

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**El juego didáctico y el área de comunicación en niños de  
cinco años de la institución educativa pequeños angelitos**

**N°449 Chota, 2023**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora**

**Saldaña Uriarte, Elida**

**Asesora (ORCID: 0000-0003-2623-2056)**

**Martínez Sánchez, Teresa Isabel**

**Cajamarca– Perú**

**2025**

## INDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave.....	v
Constancia de originalidad.....	vi
Título.....	vii
Resumen.....	viii
Abstrac.....	ix
Introducción.....	1
Metodología.....	22
Resultados.....	27
Análisis y discusión.....	31
Conclusiones.....	33
Recomendaciones.....	34
Referencias bibliográficas.....	35
Anexos.....	45

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Variables, dimensiones e ítems.....	23
<b>Tabla 2.</b> Niveles de juego didáctico que evidencian los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°449 Chota, 2023.....	26
<b>Tabla 3.</b> Niveles de juego didáctico que evidencian los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°449 Chota, 2023.....	27
<b>Tabla 4.</b> Comparación de los estadísticos en los niveles de juego didáctico que evidencian los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°449 Chota, 2023.....	28

## INDICE DE GRÁFICOS

**Figura 1.** Niveles del Pre test de área de comunicación que evidencian los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°449 Chota, 2023..... 26

**Figura 2.** Niveles del Pos test de área de comunicación que evidencian los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°449 Chota, 2023..... 28

## **PALABRA CLAVE**

Tema	Juego didáctico, comunicación
Especialidad	Educación inicial

## **KEYWORD**

Tema	Didactic game, communication
Especialidad	Educación inicial

## **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub Área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación general (incluye capacitación pedagógica)



## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**El juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa pequeños angelitos N°449 Chota, 2023**" del (a) estudiante: **SALDAÑA URIARTE ELIDA**, identificado(a) con Código N° **1116200391**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **25%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 25 de agosto de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
  
Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**NOTA:** Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

## **TÍTULO**

**El juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa pequeños angelitos N°449 Chota, 2023.**

**Educational play and the area of communication in five-year-old children from the educational institution pequeños angelitos N°449 Chota, 2023.**

## **RESUMEN**

La presente investigación se planteó el objetivo, establecer la relación entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la I.E. Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023. El estudio se consideró tipo básica y de enfoque cuantitativo; de diseño no experimental, descriptivo-correlacional. La población estará conformada por 17 niños (as) de 5 años de la I.E Pequeños Angelitos N°449 Chota, por lo tanto, la población muestral fue constituida por 17 niños (as) de 5 años. Se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento se utilizará cuestionarios, estos que fue previamente medidos su confiabilidad en pequeñas muestras y validados por expertos. En los resultados se respalda estadísticamente con un coeficiente de correlación de Spearman de  $\rho = 0.660$  y un valor  $p = 0.004$ , lo cual indica una correlación positiva considerable y significativa al 1%. En conclusión, a mayor implementación del juego didáctico como estrategia pedagógica, se favorece un mejor desarrollo en las habilidades comunicativas en los niños.

## **ABSTRACT**

The present research had the objective of establishing the relationship between the didactic game and the area of communication in five-year-old children of the I.E. Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023. The study was considered basic type and quantitative approach; non-experimental, descriptive-correlational design. The population will be made up of 17 children (as) of 5 years of age from the I.E Pequeños Angelitos N°449 Chota, therefore, the sample population was made up of 17 children (as) of 5 years. The survey was used as a technique and as an instrument, questionnaires will be used, these were previously measured their reliability in small samples and validated by experts. The results are statistically supported by a Spearman correlation coefficient of  $\rho = 0.660$  and a p value = 0.004, which indicates a considerable and significant positive correlation at 1%. In conclusion, the greater the implementation of educational games as a pedagogical strategy, the better the development of communication skills in children.

## INTRODUCCIÓN

Existen estudios y trabajo realizados tanto en el interior del país como en el ámbito internacional referidos a las variables el juego didáctico y el área de comunicación.

En contextos internacionales, se considerarán a continuación, un conjunto de tesis y estudios de las variables del estudio.

Los juegos didácticos en el área de comunicación desempeñan un rol indispensable en el desenvolvimiento infantil. En infantes de 5 años, tales actos lúdicos no impulsan solamente las habilidades lingüísticas, también incluye creatividad, expresión oral y comprensión. Este enfoque pedagógico promoverá un aprendizaje significativo y divertido, preparando a los niños para su desarrollo cognitivo y social. En el ámbito internacional tenemos autores como García, et. al. (2022) quienes estudiaron el espacio mínimo que se requiere para infantes de 3 a 5 años en un jardín de infantes, realizaron una colaboración con un programa de buen comienzo en el municipio de Medellín y arquitectos Julie Waldron y Ader García. Por lo tradicional los jardines son diseñados de acuerdo con estándares que están establecidos una cantidad de metros por cada niño, donde no se consideran realmente sus necesidades al evaluar el espacio que se requiere en las áreas de aulas de clase como baños y cantinas o cafeterías, si consideramos las actividades de dibujo, descanso, comida y limpieza punto fueron tomadas fotos de un niño en edad de 5 años haciendo tales actos y se analizó cuál es el espacio promedio que se requiere como resultado se obtuvo que el área no debe ser limitado solo al espacio físico que ocupan los niños al hacer estas actividades y fueron comparadas diferentes configuraciones y formas de salas. Para resumir, con esta investigación se pretendía planificar de forma eficiente los jardines infantiles teniendo en cuenta las actividades la disposición que se tiene para las áreas y tasas de dinamismo.

Por otra parte, Mosquera y Bustamante (2022) realizaron un estudio para analizar cómo se asocia el juego simbólico con el desarrollo del pensar creativo en los niños. Con un estudio cuantitativo y descriptivo empleó la metodología hipotética deductiva. Considerando una muestra de cuatro niños y dos educadores a través de reuniones por medio de la aplicación zoom, ya que se atravesaba la pandemia. Se utilizaron entrevistas mediante cuestionarios dirigidos a los docentes y fichas de observación para los niños.

Los resultados revelaron el 50% de los niños mostraron creatividad al expresar sus ideas y sentimientos de manera espontánea. El 100% de los educadores tenía conocimiento acerca de los juegos simbólicos pero no a profundidad y tampoco conocían los beneficios que tiene y los diferentes tipos que hay para promover la creatividad. Resultado de Esto fue propuesta una guía de metodología que especificará lo beneficioso que puede ser y los tipos de juegos que ayudan a estimular la imaginación de los pequeños con esta guía se buscaba dar ayuda a los educadores para que pudiesen implementar actos más efectivos en los salones de clase que desarrollaran la creatividad. Para Coello (2021) estimular a temprana edad se considera indispensable para el crecimiento de las funciones del cerebro de los niños, hasta las partes cognitivas, lingüísticas motoras y sociales. Esta investigación analizó los fundamentos neurológicos y teóricos de un programa de estimulación temprana en infantes. El estudio adoptó un enfoque mixto, descriptivas e interpretativas, y correlacional; donde la muestra incluyó a 400 infantes. Los resultados revelaron que, en la primera evaluación, se obtienen puntuaciones promedio en diversas áreas, con mejoras en la segunda evaluación, especialmente en el desarrollo socioafectivo, lingüístico y cognitivo. En resumen, un programa de estimulación apropiada fortaleció las capacidades cognitivas y contribuye a la estabilidad emocional de los infantes.

Así mismo, Grieco-Calub et. al. (2019) realizaron un análisis en las habilidades que tienen los niños sobre codificación en relación con ciertas variables la muestra tomada en la indagación fue de 160 niños, utilizando como instrumento para recopilar datos el formulario de datos personales sobre los estudiantes y sus padres, y la "prueba de codificación 2", la cual es una versión más corta de la prueba de codificación que desarrolló Kalyenci et al. (2022), para la evaluación de nivel habilidad para codificar que tienen los niños en edad de 5 años. Fueron empleados análisis de correlación de Pearson, pruebas T y Anova los análisis de los datos. Entre los resultados encontrados pudo concluirse que las habilidades de codificación no se relacionaban con el género sin embargo sí estaban relacionados con los infantes que recibían educación sobre codificación en nivel inicial.

En el ámbito nacional, Gutiérrez y Cama (2022) asociaron el juego libre en sectores con el aprendizaje significativo en infantes, teniendo en cuenta los retos de

educación relacionados con la pandemia. La investigación fue cuantitativa y correlacional, utilizando fichas de observación para evaluar las variables "juego libre en sectores" y "aprendizaje significativo" en 25 participantes. Los resultados se indicaron que los dos aspectos son de confianza de acuerdo con el coeficiente Alfa de Crombach. Para resumir cómo se concluye que hay una relación entre los juegos libres y el aprender significativo en niños de igual manera, Guillén (2022) en su indagación sobre los juegos didácticos y el aprender significativo en niños adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño de correlación, considerándolo como un estudio básico. Una población de 80 participantes. En los resultados se mostró que los niveles de usos de juegos didácticos estaban en un 71,3% lo que se traduce a "Alto", al mismo tiempo el aprendizaje significativo también estaba en el mismo nivel con un 85%. La prueba de correlación de Spearman indicó que existe una correlación positiva alta con un coeficiente de correlación de 0.805 y su nivel de significancia es de 0.01 punto de esta manera se puede resumir que fue confirmada la hipótesis de que hay una asociación significativa y positiva entre usar los juegos didácticos y el aprender significativo en los niños.

Por otro lado, Miranda (2022) propuso establecer la asociación entre el estrés infantil y el aprendizaje en el sector de Comunicación en infantes. Se adoptó un enfoque cuantitativo y correlacional, no experimental, de corte transversal. Aplicando un cuestionario como investigación, con una muestra a 23 infantes. Empleó el coeficiente de correlación de Pearson, obteniendo el siguiente resultado el 78% de los infantes experimenta estrés severo, mientras que el 4% presenta estrés infantil medio. Concluyendo que no se encontró una asociación directa entre el estrés infantil y el aprendizaje en los infantes. Esto llevó al rechazo de la hipótesis de investigación, con un valor de significancia de 0.169, superior al nivel de significación de 0.05, y un nivel de correlación de Pearson de 0.297, que muestra una correlación positiva menor. De igual forma en la indagación que realizó Huamán y Matute (2022) el enfoque principal fue evaluar el vínculo que hay entre los juegos libres en áreas específicas y su desarrollo de las habilidades para comunicarse oralmente en los niños. Esta indagación fue básica, no experimental y correlacional. Donde se emplearon dos instrumentos para la evaluación, una ficha de observación que constaba de 12 preguntas en la primera evaluación (v1.) y una lista de cotejo de 24 preguntas para la segunda (v2.). El resultado se indicó que hay una

correlación inversa negativa muy baja entre los juegos libres en ciertas áreas y la mejora de las habilidades de comunicación oral en los estudiantes, con un valor de  $r = -0,147$  y  $p = 0,484$ , donde  $p > 0,05$ . De esta manera concluyeron que el vínculo entre los juegos en áreas específicas y El desenvolvimiento de las habilidades de comunicación oral poca y negativa.

Otro estudio realizado por Castro (2021) fue sobre el vínculo que hay entre el empleo de los juegos como una estrategia de Educación y su aprendizaje para los infantes. El indagador tenía como fin establecer la relación y para ello empleó una metodología cuantitativa y no experimental, dónde se utilizó la técnica de recolección de datos. Evaluando el juego como una estrategia y su Progreso en las comunicaciones por medio de una lista de cotejo. De esta manera se obtuvo un resultado de Có-relación alto y significativo ( $r = 0,868$ ,  $p\text{-valor} = 0,000 < 0,05$ ), eso quiere decir que el juego impacta positivamente en el aprendizaje que tienen los niños sobre su comunicación. Con este resultado se resalta lo fundamental que es el juego como una herramienta eficaz en la educación y el nivel preescolar. Por consiguiente, Hernández y Lozano (2020) en su estudio evaluaron el grado de desarrollo de la secuencia metodológica del juego libre los infantes de inicial. La secuencia metodológica abarca diversas dimensiones que incluyen planificación, organización, desarrollo del juego, socialización, representación. La investigación fue no experimental, descriptivo. Se utilizó un cuestionario, con una muestra conformada por 60 infantes. Los resultados revelaron que mayormente los estudiantes alcanzaron un nivel de desenvolvimiento satisfactorio en cuanto a los juegos libres en los niños.

Para Loarte (2020) su estudio estuvo enfocado en ver cómo las actividades lingüísticas concretas se transforman en herramientas didácticas para desarrollar el lenguaje de los niños. Tuvo un enfoque descriptivo y correlacional. Destacaron tres tipos de estos juegos lingüísticos: primeramente, en las adivinanzas (acertijo y rimas simples), en segundo lugar, los trabalenguas (que son oraciones con una pronunciación compleja y con humor) y por último el juego de palabras (uso de diferentes vocablos con un fin educacional). Tales juegos quieren el enriquecimiento del vocabulario y la mejora de las

expresiones orales desde pequeños. Haciendo la recomendación en las enseñanzas de los educadores y la práctica en los hogares una parte indispensable del currículo educacional.

De igual manera, según Quea y Quispe (2019) analizaron el vínculo de los juegos con aprendizaje en infantes. La investigación involucró a 20 estudiantes y se basa en un enfoque correlacional, descriptivo correlacional, y transversal. Se utilizaron técnicas de fichaje y observación, instrumentos fecha bibliográfica y cuestionario comprendido de 15 ítems con escala de likert. Entre el resultado se destacó una relación positiva considerable de 0.675 entre materiales didácticos y el aprendizaje, con un nivel significativo de 0.05. También se halló que un porcentaje de 45.6 de las variaciones en los juegos Fueron explicados por cambios en el aprendizaje. Para resumir este trabajo resaltó la importancia que tiene el juego como un material educativo en el proceso de enseñanza.

Así mismo el trabajo de Guevara (2019), se enfocó en ver el vínculo que hay entre los juegos libres en áreas específicas y El desenvolvimiento del lenguaje en los infantes. Empleo una investigación descriptiva correlacional y no experimental. Su población constó de 60 participantes y aplicó una escala nominal para la medición de los juegos libres, con gran confiabilidad ( $KR_{20}=0.833$ ). Usó lista de cotejo por el juego libre en ambientes y ELO para la evaluación del lenguaje oral. Como resultado se obtuvo un respaldo con gran confianza de 95% ( $p < 0.05$  y Rho de Spearman = 0.751), demostrando una correlación positiva entre el juego en aspecto del lenguaje en los niños. Además, fue posible identificar una relación importante con diversas dimensiones del lenguaje oral.

Otros investigadores como Tapullima Cainamari, (2018) la relación existente entre el empleo de los juegos como estrategia didáctica y su aprendizaje de forma significativa en los infantes. Con un estudio cuantitativo no experimental y de corte transversal, tuvo una población de 22 participantes los cuales eran niños de 5 años punto se utilizó la observación como una técnica para recopilar datos y la ficha de observación para poder evaluar el juego en los niños, con la escala de Linkert. En el resultado se pudo ver la correlación alta y positiva que existe entre los juegos en los niños, respaldado por el coeficiente de correlación Spearman = 0,913 y un p-valor de 0,000 (menor a 0,05). Así se concluye que los juegos empleados como estrategias didácticas están asociados de forma primordial con el aprendizaje infantil.

En relación a la fundamentación científica se tiene:

**En los Conceptos de juego**, según Andrade (2020), considera el juego, como técnica educativa, fomenta métodos de dirección y conducta en los estudiantes, impulsando la disciplina con decisión y autodeterminación; además de adquirir conocimientos y habilidades, el juego motiva hacia las asignaturas, siendo una forma docente que ofrece diversos procedimientos de entrenamiento. Citando a Gallardo y Gallardo (2018) opina que, siendo necesario para el desarrollo completo de las personas, promoviendo valores y habilidades sociales; a través del juego, aprendemos a interactuar con nuestro entorno y cultura, a pesar de su complejidad y diversidad, el juego no puede ser fácilmente definido debido a su naturaleza versátil y ambigua. Como afirma García (2023), siendo una actividad libre y espontánea que se lleva a cabo con un enfoque recreativo. En él, los participantes establecen sus propias reglas y pueden cambiarlas constantemente; cuando un niño toma un objeto y lo utiliza en su imaginación, crea una situación única y personal, sin reglas preestablecidas que dicten cómo hacerlo correctamente, el juego se caracteriza por su creatividad y ausencia de restricciones rígidas. Asimismo, Contreras y Venturo (2015), la terminación juego viene del inglés game y tiene sus raíces indio-europa "ghem" lo cual significa habilidad y alegría. Así, los juegos Dan desarrollo a las habilidades a la vez que divierten y satisfacen la necesidad humana de distraerse y relajarse.

**Importancia del juego**, Mariotti (2021), es un acto que ayuda a promover El desenvolvimiento saludable con equilibrio en los niños ya que enriquece el que sea en independiente y ayuda a que agudicen sus sentidos tanto visual como auditivo a la vez que fomenta la cultura popular y disminuye agresividad. Como si fuera poco gracias a los juegos los niños pueden incentivar su imaginación y creatividad ayudando a mejorar la inteligencia emocional y pueden adaptarse fácilmente en la sociedad. Los más pequeños pueden soltar los problemas y miedos por medio de gestos y creaciones en vez de utilizar palabras. El juego esencialmente se trata de la convivencia con lo que puedes tocarse y manipularse, los niños pueden realizar cosas como ensamblados y desmonte; lo cual es un acto fundamental para su avance integral y para que estén bien emocionalmente. Tal

como lo afirma una organización Healthy Children (2019) es esencial que se realicen estas actividades donde se engloban todas las épocas y se impulsa un desarrollo y armónico de los niños, incentivando a su imaginación como fantasía y creación a la vez que pueden comunicarse y conectar con las personas que están a su alrededor. También enseñan capacidades para socializar y valores como respeto y el cooperar con reglas establecidas, el aprendizaje en todas las etapas a medida que va creciendo.

Como opinan Gil- Espinosa, Romance y Nielsen (2018) que, la legislación educativa en España, alterada por la Ley Orgánica 8/2013 y el Real Decreto 1630/2006, saben lo importante que es el juego y los actos físicos para el desenvolvimiento de los niños. Haz la definición de la educación inicial como una etapa que va desde que nacen hasta los 6 años, donde se tiene el propósito de dar estímulo el crecimiento sociable, emocional físico e inteligente de los pequeños y sembrar cimientos que ayuden a su desenvolvimiento personal en la sociedad a través de la inclusión del aprendizaje. Tal como señala López (2014) tiene un rol indispensable a la hora de configurar las personalidades y en los procesos de enseñanza y aprendizaje que tienen los pequeños ya que contribuye al crecimiento sociológico como psicológico y también pedagógico desde que están en las primeras etapas de la infancia también es importante que el juego sea continuo en la adultez ya que cuando no lo hacen las personas carecen de un pensar activo.

**Beneficios más destacados de aprender jugando,** el Blog del Gobierno de México (2020), afirma que los juegos abarcan diferentes vivencias, desde explorar libremente hasta tener guías estructuradas; para mantener un buen vínculo con los niños es necesario entornos que den seguridad y que promuevan la curiosidad y su imaginación. Es importante conectar con los infantes en su entorno para así poder fortalecer la confianza que hay entre ellos y las personas adultas, contribuyendo a la socialización y la colaboración, la solución de conflictos, el impulso para el crecimiento físico cognitivo y emocional y la nutrición de la creatividad e imaginación, ofreciendo que ayudarán a lo largo de su crecimiento y desarrollo. De acuerdo con lo que expresa González-Moreno (2018) en infantes con autismo el juego tiene un rol muy importante que ayuda a que surjan habilidades psicológicas como poder comunicarse, crecer emocionalmente y tener

la capacidad simbólica; su acción está enfocada en el ámbito del crecimiento cercano en el cual los pequeños actúan con una asistencia inicialmente, previo a la independencia. Las interacciones que tienen los niños con los mayores impulsan en ellos un crecimiento psicológico e influyen en la formación de su personalidad como por esta razón las actividades deben ser dirigidas por un adulto para ir moldeando la actividad psíquica de los infantes.

**En las etapas del juego,** Celi et al. (2021) mencionan que, Jean Piaget dios categorías al desarrollo cognitivo y las inteligencias en cuatro niveles o etapas: primeramente, la sensoriomotora (0 - 2 años), segundo la preoperacional (de 2 a 7 años), la de operaciones concretas como tercera (de 7 a 9 años) y por cuarta y última las operaciones formales Qué es después de los 11 años.

**Tipos de juego para desarrollo infantil,** según el Blog NeuroSens (2021), los juegos funcionales se tratan de actos físicos en los cuales los infantes emplean juguetes u otras cosas conforme a la función que tienen previsto, esto conlleva reconocer el fin que tiene las cosas y cómo lo van a incorporar a los juegos. Entre los ejemplos podemos destacar la simulación de hablar por teléfono utilizando cualquier juguete, el hacer competencias simulando que los coches son cohetes como apilar bloques como el empleo de juegos de causa y efectos de manera coherente, poner muñecos delante de objetos y simular que son televisores o emplear cualquier juguete simulando que son alimentos o cubiertos para cortar. Estos juegos sirven para que los infantes tengan interacciones con el espacio que lo rodeas de forma significativa, a la vez que van desarrollando sus habilidades cognitivas y habilidades de socializar al mismo tiempo que disfrutan de un acto lúdico que incentiva su comprensión y los ayuda en el crecimiento infantil. De acuerdo con Montañez (2022) otro juego importante es el deporte simbólico, el cual es un acto en donde los pequeños pueden interpretar y entender lo que los rodea por medio de representaciones simbólicas, objetos para dar personalidad de otros elementos y usan mucho su imaginación construyendo espacios ficticios lo que los ayuda a construir y desarrollar el pensar abstracto y a fomentar la solución creativa. Así mismo Villalobos (2023) expresa que estos juegos son un acto que se da espontáneo en dónde los infantes sueltan su imaginación formando escenas de entretenimiento, desde llevar una caja a un

barco hasta simular un caballo con una escoba. Otro tipo de juego señalado por Martínez-Bello y Moragon-Alcañiz (2016), es el juego de construcción que se inicia desde el primer año de vida y prosigue en todo el crecimiento infantil, este tipo de juego ayuda a promover la creatividad y coordinaciones manual visual, además de dar soluciones a problemas como la comprensión del tiempo y espacio; se realizan actos como el armado de rompecabezas o construcción de estructuras con sábanas y diferentes cosas. Para finalizar de acuerdo con Migdalek, Rosemberg y Santibañez (2014), un juego tienes cierto tipo de reglas que surgen cuando hay más personas para jugar, esto lleva a que se tenga conciencia de que existe otra persona también en el juego, así a través de las reglas los infantes pueden comprender los puntos de referencia que se comparten y entender que las reglas son para todos y no solo para una persona. La fundación de Carlos Slim (2013) afirma que el juego con reglas en niños con menos de 6 años conlleva que estas mismas pueden establecerse y cambiar constantemente siempre que todos estén conformes. Así los niños van Aprendiendo a respetar normas Cómo esperar los turnos de cada quien y tener tolerancia por el fracaso a la vez que promueven los valores como el compartir, el respeto entre otros. Unos ejemplos claros de estos juegos son juegos tradicionales como el lobo, las escondidas, lotería y boliche, entre otros.

**En cuanto a la primera variable de Juego didáctico**, de acuerdo con Lip (2021), el juego didáctico es un acto lúdico que tiene como objetivo aprender y desarrollar la psicomotriz y la cognitividad, donde se combinan elementos de pedagogía con dinámica, preparación y retro enseñanza, favoreciendo así el desenvolvimiento de los niños con la promoción de los contenidos psicológicos y socioafectivos. Incluye interpretaciones de papeles, colectividad, soluciones a conflictos y entrenamiento, siendo un sistema que dar madurez a los niños por medio de resultados completos y competencias. Conforme a lo que expone Ricce y Ricce (2021), emplear diversos juegos como en materias matemáticas ayuda a que los niños la integración y las interacciones con los demás a través del liderazgo. Son una guía para el aprendizaje de forma perdurable, y además dan experiencias a través de la práctica que ayudan a que los niños participen activamente en la educación. En ese mismo sentido Alemán et al. (2018), manifiesta que es una estrategia de Educación que promueve el aprendizaje divertido y la formación, dando estímulos al desenvolvimiento cognitivo y social de los pequeños por medio de juguetes educativos

como los juegos de mesa, rompecabezas, memoria, entre otros que son utilizados para dar fuerza a los conocimientos. Todos tus lúdicos dan un amplio enfoque con efectividad en la mejora de las capacidades a la vez que los niños se mantienen entretenidos y aprenden participativamente Y de forma interactiva.

### **Dimensiones del Juego Didáctico.**

**Afectiva – emocional**, como señala Serrabona (2023), la universalidad de las emociones básicas, como la tristeza, alegría, ira y miedo, es ampliamente aceptada por investigadores, ya que son reconocidas por personas de diversas culturas, destacando su carácter fundamental y común en la experiencia humana. Según Zych, Ortega-Ruiz y Sibaja (2016), los colegios infantiles son indispensables en el crecimiento de las competencias de socialización y el equilibrio de las emociones en Los pequeños puntos en estas etapas de la vida las interacciones que tienen con sus emociones y los juegos infantiles tienen un papel fundamental en su desarrollo mostrando que la intensidad la calidad de sus emociones tienen mayor fuerza durante el juego, resalta su papel fundamental en el crecimiento emocional de la educación infantil.

En esa misma línea, Bedoya y Molina (2021) cree que el juego es un acto que está intrínseco a lo gratificante y es motivador para los pequeños ya que le da placer y lo ayuda a que tenga mayor control sobre la ansiedad frente a vivencias de la vida diaria; después de los 6 años de edad hasta los 12 los pequeños viven experimentando un constante desarrollo íntegro que vincule lo que es su cognitivdad con sus emociones y su comportamiento. Adicional a esto cómo algunos niños empiezan a controlar sus estados de ánimo y Sus emociones por medio de la verbalización automática, lo que ayuda a Que tengan un desenvolvimiento emocional y cognitivo significativo durante esta época tan importante de su crecimiento.

La dimensión afectiva-emocional del juego didáctico es indispensable en el desenvolvimiento integral y completo de los niños, ya que el aprendizaje en esta etapa está profundamente influido por las emociones. Por medio del juego, los pequeños no

solo van aprendiendo contenidos académicos, sino que también desarrollan habilidades socioemocionales como la empatía, el autocontrol y la resiliencia. Por ejemplo, en dinámicas de roles o juegos grupales, los niños tienen la oportunidad de experimentar situaciones que ayuden a fomentar la cooperación, el ser tolerantes y la resolución de conflictos, fortaleciendo así sus relaciones interpersonales. Este ambiente emocionalmente seguro y positivo les permite explorar sin miedo al error, promoviendo una actitud abierta y receptiva hacia el aprendizaje (Venegas et al., 2018).

Cuando no se trabaja, los niños pueden sentirse inseguros, desmotivados o ansiosos, lo que afecta su capacidad para participar activamente en el aula. El juego didáctico, al ser una actividad que combina diversión y aprendizaje, actúa como un canal natural para expresar y regular emociones. Además, facilita el vínculo afectivo entre docentes y estudiantes, lo que genera un clima de confianza y apoyo que favorece el aprendizaje significativo. Al trabajar esta dimensión, no solo se mejora el bienestar que las emociones de los infantes, sino que ayudan a formar bases para su crecimiento y desenvolvimiento sociable y académico equilibrado (Cassany, 2012).

**Creatividad**, como infieren Pecci et al. (2015), el juego infantil activa las capacidades cognitivas de los niños cuando los ayuda a entender el medio que lo rodea y los incentiva a desarrollar sus pensamientos. Un claro ejemplo es cuando un niño juega a la granja con formas y animales como va adquiriendo un aprendizaje sobre las piezas del juego por medio de las interacciones que tiene con sus compañeros o con las personas adultas a su alrededor. Además, descubre diversos tipos de animales y comprende el funcionamiento de los objetos, como hacer rodar un tractor o abrir la ventana de la granja. Van Aprendiendo a emplear tales herramientas de forma adecuada y a la vez Ven la permanencia que tienen los objetos y reconocen que siguen existiendo así no estén a la vista, por ejemplo, un caballo que se guarda dentro de una casa que representa el establo y que posteriormente vuelve a aparecer. Resumiendo, Cómo el juego ayuda a potenciar El desenvolvimiento cognitivo que tienen los infantes al involucrarlos en actos que son estimulantes para que ellos puedan comprender su entorno. Así como manifiesta Hernández (2018), el juego va a fomentar la imaginación y la creatividad por medio de

las representaciones simbólicas, lo creativo conlleva también la capacidad de ver lo que otros no pueden y hacer modificaciones visibles en su espacio; un espacio lúdico va a estimular esta creatividad promoviendo el pensamiento autónomo y las expresiones, además de la capacidad de producir e inventar mejorando a su vez las habilidades cognitivas.

La creatividad es una dimensión clave del juego didáctico, ya que permite a los niños desarrollar su capacidad de innovación, pensamiento divergente y resolución de problemas de manera autónoma. A través de actividades lúdicas como el diseño de cuentos, la creación de maquetas o la invención de juegos, los niños tienen la oportunidad de explorar ideas originales y aplicar conocimientos de forma práctica. Esto no solo estimula su imaginación, sino que también les permite enfrentarse a nuevos retos con confianza y flexibilidad. Además, el juego fomenta un entorno donde el error se percibe como parte del proceso de aprendizaje, incentivando la experimentación y el descubrimiento (Bernabeu & Goldstein, 2008).

La falta de estímulos creativos en el aula puede limitar el potencial de los niños, conduciendo a aprendizajes mecánicos y poco significativos. En cambio, el juego didáctico promueve un aprendizaje activo y participativo, donde los niños son los protagonistas de su propio proceso formativo. Actividades como el juego simbólico o los proyectos artísticos les permiten explorar diferentes perspectivas y desarrollar habilidades cognitivas complejas, como la asociación de ideas y el pensamiento abstracto. Al integrar esta dimensión, se fomenta en los niños una mentalidad creativa que les será útil tanto en su vida académica como personal, preparándolos para adaptarse a un mundo en constante cambio (Jolibert & Sraïki, 2009).

**Motora**, citando al Blog de la Universidad Europea (2022) en la etapa de la infancia el juego es indispensable para mejorar las capacidades motrices y la orientación de los espacios que tienen los pequeños, los juegos de funciones y la ejercitación ayudan a tener equilibrio y fuerza, a la vez que ayuda a consolidar la caminata, los saltos y el correr. Por otra parte, los juegos donde se tienen que realizar manipulaciones ayudan a que se mejore la coordinación viso manual y se perfeccionen las destrezas de motricidad

fina y habilidades indispensables en el aprendizaje de la escritura. Por ello es esencial el juego en esta etapa para el crecimiento físico y motriz.

Solís (2018), sustenta que jugar tiene funciones fundamentales en el desarrollo físico de los pequeños y es esencial para que puedan aprender desde la infancia. También ayuda a impulsar el crecimiento emocional y a desarrollar la socialización haciendo posible que los niños comprendan la función de su cuerpo y obtengan capacidades de equilibrar y coordinar. En concordancia con lo que expone Alonso et al. (2022), jugar ayuda a promover la imaginación y el pensar creativo por medio de representaciones simbólicas. La creatividad conlleva la capacidad de poder cambiar cosas en el entorno. Y me pasó el lúdico va a estimular la creatividad y a fomentar la independencia en los pensamientos y en las expresiones, haciendo posible la productividad y el invento, mejorando las habilidades cognitivas y creativas.

La dimensión motora del juego didáctico es fundamental, ya que el movimiento es una herramienta natural de aprendizaje en los niños de cinco años. Actividades que involucren habilidades motrices, como saltar, correr, construir o manipular objetos, no fortalece solamente el desarrollo físico, también ayuda a la coordinación y al control corporal necesarios para tareas académicas más complejas, como la escritura o el dibujo. Además, el desarrollo motriz está directamente relacionado con aspectos cognitivos, como la percepción espacial y el razonamiento lógico, ya que los niños aprenden a relacionarse con su entorno a través de la acción física (Soto et al., 2021).

Cuando se descuida, los niños pueden presentar dificultades motoras que afectan su desempeño escolar y su autoestima, limitando su participación activa en las actividades educativas. El juego didáctico ofrece una oportunidad única para integrar el desarrollo motriz con el aprendizaje, utilizando estrategias como circuitos de obstáculos, actividades manuales o dinámicas grupales. Estas actividades no solo mejoran la motricidad fina y gruesa, sino que también fomentan la interacción social, la disciplina y el trabajo en equipo. Trabajar esta dimensión garantiza un aprendizaje integral, donde el desarrollo físico y cognitivo se complementan, preparando a los niños para desafíos futuros tanto dentro como fuera del aula (Sanz, 2005).

**En la segunda variable, área de comunicación,** según Murillo y Vásquez (2021) sostiene que, la comunicación es esencial en los niños, permitiéndoles expresar emociones y aprender competencias comunicativas en su lengua materna; desde temprana edad, utilizan balbuceos, gestos y miradas para comunicarse con adultos, expresando sus necesidades e intereses. A medida que crecen, evolucionan hacia una comunicación verbal más adecuada a diferentes contextos; se desarrolla a lo largo de la vida, fomentando la interacción con su entorno y otros seres humanos, siendo fundamental para su desarrollo integral.

Asimismo, el Ministerio de Educación (2015), el área de comunicación enfatiza que el lenguaje es un instrumento poderoso para el individuo, permitiéndole adquirir autocontrol y percibir el mundo de manera más completa. Como señala el Ministerio de Educación de España (2021) que el desarrollo de capacidades comunicativas en niños involucra una evolución desde expresión corporal y gestual temprana, centrada en necesidades básicas, hasta dominar diversas lenguas y códigos, esto les permite producir, interpretar y comprender mensajes más complejos de manera eficaz, personal y creativa.

### **Dimensiones del área de Comunicación:**

**Comprender textos orales,** citando a Kim y Wagner (2015), la lectura eficiente permite a los lectores identificar palabras sin depender en exceso de la atención consciente; esto libera recursos cognitivos como la atención y la memoria de trabajo para la comprensión de texto, la fluidez en la lectura está estrechamente ligada a una mejor comprensión lectora. Según Junyent (2015), la comprensión de textos es esencial para el crecimiento personal y éxito futuro de los niños; lamentablemente, los estudiantes en Perú tienen deficiencias en esta habilidad, evidenciado por su bajo rendimiento en las pruebas PISA 2012, ubicándose en el último puesto entre 65 países.

El desafío del Estado es mejorar esta situación, lo que implica determinar el momento y método adecuados de intervención, ya que el bajo rendimiento se observa desde la primaria. De acuerdo con Silva (2014), menciona para aprender a leer en un sistema alfabético, los infantes deben conocer las letras y sus sonidos. La comprensión

lectora requiere un buen vocabulario y habilidades de comprensión oral y problemas de lectura temprana pueden ser resultado de deficiencias en estas habilidades durante el preescolar. La alfabetización temprana es fundamental para el éxito en la lectura.

Asimismo, Kim y Wagner (2014), mencionan un estudio reciente examinó la habilidad de leer textos de manera fluida, la comprensión auditiva y la comprensión lectora en niños diversos niveles de competencia lectora. Los resultados indican que la fluidez en la lectura de textos solo desempeña un papel parcial en la relación entre la comprensión auditiva y la comprensión lectora. Específicamente, al analizar exclusivamente la fluidez en la lectura, se observó que la comprensión auditiva aún estaba estadísticamente relacionada con la comprensión lectora en niños de jardín de infantes y primer grado.

La comprensión y el entender textos orales en los niños de cinco años es una habilidad esencial en el área de comunicación, ya que permite interpretar, analizar y responder a los mensajes transmitidos por otros. En esta etapa, los pequeños desarrollan su capacidad de escuchar activamente y comprender instrucciones, relatos y conversaciones, lo que constituye la base para el aprendizaje significativo. Sin embargo, factores como la falta de actividades lúdicas que fomenten la atención y la interpretación oral pueden limitar este desarrollo, especialmente en contextos educativos con recursos pedagógicos limitados. Según estudios, el juego didáctico que incorpora narraciones, canciones y dinámicas de roles facilita significativamente la comprensión oral al ofrecer un contexto atractivo y participativo para los niños (Venegas et al., 2018).

La ausencia de estrategias pedagógicas centradas en el juego didáctico puede generar un aprendizaje pasivo, donde los niños se limitan a escuchar sin involucrarse de manera activa en el proceso comunicativo. Por el contrario, integrar actividades lúdicas como dramatizaciones y juegos de preguntas y respuestas mejora la comprensión de los textos orales al estimular la atención, la memoria y la capacidad de análisis. Así, el uso adecuado de estas estrategias no solo desarrolla la habilidad de comprender textos orales, sino que también fomenta la participación activa y la interacción social en el aula, elementos esenciales para una comunicación efectiva (Soto et al., 2021).

**Se expresa oralmente**, según Maestras de Inicial (2021), consideran la importancia de que los niños de 3 a 5 años participen en asambleas y tengan la oportunidad de realizar entrevistas; estas actividades fomentan el progreso de habilidades sociales, como la capacidad de esperar el turno y escuchar a los demás, así como habilidades cognitivas, como la formulación de preguntas, el pensamiento crítico, la argumentación y la capacidad de llegar a conclusiones, son fundamentales para el desarrollo integral de los niños y les ayudan a prepararse para el aprendizaje y la interacción en la sociedad. Citando a Martínez, Tocto y Palacios (2015) afirman que, la expresión oral es fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que acelera su aprendizaje en diversas áreas; debe ser prioritaria en la enseñanza, proporcionando oportunidades continuas, para que los niños practiquen y mejoren sus habilidades de expresión oral, lo que enriquece su aprendizaje y desarrollo.

Asimismo, Chávez-Velásquez Macías-Gil, Velásquez-Ortiz y Vélez-Díaz (2014) opinan que, la lengua oral es una capacidad de comunicarse que tiene sentido cuando puede comprenderse e interpretarse lo escuchado; requiere interacción con otros en contextos similares, involucrando el significado del lenguaje. Es un proceso que envuelve tanto habilidades expresivas como interpretativas y debe ser considerado junto al entendimiento oral, leer y escribir como componentes esenciales de la comunicación y el aprendizaje.

La expresión oral es una dimensión clave que permite a los niños manifestar ideas, emociones y opiniones de manera clara y efectiva. A los cinco años, esta habilidad se encuentra en pleno desarrollo, y su fortalecimiento es crucial para mejorar la interacción social y académica de los estudiantes. El juego didáctico, al ser una estrategia interactiva y dinámica, crea un ambiente propicio para que los niños se sientan motivados y seguros al expresar sus ideas. Juegos como el "teléfono descompuesto" o actividades de narración colaborativa permiten a los niños practicar vocabulario, mejorar su pronunciación y estructurar sus ideas de forma coherente (Sanz, 2005).

Sin embargo, la falta de oportunidades para expresarse oralmente en el aula puede llevar a que los niños experimenten inseguridad o limitaciones en su capacidad de comunicación. Integrar el juego didáctico como parte del aprendizaje les permite practicar

de manera espontánea y divertida, reforzando la confianza en sí mismos. Además, estas actividades lúdicas estimulan la interacción entre pares y promueven un aprendizaje colaborativo, facilitando el desarrollo de la expresión oral como un componente esencial del proceso comunicativo (Recasens, 2007).

**Produce textos escritos**, como señalan Bourdin y Fayol (2022), la composición escrita es un proceso complejo que involucra múltiples subcomponentes interrelacionados; la planificación implica establecer objetivos, recuperar ideas y organizar contenido en un plan. La etapa de traducción se refiere a la construcción progresiva de un texto mediante la disposición jerárquica de unidades lingüísticas en una secuencia lineal. En resumen, la escritura abarca la planificación y la traducción para crear un texto coherente. Citando a Paredes (2019), cuando los niños elaboran textos, plantean conceptos, debaten y consiguen consensos antes de que el docente tome nota y registre el texto; en el caso de cuentos, se transcribe en papel de libro, se ilustra y se coloca en la biblioteca. En niños de 3 y 4 años, se observó que también dictaban cartas a personas ausentes y a veces simulaban leerlas o las guardaban para hacerlo más tarde.

Teniendo en cuenta a Giraldo y Pérez (2019), en el contexto de la acción lingüística, la adquisición de habilidades comunicativas se considera crucial para el desarrollo personal, esto subraya la importancia de la motivación en la producción de textos escritos como parte integral de la formación humana. Los docentes juegan un rol esencial en la enseñanza de lectura y escritura, influenciando la elección de estrategias y métodos, la producción de textos escritos está intrínsecamente ligada a la formación de lectores. De acuerdo con Studocu (2018), al realizar las tareas en la producción de textos es crucial, ya que impulsa el desarrollo de competencias lingüísticas, inteligencia y creatividad. Esto, a su vez, facilita la comunicación con otros, dado que la escritura desempeña un papel social esencial; en la sociedad actual, la habilidad de leer y escribir es vista como una necesidad imperante para participar plenamente en la cultura comunitaria y social.

La producción de textos escritos en niños de cinco años se centra en el desarrollo inicial de la escritura, incluyendo la identificación de letras, la formación de palabras y la organización de ideas básicas. Esta dimensión está estrechamente relacionada con las

actividades lúdicas que motivan a los niños a experimentar con la escritura de manera creativa y significativa. Por ejemplo, juegos que involucren la creación de cuentos cortos, el diseño de tarjetas o actividades de dibujo con palabras ayudan a los niños a conectar el lenguaje oral con el escrito, desarrollando tanto habilidades motoras finas como cognitivas (Jolibert & Sraïki, 2009).

Por otro lado, cuando el aprendizaje de la escritura se aborda de forma tradicional y monótona, los niños tienden a percibir esta actividad como tediosa, lo que puede retrasar su desarrollo. En cambio, el juego didáctico fomenta la curiosidad y el entusiasmo, elementos clave para que los niños exploren la escritura como un medio para expresar sus pensamientos e ideas. La integración de estrategias lúdicas no solo fortalece la producción de textos escritos, sino que también sienta las bases para un aprendizaje más profundo y duradero en etapas educativas futuras (Cassany, 2012).

El presente estudio se justifica por las siguientes razones:

Este estudio se justifica en el ámbito teórico porque se fundamenta en teorías científicas que ayudaron en la realización de este estudio, estas teorías son: La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget respecto a las variables del juego como estrategias de enseñanza y la Teoría de las variables de aprendizaje en el aprendizaje saliente de David Ausubel. Los juegos como una estrategia representan la oportunidad de meterse en el contexto de las clases y ayuda a que los niños tengan la motivación y sientan que quieren aprender, es importante destacar que también ayuda a despertar la curiosidad que tienen los infantes y su interés.

En la práctica, este estudio se justifica porque permite al investigador brindar soluciones a las interrogantes planteadas, es por ello que se estudian las variables de investigación de los juegos como estrategias de enseñanza y aprendizaje. Los juegos tienen dinámica que forman parte de los espacios de enseñanza y van modifican los ambientes para brindar beneficios a los educadores y también a los pequeños en las clases.

En el ámbito social, este estudio se justifica pues se hará llegar a la dirección del plantel los resultados obtenidos para que en reuniones colegiadas se hagan conocer y se

asuman decisiones pertinentes para el beneficio de la comunidad educativa, especialmente para los usuarios.

Se justifica científicamente, porque el estudio servirá como base para futuras investigaciones como antecedente específicamente así también servirá el fundamento científico pues está debidamente actualizado, los instrumentos que presentamos pueden ser usados debidamente contextualizados.

#### Realidad Problemática

El juego didáctico ha sido ampliamente reconocido como una estrategia pedagógica fundamental para promover el aprendizaje integral en niños de cinco años, especialmente en áreas clave como la comunicación. Sin embargo, en la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 de Chota, se ha observado que muchos docentes enfrentan desafíos para implementar actividades lúdicas efectivas que estimulen el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños. Según evidencias, las dificultades incluyen limitaciones en recursos didácticos, escasa capacitación docente en metodologías lúdicas y un enfoque tradicional en la enseñanza, lo que impacta negativamente en el desarrollo de competencias comunicativas esenciales, como la expresión oral y la interacción social. Estas carencias pueden originar problemas a largo plazo en el rendimiento académico y en las habilidades socioemocionales de los estudiantes, afectando su integración plena en etapas educativas posteriores.

En este contexto, el problema de investigación se centra en determinar la relación entre el juego didáctico y el área de comunicación en los niños de cinco años de esta institución. La falta de implementación de estrategias lúdicas no solo limita la creatividad y el interés por aprender, sino que también perpetúa un sistema educativo que no responde a las necesidades de aprendizaje significativas de los niños. Es esencial abordar esta problemática con enfoques innovadores que permitan integrar el juego didáctico como una herramienta central en la enseñanza de la comunicación. Responder a la pregunta de investigación permitirá proponer soluciones prácticas y fundamentadas que beneficien tanto a los docentes como a los estudiantes, mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno desafiante.

Frente a lo antes señalado es que se plantea la siguiente interrogante de investigación:

¿Cuál es la relación entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023?

### **Conceptualización y Operacionalización de las variables.**

Variable: Juego didáctico

Definición conceptual: Lip (2021), el juego didáctico consiste en actividades lúdicas que tienen el objetivo de enseñar y desarrollar la psicomotricidad y la cognitividad, dónde se combinan aspectos de la pedagogía con el dinamismo, la intervención y la retroalimentación de los infantes, favoreciendo el crecimiento de ellos a la vez que promueven un contenido cognitivo, psicológico y socio-afectivo.

Definición operacional: se medirá a través 3 dimensiones: Afectiva-emocional, Creatividad y Motora. Con preguntas tipo Likert: Siempre (4), Casi siempre (3), A veces (2), Casi nunca (1).

Variable: Comunicación.

Definición conceptual: Ministerio de Educación (2015), el área de comunicación enfatiza que el lenguaje es un instrumento poderoso para el individuo, permitiéndole adquirir autocontrol y percibir el mundo de manera más completa

Definición operacional: Se medirá a través de sus 3 dimensiones: Comprende textos orales, Se expresa oralmente, Produce textos escritos. Con preguntas tipo Likert: Siempre (4), Casi siempre (3), A veces (2), Casi nunca (1).

### **Hipótesis.**

H1: Existen relación significativa entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.

Ho: No existen relación significativa entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.

### **Objetivo General**

Establecer la relación entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.

### **Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de uso del juego didáctico en los niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.
- Establecer el nivel de desarrollo del área de comunicación en los niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.
- Determinar la relación entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.

## **METODOLOGÍA**

### **Tipo de investigación**

El tipo de será básico, de acuerdo a lo que expone Sabino (2012) ese tipo de estudios están dirigidos a saber sobre leyes generales de las variables que se estudian, creando teorías con alcance significativo. El fin de este tipo de indagación es poder detectar, describir y explicar los caracteres problemáticos de ciertos acontecimientos o fenómenos dados en el interior de I.E Pequeños Angelitos N°449 Chota.

De enfoque cuantitativo, empleando la recolección y estudio de datos para poder solventar preguntas de indagación y probar la hipótesis que se estableció, basándose medidas numéricas, conteos y generalmente el empleo de estadísticas que fijan precisamente patrones de comportamientos dentro de una población. (Álvarez, 2020).

### **Diseño**

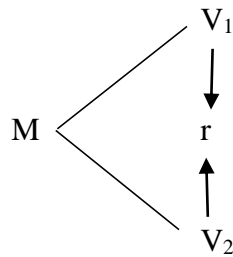
Su diseño será transversal no experimental, debido a que es dado en un momento con tiempo y las variables no se manipulan, se empleará instrumentos y este es reflejo de los resultados (Hernández et al. 2014).

Conforme a lo que establecen Hernández, et al (2014), la indagación tiene ciertos caracteres de niveles descriptivos y correlaciona.

Descriptivos: miden, examina y hacen recopilación de datos acerca de diferentes dimensiones, elementos y aspectos de los fenómenos estudiados. Ello es realizado para la posible información obtenida y arribar a los hallazgos propios.

Correlación: está encargado de ver la relación existente entre dos o más variables o aspectos. Los estudios de correlación poseen ciertos valores que explican con cuál medida es comprendido el comportamiento de las otras variables relacionadas.

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

M: Muestra

V<sub>1</sub>: El juego didáctico

V<sub>2</sub>: El área de comunicación

r: Relación entre la V<sub>1</sub> y V<sub>2</sub>

### **Población**

La población estará conformada por 17 niños (as) de 5 años de la I.E Pequeños Angelitos N°449 Chota.

### **Muestra**

Con respecto a la muestra, Hernández citado en Castro (2010) indica que “si la población es menor que 50 individuos, la población es igual a la muestra”.

Por tanto, la muestra será no probabilística intencional en tal sentido será la misma población del estudio, debido a que esta no es significativa, por lo tanto, la población muestral estará constituida por 17 niños (as) de 5 años de la I.E Pequeños Angelitos N°449 Chota.

### **Técnicas e instrumentos de investigación.**

En la presente investigación se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento se utilizará el cuestionario.

Estos, están dirigidos a niños de 5 años del nivel inicial, se formularán 12 ítems de preguntas cerradas, aplicando la escala de Likert, la evaluadora es la docente del aula.

**Tabla 1***Variables, dimensiones e ítems*

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Ítems</b>
<b>Juego didáctico</b>	Afectiva-emocional	1-5
	Creatividad	6-8
	Motora	9-12
<b>Desarrollo área de comunicación</b>	Comprende textos orales	1-4
	Se expresa oralmente	5-8
	Produce textos escritos	9-12

*Nota.* Ver Anexo N° 01 en forma extendida**Tabla 2***Alternativas de respuestas de cuestionarios*

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

**Tabla 3***Baremos del test de juego didáctico*

<b>Variable/dimensiones</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
<b>Juegos didácticos</b>	[12-24]	[25-37]	[38-48]
<b>Afectiva-emocional</b>	[5-10]	[11-16]	[17-20]
<b>Creatividad</b>	[3-6]	[7-10]	[11-12]
<b>Motora</b>	[4-8]	[9-13]	[14-16]

**Tabla 4***Baremos del test desarrollo del área de comunicación*

<b>Variable/dimensiones</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
<b>Área de comunicación</b>	[12-24]	[25-37]	[38-48]

<b>Comprende textos orales</b>	[4-8]	[9-13]	[14-16]
<b>Se expresa oralmente</b>	[4-8]	[9-13]	[14-16]
<b>Produce textos escritos</b>	[4-8]	[9-13]	[14-16]

## **Validez y Confiabilidad**

### **Validez del instrumento**

Tres expertos evaluaron la pertinencia y claridad de los instrumentos.

#### **Tabla 5**

*Validez de expertos*

<b>Expertos</b>	<b>Valoración</b>
Mg. Eddier Albino Flores Idrugo	0.895
Mg. Patricia Rosana Siccha Sánchez	0.875
Mg. Ever Sánchez Cotrina	0.88

*Nota.* Ver Anexo N° 04 en forma extendida

### **Confiabilidad**

Se realizó una prueba piloto a 10 participantes en función al coeficiente Alfa de Cronbach, cuyos valores se encuentran entre 0 y 1, para confirmar la confiabilidad.

<b>Índice</b>	<b>Nivel de fiabilidad</b>	<b>Valor de Alfa de Cronbach</b>
1	Excelente	]0.9, 1]
2	Muy bueno	]0.7, 0.9]
3	Bueno	]0.5, 0.7]
4	Regular	]0.3, 0.5]
5	Deficiente	[0, 0.3]

*Nota.* Tomado De “Alfa de Cronbach para validar un cuestionario de uso de TIC en docente universitarios”)

**Procesamiento:**

**Tabla 6**

*Estadística de fiabilidad juego didáctico*

---

Alfa de Cronbach	N de elementos
,860	12

---

Se obtuvo una fiabilidad de 0.860, significando que es muy bueno la confiabilidad.

**Tabla 7**

*Estadística de fiabilidad desarrollo del área de comunicación*

---

Alfa de Cronbach	N de elementos
,872	12

---

Se obtuvo una fiabilidad de 0.872, significando que es muy bueno la confiabilidad.

## RESULTADOS

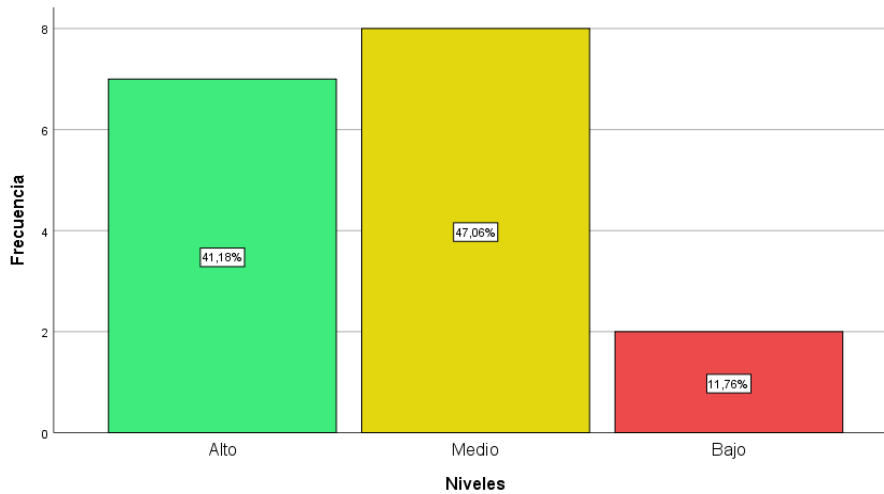
### Descripción de los resultados.

**Tabla 8.**

*Nivel de uso del juego didáctico en los niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023*

Niveles	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Alto	[38-48]	7	41.2
Medio	[25-37]	8	47.1
Bajo	[12-24]	2	11.8
Total		17	100.0

Fuente: IBM SPSS Statistics v.30.0



**Figura 1.** Juego didáctico

Fuente: IBM SPSS Statistics v.30.0

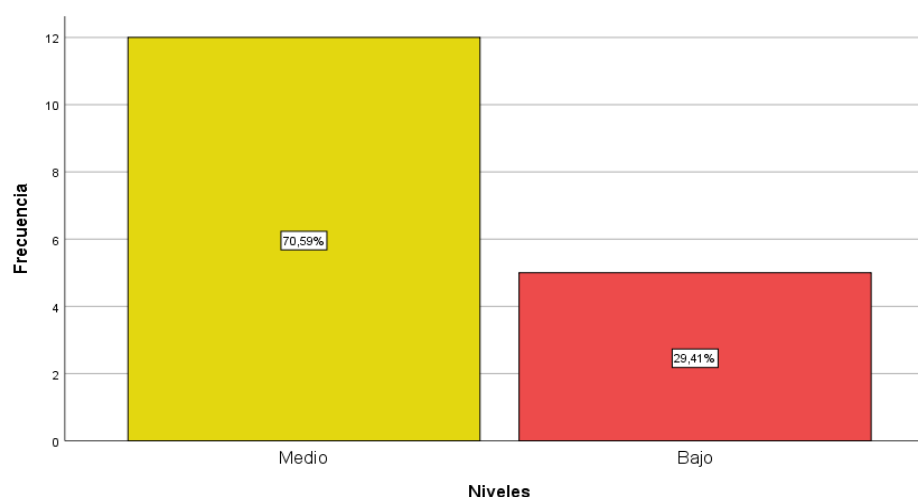
La tabla 8 y figura 1, el nivel de uso del juego didáctico muestra que de los 17 niños (as) observados, el 47.1% (8) emplean este recurso educativo en un nivel medio; seguido por un 41.2% (7) aprovechan en un grado alto; y sólo el 11.8% (2) se encuentran en una categoría baja. Los resultados demuestran que los estudiantes se encuentran en grado básico en la práctica del juego en aula, el cual necesitan mayor apoyo para alcanzar niveles más altos.

**Tabla 9**

*Nivel de desarrollo del área de comunicación en los niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023*

Niveles	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Alto	[38-48]	0	0,0
Medio	[25-37]	12	70,6
Bajo	[12-24]	5	29,4
Total		17	100,0

Fuente: IBM SPSS Statistics v.30.0



**Figura 2.** Desarrollo del área de comunicación

Fuente: IBM SPSS Statistics v.30.0

La tabla 9 y figura 2, el nivel de desarrollo del área de comunicación muestra que de los 17 niños (as) observados, el 70.6% (12) presentan un progreso medio en las habilidades comunicativas; seguido por un 29.4% (5) se muestra un grado bajo en desenvolverse eficazmente en diversos contextos. Los resultados demuestran que los estudiantes han logrado una formación básica del área para interactuar, comprender y construir la realidad a través del lenguaje, el cual necesitan mayor apoyo para alcanzar niveles más altos.

## Contrastación de hipótesis

### Planteamiento de hipótesis

Ho: No existen relación significativa entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023

Ha: Existe relación significativa entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.

### Nivel de significancia:

El nivel de significancia o probabilidad de error que se utilizó en la presente investigación es del 0,05%.

### Utilización del estadístico de prueba:

Se utilizó la prueba de correlación de Rho de Spearman.

### Metodología para interpretar resultados de prueba de Rho de Spearman:

#### Tabla 10.

*Interpretación de correlación de Spearman*

Rango	Relación
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0.00	No existe correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.76 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

*Nota. Tomado De "Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia"*

### Lectura del P valor:

Se observa un  $\rho$  (rho)=,660 y un Sig = 0.004.

**Decisión estadística:**

Si el valor p es menor o igual al nivel de significancia (0.05), se rechaza  $H_0$ ; de lo contrario, no se rechaza.

**a. Conclusiones estadísticas:**

Se concluye que las dos variables tienen una relación directamente proporcional, en una correlación positiva considerable. Es decir, en la medida en que se aumente el juego didáctico como recurso pedagógico en aula, el desarrollo en el área de comunicación aumentará.

**Tabla 11.**

*Correlación de variables juego didácticos y área de comunicación*

		Juegos didácticos	Área de comunicación
Rho de Spearman	Juegos didácticos	1.000	,660**
		Coefficiente de correlación	
		Sig. (bilateral)	0.004
		N	17
Rho de Spearman	Área de comunicación	,660**	1.000
		Coefficiente de correlación	
		Sig. (bilateral)	0.004
		N	17

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

Fuente: IBM SPSS Statistics v.30.0

La tabla 11 al calcular el coeficiente de correlación se encontró un  $\rho$  (rho)=,660, esto indicaría una correlación positiva considerable entre el juego didáctico y el desarrollo del área de comunicación. En otras palabras, a mayor uso de juegos didácticos es más probable obtener un desarrollo en el área de comunicación.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian una relación significativa y positiva entre el uso del juego didáctico y el desarrollo del área de comunicación en niños de cinco años, lo cual guarda coherencia con lo planteado por diversos autores tanto a nivel nacional como internacional.

En primer lugar, se identificó que el 47.1% de los estudiantes presentan un nivel medio en el uso del juego didáctico, seguido de un 41.2% en nivel alto, lo cual muestra que, si bien existe una presencia significativa de estrategias lúdicas en el aula, aún hay una proporción importante de niños (11.8%) que se encuentran en niveles bajos, lo cual podría estar relacionado con limitaciones estructurales, metodológicas o formativas por parte del docente. En cuanto al área de comunicación, el 70.6% de los estudiantes se ubica en un nivel medio y el 29.4% en un nivel bajo, sin alcanzarse niveles altos. Este hallazgo es preocupante, pues revela que las habilidades comunicativas, especialmente la expresión oral, comprensión y producción de textos, no se están desarrollando plenamente en esta etapa crítica del desarrollo infantil.

Estos hallazgos encuentran respaldo en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, que establece que el juego es una actividad esencial para el aprendizaje activo, simbólico y social de los niños, particularmente en la etapa preoperacional (2 a 7 años), donde el lenguaje, la imaginación y la interacción simbólica se encuentran en pleno desarrollo. Asimismo, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel sugiere que el uso de estrategias lúdicas permite que los conocimientos nuevos se integren de forma comprensible y duradera en la estructura cognitiva del niño.

Los resultados también se alinean con investigaciones como la de Guillen (2022), quien halló una correlación positiva alta ( $r = 0.805$ ) entre juegos didácticos y aprendizaje significativo, así como la de Castro (2021), quien reportó una correlación muy fuerte ( $r = 0.868$ ) entre el juego y el aprendizaje en comunicación. En el presente estudio, el coeficiente de correlación de Spearman fue de 0.660, lo cual indica una correlación positiva considerable, es decir, que, a mayor implementación del juego didáctico, mayor es el desarrollo de las competencias en el área de comunicación.

Del mismo modo, Tapullima (2018) y Guevara (2019) coinciden en señalar que el juego didáctico no solo potencia las habilidades cognitivas, sino también el desarrollo del lenguaje oral y escrito. Esto concuerda con las dimensiones exploradas en esta investigación, donde el juego promueve la creatividad, la afectividad y el desarrollo motor, aspectos que, como señala Serrabona (2023), están íntimamente vinculados con la socialización y el equilibrio emocional, factores fundamentales para la comunicación efectiva.

Asimismo, los resultados sugieren que el desarrollo comunicativo de los estudiantes aún no alcanza niveles óptimos, hecho que puede explicarse desde lo señalado por Martínez, Tocto y Palacios (2015), quienes advierten que la expresión oral debe ser fortalecida mediante oportunidades de práctica constante y significativa. La ausencia de niveles altos en el área de comunicación en esta investigación podría estar asociada con una implementación parcial o deficiente de los juegos didácticos, o a una escasa sistematización de estas estrategias por parte de los docentes.

En ese sentido, el estudio reafirma la necesidad de fortalecer la dimensión afectiva, creativa y motriz del juego, como sugieren autores como Bedoya y Molina (2021) y Pecci et al. (2015), quienes destacan que las emociones, la imaginación y la actividad física juegan un papel clave en la consolidación del lenguaje. La falta de estímulo en estas dimensiones podría explicar por qué los estudiantes no alcanzan un desarrollo pleno en comunicación, como se evidenció en la ausencia de resultados en el nivel alto en dicha área.

Finalmente, los resultados de esta investigación también se ven reforzados por estudios como el de Huamán y Matute (2022), quienes encontraron una correlación débil y negativa entre el juego libre sin estructura y las habilidades comunicativas, lo cual subraya la importancia de que el juego sea guiado, intencionado y diseñado con objetivos pedagógicos claros, como ocurre en los juegos didácticos.

## CONCLUSIONES

1. Respecto al objetivo general, se concluye que existe una relación significativa y positiva entre el uso del juego didáctico y el desarrollo del área de comunicación en los niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 – Chota, 2023. Esta afirmación se respalda estadísticamente con un coeficiente de correlación de Spearman de  $\rho = 0.660$  y un valor  $p = 0.004$ , lo cual indica una correlación positiva considerable y significativa al 1%. Por tanto, a mayor implementación del juego didáctico como estrategia pedagógica, se favorece un mejor desarrollo en las habilidades comunicativas de los niños.
2. En relación con el primer objetivo específico, se identificó que el nivel de uso del juego didáctico por parte de los niños es mayoritariamente medio (47.1%) y alto (41.2%), con un reducido grupo en nivel bajo (11.8%). Esto indica que, aunque la mayoría de los estudiantes hacen uso del juego didáctico en sus actividades, aún existe una proporción que necesita mayor acompañamiento pedagógico y recursos para alcanzar niveles óptimos de participación lúdica con fines educativos.
3. Respecto al segundo objetivo específico, se determinó que el nivel de desarrollo del área de comunicación se sitúa principalmente en un nivel medio (70.6%), sin presencia de estudiantes en nivel alto, y con un 29.4% en nivel bajo. Esto refleja que los estudiantes tienen una formación básica en habilidades comunicativas, pero todavía requieren mayores estímulos y estrategias efectivas para avanzar a niveles superiores, especialmente en aspectos como la expresión oral, comprensión auditiva y producción escrita.
4. En cuanto al tercer objetivo específico, se determinó estadísticamente que el uso de juegos didácticos influye de manera positiva en el desarrollo comunicativo. Esta conclusión refuerza la importancia de integrar de manera sistemática el juego como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje del nivel inicial, promoviendo un entorno lúdico que favorezca la participación activa, el lenguaje, la creatividad y la interacción social.

## **RECOMENDACIONES**

A las autoridades de la Ugel Chota puedan gestionar capacitaciones continuamente al personal docente en el uso de metodologías lúdicas, brindándoles herramientas y recursos que les permitan integrar de manera creativa los juegos didácticos en el área de comunicación.

A las docentes diseñen en sus sesiones de aprendizaje actividades lúdicas vinculadas con dinámicas que favorezcan el desarrollo comunicativo y motiven activamente la participación de todos los niños.

A los padres y cuidadores puedan incentivar en casa juegos que fortalezcan las habilidades lingüísticas. Esto permitirá una continuidad del aprendizaje fuera del aula, favoreciendo una estimulación constante del lenguaje y la creatividad en los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alemán, S., Castillo-Ruiz, O., Ramírez, J., Urestí, R., y Velázquez, G. (2018). Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria. *CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva*, 25(2). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10454952004>
- Alonso, A., Alonso, A., y Alonso, A. (2022). Juegos de movimientos de la dimensión educación y desarrollo de la motricidad en infancia preescolar. *Revista Observatorio de las Ciencias Sociales en Iberoamérica*, 3(9),1-16. Recuperado de: <https://www.eumed.net/es/revistas/ocsi/ocsi-febrero-22/desarrollo-motricidad>
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%C3%A9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Andrade, A. (2022). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of science and research*, 5(2)132-149. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Bedoya, C., y Molina-Valencia, N. (2021). El estudio de las emociones desde el Giro Afectivo a las prácticas y atmósferas afectivas. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 12(2), 928-948. Recuperado de: <https://doi.org/10.21501/22161201.3516>
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje*. Obtenido de [https://www.google.com.pe/books/edition/Creatividad\\_y\\_aprendizaje/OD1wWj0\\_V6UC?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Creatividad_y_aprendizaje/OD1wWj0_V6UC?hl=es&gbpv=0)

- Bourdin, B., y Fayol, M. (2022). Facilitating Text Production in Fourth Graders: Effects of Script-Based Knowledge and Writing Prompts. *Frontiers in Psychology*, 13. Recuperado de: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.821011>
- Burin, D. (2020). La competencia lectora a principios del siglo XXI. *Editorial Teseo*. Recuperado de: <https://www.teseopress.com/competencialectora/chapter/la-comprension-del-texto-escrito/>
- Cassany, D. (2012). Taller de textos, Leer, escribir y comentar en el aula. Obtenido de [https://www.google.com.pe/books/edition/Taller\\_de\\_textos/wheY1hCq5YsC?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Taller_de_textos/wheY1hCq5YsC?hl=es&gbpv=0)
- Castro, I. (2021). *El juego como estrategia didáctica y su relación con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de cinco años de la institución educativa inicial los 3 errantes del distrito de Cuquibamba, Condesuyos - Arequipa año 2020*. (Tesis de Pregrado). Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12990/10836>
- Castro, M. (2010). El proyecto de investigación y su esquema de elaboración. 4º edición. Caracas: Uyapal.
- Celi, S., Sánchez, V., Quilca, M., y Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842. Recuperado de: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Chávez-Velásquez, S., Macías-Gil, E., Velásquez-Ortiz, V., y Vélez-Díaz, D. (2014). La expresión oral en el niño preescolar. *Universidad autónoma del Estado de Hidalgo*. Recuperado de: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/a5.html>
- Coello, M. (2021). Estimulación temprana y desarrollo de habilidades del lenguaje: Neuroeducación en la educación inicial en Ecuador. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 27(4), 309-326. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/280/28069360022/html/>

- Contreras, G., y Venturo, R. (2015). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural. *Ministerio de Cultura*. Recuperado de: <https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>
- Fundación Carlos Slim (2013). El juego en la infancia. *Educación inicial*. Recuperado de: <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>
- Gallardo, J., y Gallardo, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24; 41-51. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García, A., Waldron, J., Bedoya, C., Cuervo, L., Marín, L., Morales, C., Sánchez, C., Sierra, A. (2022). Evaluación del Área Ocupada por Niños de 3 a 5 Años en Diferentes Espacios de Jardín de Infancia. *AHFE Open Access*, 20 (1). AHFE International, USA. <http://doi.org/10.54941/ahfe1001346>
- García, R. (2023). Juego, clasificación y ludotecas. *Revista Científica de Educación Inicial* 7(1). Recuperado de: <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/RCEI/article/view/1712>
- Gil- Espinosa, F., Romance, A., y Nielsen, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 34. 252-257, Recuperado de: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-JuegoYActividadFisicaComoIndicadoresDeCalidadEnEdu-6736335%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-JuegoYActividadFisicaComoIndicadoresDeCalidadEnEdu-6736335%20(4).pdf)
- Giraldo, M., y Pérez, I. (2019). La sociolingüística y el método ecléctico en la construcción de textos escritos. *Conrado*, 15(70), 344-353. Recuperado de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500344&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500344&lng=es&tlng=es).
- Gobierno de México (2020). *Derecho al juego y su importancia para el aprendizaje en la primera infancia*. Recuperado de:

<https://www.gob.mx/sipinna/articulos/derecho-al-juego-y-su-importancia-para-el-aprendizaje-en-la-primera-infancia?idiom=es/>

González-Moreno, C. (2018). Intervención en un niño con autismo mediante el juego. *Rev.fac.med.* 66 (3) Recuperado de: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-00112018000300365&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-00112018000300365&script=sci_arttext)

Grieco-Calub, T., Collins, M., Snyder, H.; Ward, K. (2019). El habla de fondo altera la capacidad de la memoria de trabajo en niños de 5 años. *Ear and Hearing* 40(3): 437-446. doi: 10.1097/AUD.0000000000000636. PMID: 30074505.

Guevara, M. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial del Callao.* (Tesis de postgrado). Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.14005/8694>

Gutierrez, M. y Cama, Katy (2022). *Relación del juego en sectores con el aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Santa Rita de Siguaná 2022.* (Tesis de postgrado). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12773/15258>

Guillen, R. (2022). *Los juegos didácticos y aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022.* (Tesis de post grado). Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/104580>

Healthy Children (2019). El poder del juego: cómo la diversión y los juegos ayudan a los niños a prosperar. *American Academy of Pediatrics.* Recuperado de: <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/power-of-play/Paginas/the-power-of-play-how-fun-and-games-help-children-thrive.aspx>

Hernández, M. (2018), Las dimensiones del juego. Academia Kadoora. Recuperado de: <https://kadoora.com/las-dimensiones-del->

[juego/#:~:text=El%20juego%20potencia%20la%20imaginaci%C3%B3n,modo%20perceptible%20para%20los%20dem%C3%A1s.](#)

Hernández, T. y Lozano, E. (2020). *Juego libre en los sectores de estudiantes de nivel inicial en Villa El Salvador - Lima* (Tesis de pregrado). Recuperado de: <http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1790>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ª Edición. México, D. F.: McGraw-Hill Interamericana.

Huamán, M. y Matute, M. (2022). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños de 3 a 5 años de la I.E.I. N-277-37 Cavira, Kishurá Andahuaylas, Apurímac 2021*. (Tesis de pregrado). Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1345>

Jolibert, J., & Sraïki, C. (2009). Niños que construyen su poder de leer y escribir. Obtenido de [https://www.google.com.pe/books/edition/Ni%C3%B1os\\_que\\_construyen\\_su\\_poder\\_de\\_leer\\_y/xyJtBwAAQBAJ?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Ni%C3%B1os_que_construyen_su_poder_de_leer_y/xyJtBwAAQBAJ?hl=es&gbpv=0)

Junyent, A. (2015). La comprensión lectora en los niños peruanos. *Investigaciones, Consorcio de Investigación Económica y Social*. Recuperado de: <https://ideas.repec.org/a/bbj/invcie/563.html>

Kim, Y., Park, C., y Wagner, R. (2014). Is Oral/Text Reading Fluency a "Bridge" to Reading Comprehension? *Reading and writing*, 27(1), 79–99. Recuperado de: <https://doi.org/10.1007/s11145-013-9434-7>

Kim, Y., Wagner, R. (2015). Text (Oral) Reading Fluency as a Construct in Reading Development: An Investigation of its Mediating Role for Children from Grades 1 to 4. *Scientific studies of reading: the official journal of the Society for the Scientific Study of Reading*, 19(3), 224–242. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/10888438.2015.1007375>

Lip, C. (2021). Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico. *Revista científica ECOCIENCIA*, 9(1),30-46. Recuperado de:

<https://www.semanticscholar.org/reader/426bd38e4b769589190ea3ffee743b9e7c639326>

Loarte, E. (2020). *Los juegos lingüísticos como instrumentos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 503 Manzanares*. (Tesis de postgrado). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.14067/4238>

López, F. (2014). *Juego didáctico y desarrollo del lenguaje*. (Tesis de Pregrado). Universidad Rafael Landívar. Recuperado de: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/08/Lopez-Filiberto.pdf>

Maestras de Inicial (2021). *Estrategias para Trabajar el área de comunicación en Educación Inicial*. Recuperado de: <https://maestrasdeeducacioninicial.com/estrategias-para-trabajar-el-area-de-comunicacion-en-educacion-inicial/>

Mariotti, G. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11(5),114 y 125. Recuperado de: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>

Martínez, A., Tocto, C., y palacios, L. (2015). La expresión oral en los niños y los cuentos. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 4(2),116-120. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521751974012>

Martínez-Bello, V., y Moragón-Alcañíz, F. (2016). Juegos de niñas y juegos de niños: Estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo. *Revista Educación*, 40(1), 1–17. Recuperado de: <https://doi.org/10.15517/revedu.v40i1.17439>

Migdalek, M., Rosemberg, C., y Santibáñez, C. (2014). La Génesis de la Argumentación. Un Estudio con Niños de 3 a 5 Años en Distintos Contextos

de Juego. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 19(3), 251-267. Recuperado de: <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v19n3a03>

Ministerio de Educación (2013). ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Recuperado de: <https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/web-cambiamoslaeducacion/docs2inicial/Fasciculo-Inicial-Comunicacion.pdf?f=/repositorio/descargas/rutas-2013/Fasciculo-Inicial-Comunicacion.pdf>

Ministerio de Educación (2015). *MINEDU define Rutas del Aprendizaje 2015 para mejorar planificación educativa en colegios*. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=31811>

Ministerio de Educación de España (2021). Comunicación y representación de la realidad. *Ministerio de Educación y Formación Profesional. Gobierno de España* Recuperado de: <https://educagob.educacionyfp.gob.es/gl/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-infantil/areas/comunicacion.html>

Miranda, E. (2022). *Estrés infantil en el área de comunicación en niños de 5 años de educación inicial La Palma 2021*. (Tesis de pregrado). Recuperado de: <repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63598>

Mondragón Barrera, M. A. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento Científico*, 8(1), 83–89. <https://doi.org/10.33881/2011-7191.mct.08111>

Montañez, V. (2022). ¿Qué es el juego simbólico? *Tu conducta*. Recuperado de: <https://www.tuconducta.com/autismo-infantil/que-es-el-juego-simbolico>

Mosquera, J. y Bustamante, N. (2021). *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria*. (Tesis pregrado). Recuperado de: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/17106>

- Murillo, J., y Vásquez, S. (2021). Estrategias didácticas y la comunicación, en los niños y niñas de 5 años de la Villa Monte Castillo: Catacaos, Piura, Perú. *Tecno Humanismo. Revista Científica*, 1(3)13-25. Recuperado de: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EstrategiasDidacticasYLaComunicacionEnLosNinosYNin-8178981.pdf>
- NeuroSens (2021). ¿Juego funcional o juego simbólico? preocupaciones en el autismo. Recuperado de: <https://www.neurosens.es/blog/juego-funcional-simbolico-preocupaciones-en-autismo/#:~:text=El%20juego%20funcional%20es%20aquel,la%20aplican%20durante%20sus%20juegos.>
- Quea, D. y Quispe, P. (2019). *El juego como herramienta de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín Mi Pequeño Mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.* (Tesis de pregrado). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.14070/496>
- Paredes, J. (2019). Producción de textos, Apuntes de comunicación. *Doccity*. Recuperado de: <https://www.doccity.com/es/produccion-de-textos-1/5110170/>
- Pecci, M., Herrero, T., López, M., y Mozos, A. (2015). *El juego infantil y su metodología*. España. The McGraw-Hill Companies. Recuperado de: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Pernía, H., y Méndez, G. (2018). Estrategias de comprensión lectora: experiencia en educación primaria. *Educere*, 22, (71), 107-115. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/356/35656002009/html/>
- Recasens, M. (2007). Comprensión y expresión oral. Obtenido de [https://www.google.com.pe/books/edition/Comprensi%C3%B3n\\_y\\_expresi%C3%B3n\\_oral/smlpFJZ-IPsC?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Comprensi%C3%B3n_y_expresi%C3%B3n_oral/smlpFJZ-IPsC?hl=es&gbpv=0)
- Ricce, C., y Ricce, C. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5 (18); 391-

404. Recuperado de:  
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/182/516>

Sabino, C. (2012). El proceso de investigación. Buenos Aires: Lumen.

Sanz, G. (2005). Comunicación efectiva en el aula. Obtenido de [https://www.google.com.pe/books/edition/Comunicaci%C3%B3n\\_efectiva\\_en\\_el\\_aula/X\\_8af\\_GpGa0C?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Comunicaci%C3%B3n_efectiva_en_el_aula/X_8af_GpGa0C?hl=es&gbpv=0)

Serrabona, J. (2023). Valor de los juegos afectivos fantasiosos en el tratamiento de sujetos con dificultades en el desarrollo. *Revista de Psicoterapia*, 34(125);113-127. Recuperado de:  
<https://revistas.uned.es/index.php/rdp/article/view/37825>

Silva, M. (2014). El estudio de la comprensión lectora en Latinoamérica: necesidad de un enfoque en la comprensión. *Innovación educativa* 14(64), 47-55. Recuperado de  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732014000100005&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000100005&lng=es&tlng=es).

Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*; 4 (7). Recuperado de:  
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDelJuegoYSusBeneficiosEnLasAreasDeDes-7017228.pdf>

Soto, M.; Loreto, M.; & Osorio, J. (2021). Guía práctica para la enseñanza del lenguaje. Obtenido de  
[https://www.google.com.pe/books/edition/Gu%C3%ADa\\_pr%C3%A1ctica\\_para\\_la\\_ense%C3%B1anza\\_del\\_lenguaje/1TDdZEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Gu%C3%ADa_pr%C3%A1ctica_para_la_ense%C3%B1anza_del_lenguaje/1TDdZEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0)

Studocu (2018). Producción de textos proceso psicolingüístico en la producción de textos. estrategias de producción textual, contextualización de conexiones lógicas estructuras del texto presentación del trabajo escrito. *Universidad Nacional de San Cristóbal Huamanga*. Recuperado de:  
<https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-de-san->

[cristobal-de-huamanga/comprehension-y-production-de-textos/produccion-de-textos/6497273](https://hdl.handle.net/20.500.12990/2202)

Tapullima, R. (2018). *El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa misional Goretti en el distrito de Lagunas- Loreto, 2018*. (Tesis de pregrado). Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12990/2202>

Tuapanta, J., Corral, J., & Rodríguez, E. (2017). Alfa de Cronbach para validar un cuestionario de uso de TIC en docentes universitarios. *Revista mktDescubre - ESPOCH FADE*, (1), 38–45. <https://core.ac.uk/download/pdf/234578641.pdf>

Universidad Europea (2022). La importancia del juego en educación infantil. *Universidad Europea*. Recuperado de: <https://universidadeuropea.com/blog/juego-educacion-infantil/>

Venegas, A.; Venegas, F.; Garcia, M. (2018). El juego infantil y su metodología. Obtenido de [https://www.google.com.pe/books/edition/El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia\\_SSC32/FVIpEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodologia_SSC32/FVIpEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0)

Villalobos, J. (2023). ¿Cuáles son los 5 tipos de juegos? *LaPS4*. Recuperado de: <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/cuales-son-los-5-tipos-de-juegos>

Zych, I., Ortega-Ruiz, R., Sibaja, S. (2016). El juego infantil y el desarrollo afectivo: afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar. *Journal for the Study of Education and Development*; 39(2); 380-400. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/02103702.2016.1138718>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de Operacionalización de la variable

Variable	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGO DIDÁCTICO	Lip (2021), el juego didáctico es una actividad lúdica con objetivos de aprendizaje y desarrollo psicomotor/cognitivo, el cual combina elementos pedagógicos con dinamismo, participación y retroalimentación; favorece el crecimiento de niños al proveer contenido cognitivo, psicológico y socio-afectivo.	Mediante escala tipo Likert:  Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1)	Afectiva-emocional	Cooperación del niño. Interrelación con otros niños. Sociabilización y autonomía. Normas del juego.	1 - 5	<b>Ordinal</b>
			Creatividad	Creación de personajes. Juego de roles.	6 - 8	
			Motora	Dinámica grupal. Identifica su cuerpo. Control de movimientos. Dominio del espacio.	9-12	
			Comprende textos orales	Instrumento del área de comunicación, con la finalidad de determinar el nivel de logro del niño de 5 años.	1 - 4	
Se expresa oralmente	5 - 8					
Produce textos escritos	9 - 12					
ÁREA DE COMUNICACIÓN	Ministerio de Educación (2015), el área de comunicación enfatiza que el lenguaje es un instrumento poderoso para el individuo, permitiéndole adquirir autocontrol y percibir el mundo de manera más completa					<b>Ordinal</b>

**Anexo 2: Matriz de consistencia**

<b>Problema</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Metodología</b>
¿Cuál es la relación entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023?	Juego Didáctico	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Establecer la relación entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.</p>	<p>H1: Existen relación significativa entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.</p> <p>Ho: No existen relación significativa entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.</p>	<p>Tipo: La presente investigación será de tipo básica y enfoque cuantitativo.</p> <p>Diseño: De diseño transversal no experimental y descriptivo-correlacional.</p> <p>Población – Muestra: La población estará conformada por 17 niños (as) de 5 años de la I.E Pequeños Angelitos N°449 Chota. Por tanto, la muestra será igual a la población del estudio.</p> <p>Técnica – Instrumento: En la presente investigación se utilizará como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario.</p> <p>Procesamiento y análisis de la Información. Se utilizará el SPSS 26, con el cual se obtendrán los resultados, para luego ser analizados e interpretados por estadística inferencial.</p>
	Comunicación	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de uso del juego didáctico en los niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.</li> <li>- Establecer el nivel de desarrollo del área de comunicación en los niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.</li> <li>- Determinar la relación entre el juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023.</li> </ul>		

**Anexo 3: Instrumento de recolección de datos:**  
**INSTRUMENTO DE LA VARIABLE JUEGO DIDÁCTICO**

**Datos:**

Nombre del niño(a): \_\_\_\_\_

Edad: 5 años

Fecha: \_\_\_\_\_

Evaluada: \_\_\_\_\_

**Información general:**

Este cuestionario tiene como objetivo evaluar las dimensiones del juego didáctico en niños de cinco años de la Institución Educativa "Pequeños Angelitos N°449" de Chota.

**Finalidad:**

El cuestionario busca identificar el nivel de desarrollo del juego didáctico en los niños, considerando su impacto en aspectos emocionales, creativos y motrices. Los resultados permitirán proponer estrategias pedagógicas que fortalezcan las capacidades de los niños a través del juego como herramienta de aprendizaje.

**Instrucciones:**

Lea cada ítem cuidadosamente. Evalúe la frecuencia con la que observa el comportamiento descrito en los niños. Marque con una "X" la opción que mejor represente su observación.

**Variable de estudio:** Juego como estrategia didáctica

**Escala de valoración**

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Nº	ÍTEMS	4	3	2	1
<b>DIMENSIÓN AFECTIVO – EMOCIONAL</b>					
1	Juega con otros niños cooperando y				
2	Acepta jugar con otros niños.				
3	Se sociabiliza con sus compañeros espontáneamente.				
4	Inicia un juego de manera autónoma.				
5	Sigue las normas y reglas del juego que se				
<b>DIMENSIÓN CREATIVA</b>					
6	Disfruta jugar libremente en los diferentes sectores del aula.				
7	Manipula títeres creando nuevas historias.				
8	Incrementa su vocabulario cuando participa en el juego de roles.				
<b>DIMENSIÓN MOTORA</b>					
9	Participa con sus compañeros en dinámicas				
10	Señala partes de su cuerpo: cabeza, tronco y				
11	Realiza movimientos en actividades dirigidas: trepa, salta y mantiene el				
12	Realiza diferentes desplazamientos utilizando brazos y piernas.				

## INSTRUMENTO DE LA VARIABLE COMUNICACIÓN

### Datos:

Nombre del niño(a): \_\_\_\_\_

Edad: 5 años

Fecha: \_\_\_\_\_

Evaluadora: \_\_\_\_\_

### Información general:

Este cuestionario está diseñado para evaluar las habilidades de comunicación de los niños de cinco años en la Institución Educativa "Pequeños Angelitos N°449" de Chota durante el año 2023.

### Finalidad:

El propósito del cuestionario es obtener información precisa sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños, con el objetivo de identificar fortalezas y áreas que requieren mejora, facilitando la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas.

### Instrucciones:

Lea cada ítem cuidadosamente. Evalúe la frecuencia con la que observa el comportamiento descrito en los niños. Marque con una "X" la opción que mejor represente su observación.

**Variable de estudio:** Juego como estrategia didáctica

### Escala de valoración

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

N°	ÍTEMS	4	3	2	1
<b>COMPRENDE TEXTOS ORALES</b>					
1	El niño escucha atentamente y comprende				
2	Identifica las ideas principales en cuentos o narraciones escuchadas.				
3	Responde adecuadamente a preguntas relacionadas con un texto oral.				
4	Muestra interés y participa en actividades que implican comprensión auditiva.				
<b>SE EXPRESA ORALMENTE</b>					
5	Utiliza un vocabulario adecuado para expresar sus ideas en oraciones completas.				
6	Relata experiencias personales o acontecimientos de manera coherente.				
7	Participa activamente en conversaciones grupales, respetando turnos de palabra.				
8	Utiliza expresiones faciales y gestos para complementar su comunicación oral.				
<b>PRODUCE TEXTOS ESCRITOS</b>					
9	Escribe palabras o frases sencillas con apoyo de un modelo.				
10	Identifica y utiliza correctamente letras para formar palabras.				
11	Crea dibujos o gráficos que complementan textos escritos breves.				
12	Redacta pequeñas historias o descripciones con apoyo del docente.				

## Anexo 04: Evaluación de juicio de expertos

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

### I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Patricia Rosana Siccha Sánchez

Fecha: 23 de setiembre del 2023      Especialidad: Mg. En Educación con Mención en  
Docencia y Gestión Educativa

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación del juego como estrategia didáctica.

Autor del instrumento: Elida Saldaña Uriarte

### II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				17	
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				17	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	
<b>Sumatoria parcial</b>					175	
<b>Sumatoria Total</b>		175				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>		0.875				

### Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

---

---

---

---

---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**

$$\boxed{175} = \boxed{0.875}$$

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



**Firma del Experto  
DNI 33262388**

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Eddier Albino Flores Idrugo

Fecha: 26 de setiembre del 2023

Especialidad: Mg. Docencia e Investigación

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación del juego como estrategia didáctica.

Autor del instrumento: Elida Saldaña Uriarte

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?					19
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?			16		
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?					19
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?			16		
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				17	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?					19
<b>Sumatoria parcial</b>				32	71	76
<b>Sumatoria Total</b>		179				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>		0.895				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---

---

---

---

---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coefficiente de Validez**

$$\boxed{179} = \boxed{0.895}$$

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

  
Firma del Experto  
DNI 32960769

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**NOMBRE DE LA FACULTAD**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

**Nombres y apellidos del validador:** M.Sc. Ever Sánchez Cotrina

Fecha: 28 de setiembre del 2023

Especialidad: Educación Primaria

**Nombre del instrumento evaluado:**

**Autor del instrumento:** Elida Saldaña Uriarte

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
<b>Sumatoria parcial</b>				48	71	57
<b>Sumatoria Total</b>		<b>176</b>				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>		<b>0.88</b>				

### Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

---

---

---

---

---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**

$$\boxed{176} = \boxed{0.88}$$

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



M.Cs. Ever Sánchez Cotrina  
DOCTOR

---

**Firma del Experto  
Maestro en Ciencias  
DNI. 41617123**

**Anexo 05: Consentimiento informado**

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**“El juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la I.E  
Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023”**

Autorización para participar en el trabajo de investigación:

Yo, ..... *María Julia Fustamante Rodríguez* ..... identificado (a) con  
el DNI N° *48116162* ..... madre/padre de la menor de edad que será sometido a  
esta investigación, con pleno conocimiento acerca del estudio a realizarse y habiendo  
recibido la información necesaria sobre el trabajo de investigación, los objetivos y  
métodos planteados, por parte del investigador, doy autorización para que mi menor  
hijo/hija pueda participar de manera libre y voluntaria, aportando con toda  
información que sea necesaria para que se realice dicho estudio.

Chota, *25* ..... de *Octubre* ..... del 2023



## CONSENTIMIENTO INFORMADO

### PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

**“El juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la I.E  
Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023”**

Autorización para participar en el trabajo de investigación:

Yo, .....*Maria Herrera Olano*..... identificado (a) con  
el DNI N° ...*44.224987*...madre/padre de la menor de edad que será sometido a  
esta investigación, con pleno conocimiento acerca del estudio a realizarse y habiendo  
recibido la información necesaria sobre el trabajo de investigación, los objetivos y  
métodos planteados, por parte del investigador, doy autorización para que mi menor  
hijo/hija pueda participar de manera libre y voluntaria, aportando con toda  
información que sea necesaria para que se realice dicho estudio.

Chota, .....*25*.....de .....*Octubre*.....del 2023

*Maria Herrera*

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

### PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

**“El juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la I.E  
Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023”**

Autorización para participar en el trabajo de investigación:

Yo, Orfira Ace Perata..... identificado (a) con  
el DNI N° 43951262.....madre/padre de la menor de edad que será sometido a  
esta investigación, con pleno conocimiento acerca del estudio a realizarse y habiendo  
recibido la información necesaria sobre el trabajo de investigación, los objetivos y  
métodos planteados, por parte del investigador, doy autorización para que mi menor  
hijo/hija pueda participar de manera libre y voluntaria, aportando con toda  
información que sea necesaria para que se realice dicho estudio.

Chota, 25.....de octubre.....del 2023



## Anexo 06: Solicitud de la institución

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Chota, 6 de octubre del 2023

Solicito: Permiso autorización para el desarrollo  
de trabajo de investigación

Sra Yanina Rodriguez Chávez

Director de la Institución Educativa Pequeños Angelitos N° 494 – Chota

Yo, **Elida Saldaña Uriarte**, identificada con número de **DNI: 71632801** y código universitario: 1116200391, ante usted respetuosamente me presento y expongo:

Qué habiendo culminado el Programa de Estudios de Educación Inicial, en la Universidad San Pedro – Filial Cajamarca y próximo a desarrollar mi tesis, solicito a su persona me brinde las facilidades para ejecutar la investigación titulada: "El juego didáctico y el aprendizaje del área de comunicación en niños de cinco años de la I.E Pequeños Angelitos N°494 Chota, 2023", el cual será desarrollado por mi persona; en tal sentido solicito permiso para aplicar los instrumentos de investigación, con la finalidad de obtener la licenciatura, asimismo la información recabada será de estricto uso académico.

Atentamente.



Elida Saldaña Uriarte

DNI: 71632801



*Lic. Gianira Rodríguez Cieza*  
DIRECTORA

RECIBIDO 11/10/23

10.50 a.m.

## 7. Repositorio



1. Información del Autor			
SALDAÑA URIARTE ELIDA		71632801	elida111620@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional
<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/>	Título Profesional
<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/>	Maestría
<input type="checkbox"/>	Doctorado		
4. Título del Documento de Investigación			
<p><b>El juego didactico y el area de comunicacoon en niños de cinco años de la Institucion Educativa Pequeños Angelitos N°449 Chota, 2023</b></p>			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público <sup>2</sup> (info:eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/>	Acceso restringido <sup>4</sup> (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)
(*)En caso de restringido sustentar motivo			

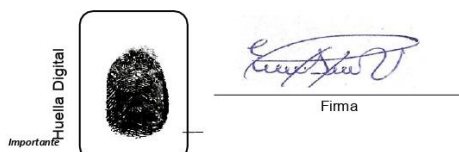
### A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

### B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>5</sup>

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>6</sup>

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	05	11	2025



<sup>1</sup> Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales. Art. 8. inciso 8.2.

<sup>2</sup> Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.

<sup>3</sup> Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

<sup>4</sup> En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DECC (numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.

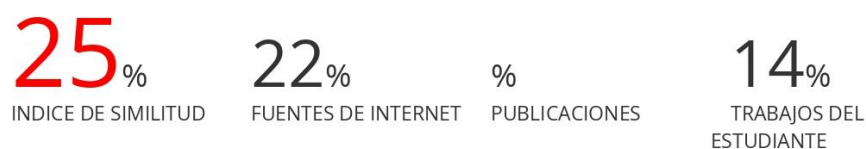
<sup>5</sup> Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.

<sup>6</sup> Según el inciso 1.2.2, de artículo 12 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

## 8. Reporte de similitud

El juego didáctico y el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa pequeños angelitos N°449 Chota, 2023

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	<a href="http://repositorio.uigv.edu.pe">repositorio.uigv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
10	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	1 %
11	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad de Guadalajara Trabajo del estudiante	1 %
13	<a href="http://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://repositorio.upla.edu.pe">repositorio.upla.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://repositorio.unprg.edu.pe">repositorio.unprg.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://mipropiaeducacioninfantil.blogspot.com">mipropiaeducacioninfantil.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://dspace.unach.edu.ec">dspace.unach.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to upn271 Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %

21	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
22	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	dspace.uazuay.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to UNIBA Trabajo del estudiante	<1 %
28	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	scielo.sld.cu Fuente de Internet	<1 %
31	uniminuto-dspace.scimago.es Fuente de Internet	<1 %

Submitted to Universidad Técnica de Machala

32	Trabajo del estudiante	<1 %
33	<a href="http://ojs.docentes20.com">ojs.docentes20.com</a> Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
35	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
36	<a href="http://repositorioacademico.upc.edu.pe">repositorioacademico.upc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	<1 %
38	Submitted to Universidad de Deusto Trabajo del estudiante	<1 %
39	<a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
41	<a href="http://repositorio.upeu.edu.pe">repositorio.upeu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
42	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %
43	<a href="http://archive.org">archive.org</a> Fuente de Internet	<1 %

		<1 %
44	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	Submitted to uniminuto Trabajo del estudiante	<1 %
46	dgesum.sep.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
47	eresmama.com Fuente de Internet	<1 %
48	www.inusetgn.com Fuente de Internet	<1 %
49	digibuo.uniovi.es Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.unajma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
52	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
53	www.kairoslearningcommunity.org Fuente de Internet	<1 %
54	coleccionedigitales.biblorred.gov.co Fuente de Internet	<1 %

55	<a href="http://maker3dblog.blogspot.com">maker3dblog.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
56	<a href="http://pesquisa.bvsalud.org">pesquisa.bvsalud.org</a> Fuente de Internet	<1 %
57	<a href="http://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe">repositorio.escuelatarapoto.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
58	<a href="http://repositorio.unsaac.edu.pe">repositorio.unsaac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
59	<a href="http://repositoriodigital.ucsc.cl">repositoriodigital.ucsc.cl</a> Fuente de Internet	<1 %
60	<a href="http://repsi.org">repsi.org</a> Fuente de Internet	<1 %
61	<a href="http://www.593dp.com">www.593dp.com</a> Fuente de Internet	<1 %
62	<a href="http://www.bbmundo.com">www.bbmundo.com</a> Fuente de Internet	<1 %
63	<a href="http://www.pps.net">www.pps.net</a> Fuente de Internet	<1 %
64	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
65	<a href="http://www.sonepsyn.cl">www.sonepsyn.cl</a> Fuente de Internet	<1 %
66	<a href="http://repositorio.uniautonoma.edu.co">repositorio.uniautonoma.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %

67	<a href="http://repositorio.utc.edu.ec">repositorio.utc.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
68	<a href="http://repositorio.uti.edu.ec">repositorio.uti.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
69	<a href="http://reunir.unir.net">reunir.unir.net</a> Fuente de Internet	<1 %
70	<a href="http://revistasimbiosis.org">revistasimbiosis.org</a> Fuente de Internet	<1 %
71	<a href="http://ri.ues.edu.sv">ri.ues.edu.sv</a> Fuente de Internet	<1 %
72	<a href="http://www.gobcan.es">www.gobcan.es</a> Fuente de Internet	<1 %
73	<a href="http://www.scielo.org.mx">www.scielo.org.mx</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas       Apagado       Excluir coincidencias < 6 words  
 Excluir bibliografía       Activo