UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

JUEGOS LUDICOS Y SU RELACION CON EL APRENDIZAJE DEL AREA DE COMUNICACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL Nº292 MONTE ALEGRE PROVINCIA DE PADRE ABAD, 2022

Tesis para optar el título profesional de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INCIAL

YADIRA FLORES ESPINOZA

ROCIO VILLEGAS RUIZ

Pucallpa – Perú

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los Diecisiete días del mes de Noviembre del 2022 siendo las 8:00 am horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

PRESIDENTE: **Dra. BETZABETH DIAZ TORRES**

SECRETARIO: **Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ**

MIEMBRO: **Dra. FREYSI LILIAN LING VILLACREZ**

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

"JUEGOS LUDICOS Y SU RELACION CON EL APRENDIZAJE DEL AREA DE COMUNICACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 292 MONTE ALEGRE PROVINCIA DE PADRE ABAD, 2022"

Presentado (a) por el (la) bachiller: **YADIRA FLORES ESPINOZA**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido Aprobado por Unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en Educación** Inicial **Especialidad** —

Siendo las 9:00 am horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa Diecisiete de Noviembre del 2022

Presidente	Secretario	Miembro

SECRETARIA ACADEMICA

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los Diecisiete días del mes de Noviembre del 2022 siendo las 8:00 am horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

PRESIDENTE: **Dra. BETZABETH DIAZ TORRES**

SECRETARIO: **Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ**

MIEMBRO: **Dra. FREYSI LILIAN LING VILLACREZ**

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

"JUEGOS LUDICOS Y SU RELACION CON EL APRENDIZAJE DEL AREA DE COMUNICACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 292 MONTE ALEGRE PROVINCIA DE PADRE ABAD, 2022"

Presentado (a) por el (la) bachiller: **ROCIO VILLEGAS RUIZ**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido Aprobado por Unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en Educación** Inicial **Especialidad** ——

Siendo las 9:00 am horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa Diecisiete de Noviembre del 2022

Presidente	Secretario	Miembro

SECRETARIA ACADEMICA

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

"JUEGOS LUDICOS Y SU RELACION CON EL APRENDIZAJE DEL AREA DE COMUNICACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL Nº292 MONTE ALEGRE PROVINCIA DE PADRE ABAD, 2022"

APROBADO POR:

.....
Dra. Betzabeth Diaz Torres

PRESIDENTE

.....
Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz

SECRETARIO

.....
Dra. Freysi Lilian Ling Villacrez

MIEMBRO

.....
Mg. Adan Genaro Aparcana Laura

ASESOR

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
VICERRECTORADO DE INVESTIGACION
DIRECCION GENERAL DE PRODUCCION INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION

SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND

N° V/0557-2022

La **Dirección de Producción Intelectual**, hace constar por la presente, que el Informe final de tesis**, titulado:**

"JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°292 MONTE ALEGRE PROVINCIA DE PADRE ABAD, 2022".

Autor(es)	:	**FLORES ESPINOZA, YADIRA** **VILLEGAS RUIZ, ROCIO**
Facultad	:	EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Escuela Profesional	:	EDUCACIÓN INICIAL
Asesor(a)	:	Mg. APARCANA LAURA, ADAN GENARO

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio URKUND, dicho documento presenta un **porcentaje de similitud de 10%.**

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND, el cual indica que no se debe superar el 10%. Se declara, que el trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud, por lo que SI se aprueba su originalidad.

En señal de conformidad y verificación se firma y se sella la presente constancia.

FECHA 13/09/2022

Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Yadira Flores Espinoza

Autor de la tesis titulada : Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°292 Monte Alegre provincia de Padre Abad, 2022

Sustentada el año 2022

Asesor(a): Mg. Adan Genaro Aparcana Jaura

Facultad: Educación y Ciencias Sociales

Escuela Profesional: Educación Inicial

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 17 / 11 / 2022

Email: yadira-88p@outlook.com Firma:

Teléfono: 920041499 DNI: 45562565

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Rocio Villegas Ruiz

Autor de la tesis titulada : Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje del area de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022

Sustentada el año 2022

Asesor(a): Mg. Adan Genaro Aparcana Laura

Facultad: Educación y Ciencias Sociales

Escuela Profesional: Educación Inicial

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 17 / 12 / 2022

Email: villegasruiz ma@gmail.com Firma: Rocio Vu Ru

Teléfono: 920041499 DNI: 00067421

DEDICATORIA

A mis hijos Benjamín y Harvey por ser mi soporte y motivarme a seguir desarrollándome profesionalmente.

Yadira

A mis seres queridos a mis familiares y amigos cercano gracias por ese gran apoyo y fortaleza durante este proceso y proyecto de vida.

Rocio

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Ucayali, la Facultad de Educación y Ciencias Sociales al Programa de Complementación Académica de Licenciatura por darnos la oportunidad de seguir perfeccionando nuestros conocimientos y capacidades en nuevas propuestas pedagógicas y obtener un título profesional de Licenciados

A Mi Institución Educativa por brindarme las facilidades para poder continuar mis estudios complementarios a mi señora directora por creer en mi superación personal y profesional y mis estudiantes padres de familia y a mis colegas gracias.

A mi Asesor Mg. ADAN GENARO APARCANA LAURA, que me apoyo hasta el final para lograr y cumplir mi objetivo de sustentar mi tesis y en la obtención de mi titulo profesional de licenciada en educación inicial.

INDICE GENERAL

DEDICATORIA viii

AGRADECIMIENTO ix

RESUMEN xiv

ABSTRACT xv

INTRODUCCIÓN xvi

CAPÍTULO I 20

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 20

1.1.Planteamiento del Problema 20

1.2.Formulación del problema de estudio 23

1.2.1. Problema general 23

1.2.2. Problemas específicos 23

1.3.Formulación de objetivos del estudio 24

1.3.1. Objetivo general 24

1.3.2. Objetivos específicos 24

1.4.Justificación de la Investigación 24

1.5.Viabilidad 25

1.6.Limitaciones 26

1.7.Hipótesis, variables y Opreacionalizacion de la variables 26

1.7.1. Hipótesis 26

1.7.2. Variables 27

1.7.3. Operacionalizacion de Variables 28

CAPÍTULO II 29

MARCO TEÓRICO 29

2.1.Antecedentes del estudio 29
2.2.Planteamiento teórico del Problema 34
2.2.1. Teorías de la variable 1: Juegos lúdicos 34
2.2.2. Teorías de la variable 2: Aprendizaje en el are de comunicación 55
CAPÍTULO III 75
METODOLOGÍA 75
3.1.Método de investigación 75
3.2.Diseño de Investigación 75
3.3.Población y muestra 76
3.4.Técnica e Instrumentos de Investigación 76
3.5.Procedimiento de Recoleccion de Datos 77
3.6.Tratamiento de datos 77
CAPÍTULO IV 79
RESULTADOS Y DISCUSIÓN 79
4.1.Resultados 79
4.2.Discusión 85
CAPÍTULO V 87
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 87
5.1. Conclusiones 87
5.2. Recomendaciones 88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables 28

Tabla 2. Población..... 76

Tabla 3. Muestra 76

Tabla 4. Valores del Rho Spearman. 78

Tabla 5. Resultados de la variable 1: Juegos lúdicos y sus dimensiones..... 79

Tabla 6. Resultados de la Variable: Aprendizaje en el Área de Comunicación 81

Tabla 7. Prueba de normalidad - Kolmogórov-Smirnov..... 82

Tabla 8. Prueba de hipótesis general – Juegos ludicos vs Aprendizaje en el área de comunicación 83

Tabla 9. Prueba de hipótesis especifica 1: Juegos ludicos - Se comunica oralmente en su lengua materna 84

Tabla 10. Prueba de hipótesis especifica 2: Juegos ludicos –Lee diversos tipos de textos en su lengua materna..... 84

Tabla 11. Prueba de hipótesis especifica 3: Juegos ludicos - Escribe diverso tipos de textos en su lengua 85

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados de la variable 1: Juegos ludicos y sus dimensiones 79

Figura 2. Resultados de la Variable: Aprendizaje en el Área de Comunicación81

RESUMEN

Se estudian las tríadas desde la comunicación, con el propósito de a) identificar los distintos tipos a que da lugar la tríada; b) medir las diferencias entre los tipos de tríadas estudiados; y c) mostrar con juegos concretos la viabilidad de los juegos de tríada trasladables a programas. Se justifican tipos susceptibles de ser viables como juegos lúdicos, que corresponden a tríadas completas y a tríadas con ausencia de una conexión entre dos de sus nodos. Se comparan cuatro juegos por medio de cinco indicadores: roles, interacción intragrupo, interacción intergrupos, emisiones o recepciones, y valencia positiva o negativa. La comparación evidencia el comportamiento específico de las tríadas motrices. Los resultados confirman la viabilidad de los juegos estudiados, y las diferencias relativas entre antagonismo y solidaridad. Los juegos motores son una fuente singular de comunicación y una alternativa pedagógica para los programas de juegos. Luego de haber procesado en el software SPSS.25 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, existe una relación directa y significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institucion Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022

Palabras clave: *Juegos ludicos, comunicación, juego sociales, juegos psicomotores, aprendizaje, currículo, enseñanza, competencias*

ABSTRACT

The triads are studied from communication, with the purpose of a) identifying the different types to which the triad gives rise; b) measure the differences between the types of triads studied; and c) show with specific games the feasibility of triad games transferable to programs. Types likely to be viable as playful games are justified, which correspond to complete triads and triads with the absence of a connection between two of their nodes. Four games are compared by means of five indicators: roles, intragroup interaction, intergroup interaction, emissions or receptions, and positive or negative valence. The comparison highlights the specific behavior of the motor triads. The results confirm the feasibility of the games studied, and the relative differences between antagonism and solidarity. Motor games are a unique source of communication and a pedagogical alternative to game shows. After processing the data collected in the SPSS.25 software to test the general hypothesis of this study, a high positive Spearman correlation rho of 0.879 and a p-value of 0.000 were obtained, establishing its rejection, that is, that, there is a direct and significant relationship between the playful games with the learning of the communication area of the children of 5 years of the Initial Educational Institution Nº292 Monte Alegre Province of Padre Abad, 2022

Keywords: Play games, communication, social games, psychomotor games, learning, curriculum, teaching, skills

INTRODUCCIÓN

Aguilar. P., y Adelantado, N. (2017). Manifiesta en su trabajo de investigación que; El análisis de la red de comunicación de tríada, tomando como objeto el juego motor y su viabilidad en la práctica, ha tenido una atención muy reducida. Nuestra aportación se centra en el comportamiento específico de la tríada motriz, ante la interacción motriz antagónica entre tres personas o grupos. Los juegos motores de tríada son una rareza del patrimonio lúdico. ¿Por qué son tan escasos los juegos de tríada? Parlebas (2001, p131) apunta hacia la 'deportificación' de los juegos, como una adaptación del juego al nuevo orden cultural. Así, entenderíamos cómo la ambigüedad, manifestada en la ambivalencia de la tríada, es un costo de confusión que la sociedad evita en sus fórmulas lúdicas (Parlebas, 1988, p.102). Para Bauman (2005, p.12-18), la ambivalencia es un desafío que nos hacemos para vivir juntos y ayudarnos, frente a la hegemonía de la cultura objetiva (Robles, 2000, p. 229). El deporte, al negar esta ambivalencia, representa una fórmula institucionalizada dualista que funciona con sus propios ordenamientos internos (Puig y Heinemann, 1991).

En este contexto de enfrentamiento surge la tríada y su ambivalencia, como propiedad específica de las relaciones de comunicación, susceptible de ser matematizada desde la perspectiva de los juegos deportivos (Parlebas, 1981, 2005a, 2005b, 2005c, 2010, 2011). La tríada ofrece diversas versiones en su comunicación que no han sido exploradas desde el punto de vista de los juegos motores, pero parece más apropiado hablar de distintos tipos, a modo de formas estructurales, ya que no hay para ellos nuevas condiciones fundamentales que las diferencien socialmente. Iremos desarrollando estos tipos, según sean sus

conexiones y flujos, con los tres equipos conectados o con ausencia de una conexión (‘agujero estructural’, Burt, 2004, p.65).

Un campo de aplicación de las tríadas motrices es la educación física, reconociéndolas como una alternativa al modelo dominante de carácter deportivo (Navarro, 1995, 2006, 2009); también, las tríadas traen consigo un mayor enriquecimiento motor de las propuestas de juegos (alianzas, situaciones problema), y lo que es más importante: saber cómo hacerlas jugables. El mundo de los juegos motores solamente se ha interesado por dos tipos de tríadas (Parlebas, 1981, 1996; Guillemard, Marchal, Parent, Parlebas y Schmitt, 1988; Navarro, 1995; 2011; Sánchez, 2000), y esta estructura de comunicación sigue siendo poco común en los programas de juegos.

Para comprender ampliamente el fenómeno de la tríada, aludiremos a distintos enfoques y a una visión específica. En primer lugar, partamos de una visión sociocultural de la tríada y su fenómeno. Como bien dice Parlebas (2005c, p.115), «(…) las estructuras de los juegos pueden ser también reveladoras de las estructuras sociales (…) revelan una etnomotricidad específica (…)». Boudon (1980) nos permite comprender por qué la comunicación dual es hegemónica sobre la comunicación de tríada, y apunta a que la función principal de la organización social es la eliminación del efecto perverso. Desde luego, del desarrollo del juego motor de tríada emerge un conflicto de intereses en la resolución de situaciones en las que se da un doble contrato contradictorio. LèviStrauss (1962/1997, p.56-59), al estudiar un juego de los indios fox en forma de rito de los muertos y los vivos, encuentra que la victoria en un juego deportivo dual es un suceso simbólico que favorece en los vencedores un suplemento de vida. En deporte, salvo alguna excepción (Three sided football, ideado por Asger

Jorg), parece más eficiente una fórmula dual, pues aporta claridad al mensaje para que los jugadores y espectadores comprendan la situación motriz, quizá por esto el juego social esté de espaldas a la tríada.

Otra visión interesada por la tríada es la matemática en el contexto de las ciencias sociales. En cuanto a la utilidad descriptiva de la teoría matemática de juegos para predecir las conductas lúdicas, Barbut (1967, p.840) alude a la diferencia entre ‘esquema de causalidad’ y ‘esquema de finalidad’ del juego, y postula insertar en el análisis matemático las conductas humanas en la acción (p.863). Pero, ¿cómo incide la previsión matemática en la acción motriz de los juegos de tríada? La vertiginosa acción motriz, en una situación simultánea de juego de tríada, ¿permite a los jugadores aplicar su estrategia?

Simmel (1950) fue el primero en estudiar las interacciones sociales de tres individuos, cuya situación llevaba aparejada un rol mediador; y consideró la tríada sin coaliciones y más dependiente de la voluntad del tercer individuo. Para él, la tríada es una díada más uno. Granovetter (1973, p.1363) denominó ‘tríada prohibida’ a la comunicación carente de una conexión entre alguno de los tres vértices, y reconoce una dificultad en uno de los agentes para mantener dos relaciones fuertes, lo que traería consigo mayores probabilidades de tender puentes en la parte débil (no conexa o con diferencias de fuerzas). Siguiendo esta línea anterior, Caplow (1956, 1959/1968) estudió las tríadas y su distribución del poder de partida, así como la propiedad que atribuye a la tríada: la coalición o alianza. Para él, las tríadas son de ocho tipos, según este criterio de poder (1968, p.57), y alude a cómo la fuerza fluctúa durante el desarrollo de las interacciones. Caplow considera que es fundamental el poder de los individuos

para comenzar el proceso negociador de coaliciones, reduciendo así la tríada originaria a dos bloques claramente definidos (Esteban y Mayoral, 2011).

Parlebas (2011, p.23,9) discute el planteamiento de Caplow por ser estrictamente cuantitativo, polarizado, y ligado al poder de cada grupo a semejanza de la economía, cuando siguiendo al autor la tríada nos muestra su desarrollo exitoso en los juegos deportivos, poniendo en evidencia que el efecto Condorcet (intransitividad entre tres elementos) se encuentra en la práctica de estos juegos. Es decir, no es determinante el peso o poder inicial que posee cada equipo en una tríada, pues los jugadores actúan minimizando estratégicamente sus diferencias de partida.

Este trabajo esta por capítulos:

capítulo I: problema de investigación, precisando su pateamiento y formulación del problema, la formulación de los objetivos, justificación y la viabilidad del estudio.

capítulo II: marco teórico, como los antecedentes y las bases teóricas, formulación de hipótesis y la identificación de las variables.

capítulo III: precisamos todo lo concerniente de la metodología usada, es decir del tipos y diseño de investigación, población muestra, las técnica e instrumentos de recolección de datos, así como la validez y su respectiva confiabilidad para su ejecución.

capítulo IV y V: resultados, discusión, conclusiones y sugerencias

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del Problema

Sunción Lama de Ortiz, N. (2018). Manifiesta que; El uso de juego de roles permitirá que los niños y niñas puedan expresar sus sentimientos y explicar sus reacciones a los demás, conocer distintos puntos de vista y aprender valores y normas, a partir de sus experiencias en el aula, también pueden dirigir y reorganizar su pensamiento, controlar su conducta, favoreciendo de esta manera un aprendizaje cada vez más consciente.

Los juegos de roles en la expresión oral indudablemente son básicos para todos los estudiantes en general. Sus antecedentes, producto de un estudio minucioso de observación se detectó que una gran mayoría de los niños y niñas tiene problemas de comunicación, desde el punto de vista oral.

Esta dificultad consiste en que no pueden pronunciar con claridad las palabras, especialmente las denominadas trabadas, producto de un excesivo “mimo” de padres a hijos o de un “engreimiento” dañino porque les anulan a los niños la capacidad de desarrollar convenientemente su capacidad comunicativa.

Para Charles y William (1994), considera que la comunicación oral partiendo de las competencia y capacidades de área de comunicación del DCN – Inicial requiere la emisión y la recepción de mensajes, destaquemos en primer lugar la importancia de desarrollar las habilidades

de escucha, que re quieren concentración, retención y toma de decisiones.

Los niños y las niñas no siempre saben lo que tienen que escuchar ni cómo han de hacerlo, porque se ven sometidos a infinidad de sonidos. Por ello la fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza, considerando como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

La cual constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

La expresión en el nivel del área de comunicación es muy importante en la Educación inicial. Los niños/as están aprendiendo a expresarse, van precisando la pronunciación, ampliando el vocabulario mejorando la sintaxis. Este crecimiento lingüístico se consigue escuchando y hablando. Gutiérrez (1979).

Manifiesta que través del diálogo entre grupos se desarrolla la comunicación, se estructura el pensamiento y se refuerza la seguridad y la autoestima.

En el aula cuando conversamos también estamos trabajando. Procuramos que haya situaciones de diálogo y destinamos tiempo a hablar sobre diferentes temas.

Ahora bien, a nivel internacional se desplazó el foco de atención hacia la expresión oral. El cual se han producido cambios no menos

relevantes, al empezarse a utilizar en el aula una variedad de textos orales auténticos como diálogos, narraciones, cuentos. A nivel nacional se constituye que el docente permite que el niño exprese lo que quiere y siente; es por esto que es necesario que todo niño curse el nivel preescolar, puesto que al ingresar comienza a socializarse con sus compañeros y maestros además se vuelven independientes y autónomos, conocen cosas nuevas se vuelen capaces de pensar y reflexionar, adquiriendo nuevos conocimientos hábitos y que en un futuro les servirán para ir integrándose con las demás personas de su sociedad y con las que tendrá que interactuar . Hughes (1988), manifiesta que la práctica de la expresión oral en el área de Comunicación en diversas situaciones y contextos, se manifiesta verbal y no verbal, comienza a tener intencionalidad en los intercambios comunicativos; niños y niñas se van haciendo más activos (as), bajo la influencia cultural de su entorno, su vocabulario aumenta y su dominio avanza considerablemente.

Hacen sus primeras relaciones de palabras, sonidos, nombres, estructurando de esta manera su lenguaje; por lo que se sostiene el lenguaje del niño y la niña es aprendido en un contexto social y cultural a través de las relaciones con adultos y niños(as). A su vez Los juegos de roles se usa frecuentemente en las situaciones de aprendizaje y se les pide a los estudiantes que asuman el rol apropiado, el cual es esencial que el estudiante sea capaz de desempeñar el rol del individuo elegido de forma apropiada.

El juego de roles, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, a la hora de aprender, la calidad con que una

persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran, riqueza expresiva.

Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario. Los juegos de roles tienen por finalidad, despertar el interés, se motiva la participación espontánea de los(as) niños(as) y, por su propia informalidad y actualidad, se mantiene la expectativa del grupo centrada en el problema que se desarrolla. La representación escénica provoca una vivencia común a todos/as los niños(as) y después de ella es posible discutir mejor el problema con cierto conocimiento generalizado, puesto que todos han participado de un planteo común.

1.2. Formulación del problema de estudio

1.2.1. Problema general

¿Qué relación Existe entre los juegos lúdicos con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ✓ ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos con el aprendizaje se comunica oralmente con su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022?
- ✓ ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos con el aprendizaje lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022?

- ✓ ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos con el aprendizaje escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022?.

1.3. Formulación de objetivos del estudio

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institucion Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022

1.3.2. Objetivos específicos

- ✓ Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje se comunica oralmente con su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022
- ✓ Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022
- ✓ Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022

1.4. Justificación de la Investigación

Este trabajo investigación nos dará a conocer el grado de influencia que tendrán los juegos lúdicos en el desarrollo del aprendizaje del área de

comunicación, a su vez valdrá como guía de orientación a todos los niños y niñas en la zona de estudio, principalmente a los del nivel inicial, ya que conocen muy bien la pedagogía; pero no saben cómo orientar a los niños hacer uso de metodologías efectivas para mejorar el aprendizaje del área de comunicación, como lo es en este caso los juegos lúdicos.

El aprendizaje del área de comunicación permite a los niños desarrollar tres competencias: comunicarse oralmente, leer y escribir diversos tipos de textos escritos en diferentes situaciones o contextos en su día a día. Así mismo, estos juegos lúdicos les ayudan a desarrollar las competencias comunicativas y textuales para el logro de la comprensión y expresión de sus ideas de forma oral y escrita en diversos entornos.

En ese sentido, el uso de esta estrategia es muy importante ya que le permite interactuar de forma divertida, libre y espontánea. Hace que el niño desarrolla sus potencialidades intelectuales de modo creativo y motivante. Por lo mencionado, en calidad de docentes comprometidos por la educación debemos proponernos a formar niños competentes con diversas habilidades, es decir, formar estudiantes críticos, creativos y reflexivos.

1.5. Viabilidad

El presente trabajo de investigación es viable porque el tema es interesante e innovador, sobre todo se adapta al contexto actual, en tal sentido, permite mejorar los aprendizajes de los niños en el área de comunicación. A su vez se contó con todos los recursos humanos y financieros necesarios para llevarlo a cabo y apoyo de los padres de familia, directivo entre otros para su viabilidad.

1.6. Limitaciones

Una de las limitaciones que pudimos observar es la falta de compromiso de los padres de familia ya que muchos de ellos son trabajadores independientes lo cual no dan importancia a sus niños en su formación integral.

1.7. Hipótesis, variables y Operacionalización de las variables

1.7.1. Hipótesis

Hipótesis General

Existe influencia directa y significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institucion Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022

Hipótesis Específicos

- ✓ Existe influencia directa y significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje se comunica oralmente con su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022.
- ✓ Existe influencia directa y significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022.
- ✓ Existe influencia directa y significativa los juegos lúdicos con el aprendizaje escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022.

1.7.2. Variables

Identificación de las variables de estudio

Variable Independiente: Juegos lúdicos

Variable Dependiente: Aprendizaje en el área de comunicación

Definición operacional de las variables de estudio

Variable 1: Juegos lúdicos

Dimensión: Juegos sociales

Dimensión: Juegos cognitivos

Dimensión: Juegos Psicomotores

Variable 2: Aprendizaje en el área de comunicación

Dimensión: Se comunica oralmente con su lengua materna

Dimensión: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

Dimensión: Escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

1.7.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala	Nivel
Variable 1 Juegos lúdicos	Juegos Sociales	- Juega con la ruleta interactiva de las adivinanzas. - Juega con la ruleta interactiva de los cuentos. - Juega con la ruleta interactiva de las canciones - Juega con la ruleta interactiva de los trabalenguas	Siempre (3) Casi Siempre (2) Nunca (1)	Ordinal
	Juegos cognitivos	- Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (contaminación del aire). Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (cuidado personal). - Juega con la memorama sobre los objetos reciclados.		
	Juegos psicomotores	- Juega con la memorama sobre los integrantes de la familia - Juega con la memorama sobre las profesiones y oficios.		
Variable 2 Aprendizaje en el área de comunicación	Se comunica oralmente con su lengua materna	- Habla Balbuce Gestos	Siempre (3) Casi Siempre (2) Nunca (1)	Ordinal
	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Analiza Interpreta Observa		
	Escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Escribe Crea Construye		

Fuente: Elaboración propia a partir de los Instrumentos

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Antecedentes internacionales

Chaves-Montero, A., t. alt; (2018). Manifiesta en su trabajo de investigación que; Los videojuegos superan los contextos de ocio y se pueden considerar como hipertextos lúdicos, que configuran modelos de aprendizaje y favorecen el desarrollo y adquisición de determinadas competencias y habilidades mediante la formulación de prácticas formativas que transcienden a las tradiciones. La presente ponencia pone de manifiesto la aplicabilidad de los videojuegos desde el punto de vista educativo, ofreciendo a los docentes orientaciones para su incorporación en el aula. Los videojuegos son una herramienta de ayuda para la evaluación de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos con el fin de facilitar su integración curricular y aprovechamiento didáctico a través de tres grandes dimensiones de análisis que pueden ser utilizadas, a su vez, para el diseño de videojuegos educativos. El texto, presentará diferentes herramientas educativas para el aprendizaje lúdico, que pueden ser exportados y reutilizados en otros contextos y situaciones formativas. Compartir e intercambiar estos objetos de aprendizaje de carácter lúdico a través de comunidades de práctica supone para el profesorado un gran apoyo y una fuente de recursos importante.

Torres, Á. et. alt; (2019). Manifiesta en su trabajo de investigación que; Introducción: La motricidad como movimiento voluntario es un factor relacionado con la calidad de vida, por lo cual potenciar dicha variable con juegos tradicionales puede repercutir positivamente en sujetos con

Síndrome de Down desde el punto de vista psicomotriz y cultural. Objetivo: El objetivo de la investigación es realizar una estimulación motriz efectiva a través del uso de juegos tradicionales ecuatorianos, potenciando destrezas motoras, locomotrices, no locomotrices y de proyección, valorado el efecto producido. Métodos: Se estudian a 85 niños portadores del Síndrome de Down entre 5-15 años de edad, evaluando diferentes habilidades motrices antes y después de implementada la propuesta a partir del test de Bruininks-Ozeretzki mediante tres criterios (Adquirido, en Vías de Admisión y No Adquirido), aplicando la propuesta lúdica durante seis meses en 72 sesiones de 40min, tres veces por semana. Resultados: El desplazamiento con independencia luego de implementada la propuesta mejoró en un 41,17 punto porcentual (p=0,000), mientras que las habilidades no locomotrices mejoraron luego de la propuesta en un 27,05 puntos porcentuales (p=0,003). Por otra parte, en las habilidades de proyección existió una mejora de 32,55 puntos porcentuales (p=0,000). Conclusiones: Al aplicar el pretest se detectan parámetros de alerta y retraso en la motricidad gruesa. Después de una labor continua y al ejecutar el postest se evidencia un aumento positivo en la valoración de las capacidades fundamentales, concluyendo así que las actividades lúdicas tradicionales son medios efectivos de excitación motriz e intelectual.

Díaz, L. (2017). Manifiesta en su trabajo de investigación que; Este artículo plantea cómo los juegos pueden tener una influencia positiva en la adquisición de un segundo idioma con base en los teóricos que han estudiado su importancia tanto en la enseñanza y el aprendizaje de un

nuevo idioma. El aprendizaje de una segunda lengua es de vital importancia en nuestra sociedad y gracias a la implementación de los juegos en el aula, los profesores tienen una herramienta de motivación que permite a sus estudiantes expresar sus sentimientos de una manera lúdica, mientras que se crea un mejor ambiente en el salón de clase. A la luz de esto, los estudiantes de pregrado de la Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB pueden mejorar el aprendizaje de la segunda lengua con el uso de juegos no sólo en el aula sino también fuera de ella.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Rosillo Luna, D. L. (2018). Manifiesta en su trabajo investigativo que; El desarrollo de la investigación se trabajó con una población muestral de 29 niños y niñas de 3 años; tiene como objetivo Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, región Tumbes 2018. La pesquisa apuesta por la investigación de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño no experimental, con un diseño de investigación de pre- test, que es la observación, tal como se afirma en los resultados a través de la tabla N° 24, los niños y las niñas obtuvieron 100% en proceso y post- test que son los 15 talleres de aprendizaje aplicadas; se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoro significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la divina misericordia. Los resultados del pos-test, demostraron que el 97% de estudiantes obtuvieron “A”, del logro previsto,

lo cual se concluye la aceptación de la hipótesis de la investigación; se ha llegado a las siguientes conclusiones: la prueba de Wilcoxon para la estimación estadístico, en la tabla 27, se aprecia que los valores del pre-test es Z-4,713 y los valores del pos-test es P-0,000 rechazándose el pre-test por ser negativo.

Merchan Soto, Y. (2018). Manifiesta en su trabajo investigativo que; El presente trabajo de investigación está dirigido a determinar si la aplicación de estrategias mediante juegos lúdicos basadas en el enfoque colaborativo, mejora el desarrollo de la expresión lingüística en los niños de 3 años de edad de la I.E.I 205 “SOL RADIANTE”, del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018. El estudio es de tipo cualitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 20 estudiantes de 3 años de edad. Además, se utilizó la prueba estadística de T Student con muestra emparejadas, para comprobar la hipótesis de la investigación. Tras aplicar un pre test, para medir el grado inicial de la expresión oral, después aplique un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo con el fin de mejorar los niveles de expresión oral en niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 #SOL RADIANTE”, del Distrito Aguas Verdes, una vez concluido las sesiones de aprendizaje basados en juegos lúdicos, aplique un post test para medir el grado de desarrollo de la expresión oral, evidenciando que si ha sido efectivo los juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 #SOL RADIANTE”, del Distrito Aguas Verdes, esta comprobación lo realice a través de la prueba t de dos muestras emparejadas aprobando

mi hipótesis H1 que fue : Las calificaciones son más altas tras aplicar un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el nivel de expresión oral.

Olaya Ordinola, M. (2018). Manifiesta en su trabajo investigativo que; El presente trabajo de investigación ha tenido como propósito determinar si la aplicación de un taller de juegos lúdicos mejora la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018. El diseño de investigación es pre experimental, con un solo grupo, tiene una población de 72 niños de 3, 4 y 5 años y una muestra de 14 niños de 3 años, el instrumento utilizado es la observación y lista de cotejo, el mismo que se sometió a validez y confiabilidad, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, la prueba en la cual se pudo apreciar el valor de $t = -14.296 < 1.713$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. En las conclusiones se identificó la motricidad fina a través de un pre test, se aplicó el taller de 12 sesiones de aprendizaje y se evaluó y comparó los resultados obtenidos. Se aceptó la hipótesis de investigación la aplicación del taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018.

2.1.3. Antecedentes locales

No hay ningunos antecedentes locales sobre este trabajo de investigación.

2.2. Planteamiento teórico del Problema

2.2.1. Teorías de la variable 1: Juegos lúdicos

Vera, S. (2018). Manifiesta en su trabajo investigativo que; La palabra Lúdico es un derivado por etimología popular del sustantivo latino Ludus (que significa "juego" entre otras muchas acepciones). Designa todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Lúdica se formó por analogía con muchas palabras que empleaban sufijo - ico.

La lúdica tiende a denominarse juego dado a su raíz etimológica, sin embargo, no solo el juego es una actividad lúdica, sino que existen otras (por solo citar las actividades artísticas) ni todo juego es lúdica tal como tal como lo expresa Díaz, A. (2008) aunque el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer, reducir lo lúdico exclusivamente a la actividad juego sería inapropiado para comprenderlo como fenómeno humano en toda su dimensión. Para Maturana, H. (2003), el juego como manifestación lúdica nos hace reconocernos como los humanos que somos.

Pero no se trata de cualquier juego, sino del juego que nos permite ser y reconocer la legitimidad del otro en la convivencia, y agrega el autor, que el reconocimiento del otro solo ocurre desde el amor, pues es la emoción que funda lo humano y por tanto lo social.

Desde el enfoque de Maturana, los juegos competitivos nos llevan a relaciones que justifican negar al otro para afirmarnos, o ser negados por el otro para su afirmación.

Sin embargo, el paradigma tradicionalmente establecido en nuestra cultura, nos lleva al individualismo y a la competencia, evidenciándose que coexisten en el presente siglo el paradigma tradicional y la esperanza de transformar las estructuras sociales a través de la educación.

El Homo Ludens de Huizinga (2007) se expresa en relaciones donde podemos derivar en alerta, en la incertidumbre, en el goce del descubrimiento, en la pasión por el descubrimiento. De allí que la lúdica según lo expresa el autor es connatural al ser humano, siendo el juego el primer recurso que emplea el niño no solo para explorar el mundo que lo rodea, sino además para sentir gozo o placer en ese proceso de descubrimiento. (Piaget 1981) Visto de este modo, los juegos de poderes establecidos tradicionalmente en nuestra cultura, dan paso a los juegos de sentires y quehaceres donde todos podemos reír, compartir, imaginar, pensar, sentir, fluir y ser, manifestándose la dimensión espiritual de la lúdica en su máxima expresión.

Esto quiere decir que al ir en aumento el grado de libertad o espontaneidad de la actividad lúdica, va en aumento su concepción como fenómeno subjetivo de representación simbólica de realidades imaginadas. Contrariamente al normar o reglar la actividad lúdica esta dimensión espiritual da paso a lo racional, que al igual que la dimensión espiritual, puede ser aprovechable en los contextos educativos. Todo hace pensar que la lúdica al igual que el ser humano es un constructo

multidimensional, cuyas expresiones pueden estar asociada a lo estético, ético, recreativo, aprendizaje, otros.

De acuerdo con los aportes de la lúdica, puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad. F El Párroco Martínez Oswaldo de la Fundación Universitaria Juan de Castellano Colombia (citado por Hernán, J. y Gómez, J.2009), señala que la lúdica como parte fundamental del desarrollo integral del ser humano, no es una ciencia, ni una disciplina, es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otras actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. orero C. (2010).

Factores que aporta la lúdica en la educación

Son el resultado del arqueo heurístico realizado a textos, artículos e investigaciones relacionadas, corresponden a una pre categorización para la siguiente fase de esta investigación en curso. La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar- identidad, además de un modo de ser particular.

Desde los lineamientos curriculares, la lúdica puede considerar como el potencial creativo y gozoso que hay en cada uno de nosotros y que se expresa a través de diferentes medios como la música, el deporte, el arte, otros.

Es por ello que en la actualidad se habla de la pedagogía lúdica o ludo pedagogía como un enfoque sistemático de investigación de la lúdica aplicada a la pedagogía.

Entre ellos se destaca las investigaciones del grupo KINEPAIDEIA, en su trabajo Reflexiones sobre la Acción del Docente, la ludo-pedagogía tiene un carácter reconciliador de saberes, el disfrutar aprendiendo sin que se diluyan los objetivos de aprendizaje.

Sostienen que todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles. Gadamer (1991) explica la lúdica como la sensación o la acción que el niño y el adulto ejercen desde una suerte de ejercicio de imaginación actoral, que le permite explorar y conocer desde significados.

Es por ello que entre las actividades lúdicas que por excelencia hacen emerger esa condición natural del ser humano se encuentran: las artes escénicas, las dinámicas de grupo, los juegos de roles, y otros.

Estas actividades lúdicas emergen de los niños de manera natural, sin embargo, son perfectamente aplicables en los adultos para recrear nuestro niño interior, y con ello la capacidad de explorar, de crear, e innovar Cifuentes (1998) señala que la lúdica favorece, en la primera infancia, el fortalecimiento de: la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades educativas primordiales para todos los seres humanos.

Para Fulleda (2003) existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer. La necesidad lúdica es un impulso vital, nace con el ser humano.

La acción lúdica está dirigida conscientemente (en forma libre y espontánea) a la liberación voluntaria de ese impulso vital generado por esa necesidad. Mientras que el placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora, la satisfacción alcanzada a través del desarrollo de la actividad lúdica. Tirado (2005) expone la importancia que tiene el juego como actividad lúdica para el autoconocimiento, y el conocimiento de los otros, asumiendo roles dentro del juego que permiten la construcción de otras situaciones, y paralelamente la de sí mismo dentro y fuera del rol que se asume en las fantasías del juego.

En la misma línea argumentativa, Tonucci (2006) expone la importancia de una sociedad pensada por y para los niños, esto nos recalca la importancia que tiene la exploración del juego en el desarrollo del niño dentro y fuera de casa, donde pueda utilizar los elementos naturales y espontáneos de su comunidad, pues motiva a un acercamiento solido de esa experimentación.

Estas capacidades que menciona el autor tienen que ver tanto con las llamadas competencias técnicas como las competencias ciudadanas que demandan las entidades socio-productivas del presente siglo. A las ya mencionadas, vale incorporar la capacidad abductiva, descomponer y a la vez articular todo fenómeno social, viéndolo y comprendiéndolo en forma sistémica.

Asimismo, el autor incorpora nuevos elementos: las actividades lúdicas promueven actitudes para promover procesos de paz, de cooperación, y de solidaridad. Corresponde a uno de los siete saberes que Morín (Ob. Cit.) identifica como demandante en la educación de este siglo, vale decir: Trabajar para la humanización de la humanidad. Para Brown (1992) la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción

Dimensión 1: Juegos sociales

Uribe, R. et. alt; (2017). Manifiesta en su trabajo investigativo que; En este punto se habla de metáforas (el tema) y mecánicas (pasos y reglas a seguir), ambos componentes necesarios.

El primero atrae al jugador al darle sentido a la existencia del juego, el segundo dirige las interacciones entre jugadores para completar el objetivo del juego. Visto desde el punto de vista del Diseño Industrial y haciendo una equivalencia burda, la metáfora es el concepto de diseño que da origen a la forma que capta la atención del ojo del usuario, mientras que las mecánicas son los mecanismos que hacen que un diseño cumpla su función. Matt Forbeck (2011) considera que un juego sin mecánicas es un mero juguete o una historia. Un juego sin metáfora no es más que un problema matemático o un rompecabezas lógico. Los juegos tienen diferentes niveles de reglas y metáforas, unas más preponderantes que otras, dependiendo de la intención de su creador y del interés de los jugadores

La teoría de juegos es la base de los juegos de mesa modernos. En origen, es una rama de la ciencia matemática que a través de modelos analiza las interacciones entre dos o más actores en la consecución de un objetivo y cómo las decisiones de estos actores influyen en ellos, generando una retroalimentación (Stokel-Walker, 2015).

Vista de esta manera, casi toda interacción humana es un juego donde las decisiones tomadas generan consecuencias que afectan la toma de decisiones para llegar a un resultado deseado. La teoría de juegos se ejemplifica de manera clásica, como lo postuló el matemático John Nash en la década de los cincuenta, a través del “Dilema del prisionero”, que consiste en: Dos individuos han sido arrestados con un juicio por venir.

La fiscalía habla con cada individuo por separado y les propone un trato: Si confiesan contra su socio, todos los cargos levantados en su contra serán retirados quedando en libertad; la confesión será usada como evidencia para condenar al otro (que recibirá una sentencia de 20 años). Si no confiesan y su socio lo hace, será condenado a 20 años y el socio quedará libre.

Si ambos confiesan, serán condenados a 5 años de prisión. Si ninguno confiesa, serán condenados a 1 años de prisión. Ambos prisioneros se encuentran incomunicados (Stokel-Walker, 2015).

Cada prisionero debe evaluar la situación en función de lo que más le conviene para alcanzar la meta (quedar libre), y a su vez suponer qué es lo que hará el socio, basado en interacciones personales previas.

El derrotero que tome dicho dilema depende de las acciones de cada prisionero. Siguiendo la lógica, individualmente, confesar sería la mejor opción, pero si ambos lo hacen, el castigo es peor si no dicen nada

Actualmente, la teoría de juegos se usa en diversas aplicaciones: desde la toma de decisiones políticas y económicas, hasta aplicaciones en la red y obviamente en los juegos de mesa. Ahora bien, la teoría de juegos plantea que la interacción no necesariamente debe ser antagónica, si no puede ser cooperativa o colaborativa, en busca de un beneficio común (Stokel-Walker, 2015).

Estos principios sirven para entender cómo se estructura un juego de mesa hoy en día Retomando la teoría de juegos, se considera que existen tres tipos de juegos de mesa (Zagal et al., 2006): competitivos, colaborativos y cooperativos (ver figura 2). El tipo de juego que se escoja

para diseñar determina en gran medida las mecánicas del juego (los pasos que se llevan para realizar determinada acción y la interacción entre diversos elementos del juego) y cómo éstas funcionan para alcanzar el objetivo del juego.

Los juegos competitivos requieren que se desarrollen estrategias que se oponen a las acciones de los demás jugadores (Zagal et al., 2006). Un ejemplo básico sería el Monopolio o el Risk, donde cada jugador trata de adquirir el mayor número de territorios, mientras derrota o quiebra las fuerzas de sus rivales. Ejemplos más avanzados de estos juegos que elevan el nivel de estrategia serían Heroclix, Magic the Gathering,

Munchkin y La Leyenda de los cinco anillos

Juegos cooperativos son aquellos en donde la situación que plantea el juego requiere que dos o más jugadores tengan intereses u objetivos que no son totalmente opuestos ni complementarios. Este tipo de juegos no asegura que todos los jugadores se beneficien equitativamente, de igual manera incluyen mecanismos de negociación. Colaborar unos con otros ayudas, siempre y cuando sea en condiciones ventajosas (Zagal et al., 2006).

Ejemplo de este tipo de juegos sería: los Colonos de Catan y Clue. Juegos colaborativos son aquellos donde todos los jugadores trabajan en equipo contra el tablero (las mecánicas del juego generan un rival virtual o villano que actúa en función del azar o como consecuencia de las acciones de los jugadores). La idea de estos juegos es que si un jugador pierde, todos pierden, y por tanto requieren una estrategia coordinada

para ganar (Zagal et al., 2006), por ejemplo, La Sombra de Cthulhu, El Señor de los anillos y Rescate.

Se enlistan algunos juegos de mesa modernos, particularmente del tipo colaborativo y cooperativo, y se mencionan sus conceptos, ventajas y desventajas. • Colonos de Catán: Juego cooperativo de 3 a 6 jugadores con variables complexas que requieren estrategias y planeación. Trata de crear una sociedad en una isla, al mismo tiempo que compiten o colaboran entre sí; manejando sus recursos naturales (obtenidos al azar) para poder comprar ciudades, pueblos, caminos o cartas de desarrollo. Fue diseñado por Klaus Teuber y publicado por primera vez en 1995 (Curry, 2009). Su ventaja es que es un juego altamente adictivo con un diseño sencillo, pero que invita a la complejidad y variabilidad.

Es el juego introductorio por antonomasia. Su desventaja es un juego de precio medio alto, particularmente sus expansiones.

• Carcassone: Juego cooperativo de 2 a 5 jugadores con variables más sencillas que requieren planeación a largo plazo.

Es un juego donde se colocan losetas de cartón, creando caminos y elementos de la ciudad fortificada del mismo nombre, localizada en Francia. Cada loseta se extrae de manera aleatoria y su ubicación afecta las jugadas de los participantes que siguen. Se obtienen puntos por crear ciudades. Fue diseñado por Klaus-Jürgen Wrede y publicado por primera vez en el 2000 (Vasel, 2005).

Su ventaja es que es un juego sencillo de entender, variable y fácilmente expandible, haciéndolo ideal para introducir a las personas a

los juegos de mesa. Su desventaja radica en que no es tan entretenido después de algunos juegos, lo cual limita su atractivo.

• La Sombra de Cthulhu: Juego colaborativo de 3 a 6 jugadores con variables complexas que requieren trabajo en equipo.

El objetivo del juego es trabajar juntos dentro de los confines de la ciudad de Arkham para detener a un hechicero malvado y a las creaturas que invoca antes de que logre traer al mundo una deidad antigua y malévola. Fue diseñado por Michael Rieneck y publicado por primera vez en el 2008.

Su ventaja radica en la integración que ofrece a los jugadores para trabajar en equipo y lo dinámico que puede ser cuando se entienden las reglas. Su desventaja yace en la complejidad de sus reglas, lo que limita que sea usado por jugadores más experimentados y con la paciencia requerida para estudiarlo y aprender a jugarlo por primera vez.

• Rescate. Juego colaborativo de 1 a 6 jugadores con variables complexas que requieren estrategias y planeación, así como trabajo en equipo. Los jugadores son bomberos que debe rescatar el mayor número posible de víctimas antes de que el edificio, representado por el tablero, colapse, debido a las condiciones imprevistas y cambiantes de un incendio. Sus mecánicas sencillas esperan reflejar las condiciones más comunes que un bombero enfrenta dentro de un edifico en llamas. Tiene dos modos de reglas de juego para principiantes y expertos.

Fue diseñado por Kevin Lanzing y publicado exitosamente gracias al apoyo de una campaña de Kickstart. Su ventaja radica en la integración que ofrece a los jugadores para trabajar en equipo y lo dinámico que

puede ser cuando se entienden las reglas, así como su versatilidad para agregar nuevas variables que lo mantienen fresco.

Su desventaja yace en que es un juego de nivel intermedio, esto es, que requiere que los jugadores estén familiarizados con este tipo de juegos modernos para entender las reglas y poder jugarlo.

• Magic The Gathering. Juego competitivo de 2 jugadores con variables complexas que requieren estrategias y planeación, dada la posibilidad de armas y personalizar decks de 52 cartas para usar en competencia.

Los jugadores son hechiceros que invocan criaturas, hechizos y artefactos usando energía de cartas que las proveen, con el fin de reducir los puntos de vida de su oponente.

Ha generado una escena competitiva internacional desde su aparición en la década de los noventa, con premios millonarios para los ganadores de los torneos y un mercado secundario de reventa de cartas, así como juegos sucesores e imitadores.

Su ventaja radica en la flexibilidad e innovación que pide del jugador para crear estrategias únicas de juegos. Su desventaja está en el alto costo inicial para poder jugarlo (cada jugador debe armar su propia deck de sobres con cartas aleatorias), así como en la complejidad agregada a las reglas por cada regla específica para cada carta

Dimensión 2: Juegos cognitivos

Muelas, Y. et. alt; (2019). Manifiesta que. El desarrollo hace referencia a los cambios que se presentan de acuerdo con el ciclo vital,

su principal función es la adaptación del ser al medio que lo rodea. El desarrollo en la infancia ha cobrado gran relevancia debido a que en esta etapa es en la cual se presentan diversos sucesos que con-tribuyen a dicha adaptación, de esta forma, el desarrollo cognitivo, psicoafectivo y físico han sido ampliamente investigados (Papalia, Wendkos y Duskin, 2010; Santrock, 2006).Al hablar de desarrollo, se asocia el término de aprendizaje, el cual ha sido estudiado por diversos referentes teóricos, resaltando los planteamientos de Piaget (1991) y Vygotsky (1978), quienes proponen que este se da de manera progresiva y en la medida en que se establece un proceso de relación con otros.

El concepto ha sido relacionado, desde una perspectiva neuropsicológica, con la plasticidad que el cerebro tiene para adquirir nuevos conocimientos y en esa medida comportarse (Azcoaga, 1997).

Las teorías de Piaget y Vygotsky abordan el desarrollo cognitivo; estos autores proponen que los niños son aprendices activos que organizan la información que reciben de su entorno, donde el conocimiento lo constituye cada sujeto y el lenguaje desempeña un papel importante, debido a que permite la transmisión e intercambio de conocimiento.

Es preciso resaltar que las teorías de dichos autores difieren en diversos aspectos, entre ellos que para Piaget el aprendizaje se da de forma individual, sugiriendo seis etapas de desarrollo: de reflejos, de costumbres motrices, sensorio-motriz, pre operacional, operacional concreta y operaciones formales y abstractas.

Para Vygotsky, el aprendizaje se da de forma social, resalta el término de zona de desarrollo próximo (distancia entre el conocimiento que se propone y la capacidad actual del niño) y andamiaje (apoyo de un experto).En el proceso de aprendizaje, algunas personas pueden presentar dificultades debido a algunas alteraciones en sus procesos psicológicos, lo que se ve reflejado en la dificultad para consolidar el proceso de la lectura, la escritura y el cálculo (Llanos Díaz, 2006). Dichas dificultades pueden estar asociadas a diversos factores biológicos, emocionales y otros, los cuales afectan el rendimiento o desempeño del individuo.

Dentro de los otros factores que pueden incidir se resalta el ámbito emocional, el cual influencia significativamente el proceso de aprendizaje, pues autores como Piaget, consideraban que de alguna manera el desarrollo cognitivo y afectivo están relacionados y se complementan entre sí; estudios como los realizados por Torres Morillo, Figueroa y García (2013), plantean, al igual que Piaget, que dichos procesos (cognitivo y afectivo) evolucionan recíprocamente.

Por otro lado, con respecto al juego, se retoma la teoría propuesta por Elkonin (1980), quien define el juego como “la manifestación de una imaginación desarrollada y, por otra, de manera naturalista el juego como una actividad instintiva”. En otras palabras, la interpretación de un papel que es asumido por el niño en su edad preescolar; para ello Elkonin plantea que en la medida en que el juego se va desarrollando, el juego cambia el contenido que se representa, es así como se puede observar que los niños más pequeños asumen como

significado del juego llevar a cabo acciones de los papeles que interpretan, en cambio, los niños un poco más grandes logran representar las relaciones de los personajes que interpretan, ya los niños más grandes logran captar las características más relevantes del papel y lo interpretan (Elkonin, 2009, como se citó en Marcolino, Oliveira y Amaral, 2014).

El término de actividad voluntaria es de gran importancia dentro de la teoría de Elkonin, hace referencia a las acciones que se realizan de forma más consciente, es por eso que se dice que dicha actividad se desarrolla, dado a que inicialmente las actividades, específicamente, el juego, se presentan de forma instintiva. Para Elkonin, el juego es la actividad rectora en la infancia, puesto que este influye en el desarrollo del niño, pues "a través del juego el mundo de las relaciones sociales, mucho más complejas que las disponibles para el niño en su no jugar a la actividad, se introduce en su vida y lo eleva a un nivel significativamente más alto" (Elkonin, 1987, como se citó en Marcolino, Oliveira y Amaral, 2014, p. 102).

Es preciso hacer una diferencia entre la actividad voluntaria y la actividad lúdica, pues la primera refiere a las acciones conscientes que se asumen dentro del segundo término, puesto que la actividad lúdica hace referencias a las acciones que son creadas e imaginadas por el niño durante el juego. Elkonin propone que el juego presenta seis etapas: el juego manipulativo (juego con objetos de forma monótona), juego simbólico (sustitución del objeto para llevar a cabo la acción), juego protagonizado (asume un personaje sin que su rol este en función de otros), juego de roles (asume un rol interactuando con otros), juego de

reglas (se adhiere a las reglas de un juego), y los juegos grupales (asume un lugar dentro del juego, memoriza instrucciones, entre otras).

Cabe resaltar que desde una perspectiva neuropsicológica histórico-cultural, Elkonin es el principal exponente con respecto al juego, debido a que ha demostrado que el desarrollo del juego por etapas, y en especial el juego temático de roles está relacionado de manera fundamental con el desarrollo de las neoformaciones psicológicas y el desarrollo psicológico del niño en general. Dentro de las neoformaciones se encuentra la actividad simbólica, comunicativa, reflexiva, y voluntaria en el niño ampliamente relacionada con los procesos atencionales y la regulación de la conducta.

Este abordaje del desarrollo neuropsicológico y su influencia en la psicopedagogía se torna fundamental para comprender los procesos de la escolarización y adaptación, así como el aprendizaje de la lectura, la escritura y el cálculo en la etapa de la escuela primaria.

Dimensión 3: Juegos Psicomotores

Muñoz Arroyave, V., et. alt; (2020). Manifiesta en su trabajo investigativo que; En los últimos años, han proliferado investigaciones surgidas desde distintas áreas de conocimiento relacionadas con la afectividad (emociones, sentimientos y estados de ánimo) y sus beneficios cognitivos, relacionales y sociales (Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, & March, 2014; Nolís, Kotsou, Quoidbach, Hansenne, Weytens, Dupuis, & Mikolajczak, 2011). Un hallazgo común de estas investigaciones es la necesidad de educar la afectividad para favorecer el desarrollo integral de la persona y su integración en la sociedad.

En el contexto educativo educar competencias emocionales origina unas consecuencias muy positivas en el rendimiento académico y el bienestar subjetivo del alumnado (e.g. Bisquerra, 2003; Diener, 2009; Dodge, Daly, Huyton, & Sanders, 2012; Schutz, & Pekrun, 2007). Autores como Greenberg, Kusche, Cook, & Quamma (1995), destacan la necesidad de trabajar las competencias emociones desde edades tempranas y a lo largo de la etapa escolar para favorecer su desarrollo de manera integrada con otras competencias (e.g. cognitiva, comunicativa).

Sin embargo, la incorpo2020, Retos, 38, 166-172 © Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (www.retos.org) ración de programas orientados a favorecer la afectividad de los alumnos en los centros educativos sigue siendo insuficiente (Duran, Lavega, Salas, Tamarit, & Invernó, 2014)

En el campo de la educación física las directrices curriculares establecen la formación de habilidades emocionales tanto en educación primaria como en educación secundaria (Generalitat de Catalunya Departament d'Ensenyament, 2010; Ministerio de Educación y Ciencia, 2001). Para ello, el profesor cuenta con diferentes recursos pedagógicos de primer nivel como el juego motor el cuál introduce al alumno en un laboratorio de vivencias motrices que llevan implícitas experiencias emocionales singulares.

Estas vivencias si están asociadas al bienestar generan la adquisición de aprendizajes motores profundos ya que se adquieren con una significación emocional (Lavega, Filella, Lagardera, Mateu, & Ochoa,

2013; Parlebas, 2001), es decir, al desarrollo integral de su personalidad (Parlebas, 2001).

La asignatura de educación física dispone de un gran repertorio de recursos pedagógicos. Entre estos, el juego motor es uno de las herramientas de primer orden cuando se trata de promover una educación física plural.

Cada juego se basa en un sistema de reglas (derechos y prohibiciones) que pone a prueba a sus protagonistas de un modo distinto. Según la teoría de la acción motriz, todo juego dispone de una lógica interna o mecanismo de funcionamiento asociado a un conjunto singular de relaciones con los demás participantes, el espacio, el tiempo y el material (Parlebas, 2001).

Atendiendo al criterio de relación motriz con los demás jugadores, los juegos o cualquier práctica motriz pueden agruparse en cuatro grandes familias o dominios de acción motriz:

a) juegos psicomotores, cuando el juego se realiza en solitarios;

b) juegos cooperativos, cuando se cuenta con la ayuda de un compañero para la consecución de un objetivo común;

c) juegos de oposición, cuando hay un adversario que se opone a la consecución de mi objetivo; y

d) juegos de cooperación-oposición, cuando tengo compañeros que me ayudan en mi objetivos (equipo) pero al mismo tiempo hay un equipo rival que se opone a mi objetivo.

Es necesario destacar que en estas cuatro familias de juegos puede haber presencia o ausencia de competición. Las reglas de los

juegos con competición o juegos con memoria de resultado indican de una forma exacta las posibles formas para determinar el vencedor:

a) sistema de clasificación, se utiliza comúnmente en carreras de coches, de atletismo y permite clasificar a los participantes según el tiempo obtenido;

b) tiempo límite, el ganador se determina cuando el tiempo ha llegado a su fin (e.g. futbol, baloncesto…);

c) a puntuación limite, consiste en la obtención de un resultado determinado (e.g. voleibol, tenis…);

y d) Puntuación y duración límite, donde la actividad puede finalizar de cualquiera de las dos formas (e.g. judo, taekwondo…). Por otro lado, están los juegos donde el final no está determinado por las reglas del mismo sino por la acción de un evento exterior al propio reglamento, como podría ser la voluntad de los jugadores, el final del recreo o el momento de volver a casa (Etxebeste, del Barrio, Urdangarín, Usabiaga, & Oiarbide, 2014; Parlebas, 2001) y, por tanto, los objetivos no están orientados a un marcador final y la atención está centrada en el componente lúdico del juego (Parlebas, 2001).

La presencia o ausencia de la competición en las clases de educación física es un tema motivo de debate. Diferentes autores señalan la importancia (Lagardera, 2009) y los beneficios que tiene el uso de la competición a nivel afectivo y motivacional (e.g. Bernstein, Philips, & Silverman 2011). Sin embargo, contrario a lo que se cree, la competición no siempre favorece las vivencias afectivas ni el cumplimiento de los objetivos, a pesar de su presencia desmedida en los currículos de

educación física sin ningún criterio o justificación (Lagardera & Lavega, 2004).

Con relación al proceso de adquisición de competencias emocionales, algunos autores (e.g. Bisquerra & Pérez, 2007) establecen cinco fases, la primera de ellas es fundamental para que el alumno avance este proceso: la toma de conciencia emocional. Consiste en tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado.

En estos procesos las emociones pueden ser valoradas de forma positiva si se satisfacen las expectativas o están en camino de satisfacerse generando un bienestar subjetivo o de forma negativa originando sensación de malestar y sentimiento de desagrado cuando el objetivo que alumno busca no se cumple (Bisquerra, 2000; Lazarus, 1991).

Plantear una educación física emocional comporta activar experiencias educativas profundas donde el alumno se sitúa como centro de interés de todo acto educativo. Para ello es necesario reconocer el alumno como un sistema inteligente, el cual al participar en cualquier situación motriz moviliza de manera unitaria todas las dimensiones de su personalidad (biológica, cognitiva, afectiva y relacional) (Parlebas, 2001), dejando atrás modelos mecanicistas y deportivistas los cuales centran su atención en aspectos muy concretos de la motricidad limitándose a la enseñanza de cómo realizar un lanzamiento, de cómo botar un balón o de cómo realizar un golpeo (Lagardera & Lavega, 2004) y olvidando otros de

suma importancia como los sería la afectividad (Alonso, Gea, & Yuste, 2013; Ennis, 2014) .

Algunas investigaciones han demostrado la fuerza de las variables asociadas al juego (tipo de relaciones motrices y competición) para predecir las vivencias emocionales de los participantes (Duran, et al., 2014; Etxebeste, et al., 2014; Lavega, et al., 2014; Miralles, Filella, & Lavega, 2017; Rovira, López Ros, Lagardera, Lavega, & March, 2014).

Estos estudios indican que el juego desencadena principalmente emociones positivas, especialmente cuando se hace uso de juegos sociomotores (cooperación, oposición y cooperación oposición) sin competición (e.g. juegos en los que los jugadores se permutan los roles, en juegos de persecución; o cambian de equipo, como en la pelota cazadora…).

Cuando se emplea la competición con un marcador final, las intensidades emocionales pueden ser más elevadas que en los juegos sin competición a condición de ganar (Lavega, et al., 2014)

. En los juegos con competición, la efervescencia emocional se produce sobre todo al observar el desenlace final, en el caso de los juegos sin competición, las emociones están asociadas a las experiencias y anécdotas vividas durante los mismos, los participantes se liberan del resultado para una interpretación más libre y centrada en la dimensión lúdica del juego (Etxebeste, et al., 2014).

Estos hallazgos constatan la importancia que debe concederse a la educación de la afectividad en las diferentes etapas educativas, así como la necesidad de diseñar, aplicar y evaluar programas de

intervención centrados en el desarrollo de competencias socio-emocionales con el objetivo de fomentar una educación integral que vaya más allá de contenidos netamente académicos.

A partir de este marco teórico de referencia, el objetivo de este estudio fue desvelar la fuerza predictiva de dos variables predictoras asociadas al juego (dominio de acción motriz y presencia o ausencia de competición en el juego) .

2.2.2. Teorías de la variable 2: Aprendizaje en el are de comunicación

MINEDU, (2016). La comunicación surge como una necesidad vital de los seres humanos.

En los primeros años, en sus interacciones con el adulto, los niños y las niñas se comunican a través de balbuceos, sonrisas, miradas, llantos, gestos que expresan sus necesidades, emociones, intereses o vivencias.

Progresivamente, pasan de una comunicación gestual a una donde surgen las interacciones verbales cada vez más adecuadas a la situación comunicativa y a los diferentes contextos.

Asimismo, a través de la interacción con los diversos tipos de textos escritos, los niños descubren que pueden disfrutar de historias y acceder a información, entre otros.

Es en el momento en que los niños se preguntan por las marcas escritas, presentes en su entorno, cuando surge el interés por conocer el mundo escrito y, al estar en contacto sostenido con él, los niños descubren y toman conciencia de que no solo con la oralidad se pueden manifestar ideas y emociones, sino que también pueden ser plasmadas por escrito en un papel, una computadora o un celular.

Por las características anteriormente descritas, el nivel de Educación Inicial considera las competencias relacionadas con el área de comunicación, la comprensión y la producción de textos orales de acuerdo con el nivel de desarrollo de los niños y del contexto en que se desenvuelven, así como la iniciación a la lectura y a la escritura a través del contacto con los textos escritos.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias

. El área de Comunicación promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Se comunica oralmente en su lengua materna”, “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

En el II ciclo, además de las competencias mencionadas, se introduce una competencia que –en primaria y secundaria– se vincula al área de Arte y cultura, denominada “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.

El desarrollo de esta competencia amplía los recursos expresivos de los niños al proporcionarles oportunidades de expresarse a través del sonido (música), las imágenes (dibujos, pinturas, películas), las acciones (danza, teatro) y los objetos (esculturas, construcciones)

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de las competencias relacionadas con el área corresponde al enfoque comunicativo.

El enfoque desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y prácticas sociales del lenguaje situados en contextos socioculturales distintos:

• Es comunicativo, porque su punto de partida es el uso de lenguaje para comunicarse con otros. Al comunicarse, los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo textual, formato y género discursivo, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los impresos, audiovisuales y digitales, entre otros.

• Considera las prácticas sociales del lenguaje, porque la comunicación no es una actividad aislada, sino que se produce cuando las personan interactúan entre sí al participar en la vida social y cultural. En estas interacciones, el lenguaje se usa de diferentes modos para construir sentidos en los textos.

• Enfatiza lo sociocultural, porque estos usos y prácticas del lenguaje se sitúan en contextos sociales y culturales específicos. Los lenguajes orales y escritos adoptan características propias en cada uno de esos contextos y generan identidades individuales y colectivas.

Por eso, hay que tomar en cuenta cómo se usa el lenguaje en diversas culturas según su momento histórico y sus características socioculturales. Más aún, en un país como el nuestro, donde se hablan 47 lenguas originarias, además del castellano. Asimismo, el área contempla la reflexión sobre el lenguaje a partir de su uso, no solo como un medio para aprender en los diversos campos del saber, sino también para crear o apreciar distintas manifestaciones literarias y para desenvolverse en distintas facetas de la vida, lo que considera el impacto

de las tecnologías en la comunicación humana. De este modo, se asegura la apropiación integral del lenguaje.

En el marco del Enfoque comunicativo, se espera que los niños aprendan a usar el lenguaje para comunicarse con los demás.

La competencia “Se comunica oralmente en lengua materna” es la base de las competencias “Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”, pues introduce a los niños en los aspectos básicos de la comunicación. No obstante, cabe señalar que cada competencia tiene procesos de adquisición diferentes

En el caso de los lenguajes artísticos, el enfoque es multicultural e interdisciplinario.

Es multicultural, porque reconoce las características sociales y culturales de la producción artística de cada contexto.

A su vez, busca generar en los niños una apreciación profunda de su propia cultura.

• Es interdisciplinario, porque hay modos de expresión y creación que no se pueden limitar a un solo lenguaje artístico. La integración de las artes aparece en casi todas las manifestaciones ancestrales, donde se hace un uso simultáneo de distintos lenguajes artísticos –por ejemplo, en la petición u ofrenda por una abundante cosecha, se incluyen el ornamento, la sonoridad y el lenguaje gestual.

En las primeras etapas del desarrollo de un niño o niña, estas expresiones conjuntas se dan de manera natural; ellos o ellas cantan

mientras dibujan, crean historias animadas y/o sonoras, se disfrazan, asumen roles a través del juego.

En esta área, abordar la enseñanza y aprendizaje desde un enfoque comunicativo, multicultural e interdisciplinario es situar estos procesos en entornos culturales y naturales de los niños

Dimensión 1: Se comunica oralmente con su lengua materna

MINEDU, (2016). Se comunica oralmente en su lengua materna ¿Cómo se visualiza el desarrollo de esta competencia en los niños y niñas del nivel de Educación Inicial?

En los primeros años, los niños comunican a través de gestos, sonrisas, llantos, balbuceos, sus deseos, necesidades e intereses al adulto significativo con el que interactúan.

En esta etapa, aparecen progresivamente palabras significativas como parte del vocabulario de los niños.

Es en las actividades cotidianas –como el juego, los momentos de alimentación, de cambio de ropa, entre otros que surgen diversas interacciones verbales a través de las cuales, los niños van desarrollando el lenguaje y lo utilizan para pedir, designar, expresar sus deseos, establecer vínculo afectivo, para comunicarse con el adulto y otros niños.

En forma constante, los niños irán ampliando su lenguaje e interactuando con grupos de niños más numerosos. Pasan de una comunicación predominantemente gestual y basada en lo sobreentendido a una comunicación donde surgen los intercambios lingüísticos cada vez más adecuados a lo que quieren decir, y a quién o quiénes se quiere dirigir.

Asimismo, en la interacción cotidiana con los otros, los niños aprenden a practicar una escucha atenta y a usar el lenguaje recurriendo a algunas normas básicas, preguntar por algo que les interesa saber, por algo que no entienden, seguir indicaciones orales para resolver una actividad u opinar sobre el cuento o historia escuchado, plantear propuestas para, por ejemplo, cuidar las plantas de su IE o para complementar lo que dice para ser comprendido por los demás.

Durante su permanencia en los servicios educativos de Educación Inicial, los niños transitan por diferentes momentos de la jornada diaria (juego en sectores, juego libre, refrigerio, recreo, momentos de cuidado, actividad autónoma), los cuales se convierten en oportunidades para que se expresen libremente sin temor de ser corregidos o sancionados y donde son acompañados por un adulto que escucha y acoge sus ideas.

Además, es importante que los niños de 3 a 5 años participen de otros espacios como las asambleas, en las cuales pueden hablar progresivamente de forma más organizada, por ejemplo, levantando la mano para intervenir, escuchando en silencio al otro o esperando su turno para intervenir. También es relevante que tengan oportunidades para realizar entrevistas, a través de las cuales formulan preguntas, confrontan sus ideas, argumentan, llegan a conclusiones.

En todas estas situaciones, es el docente quien escucha atentamente a los niños e interviene de forma pertinente con preguntas que los ayuden a ampliar información sobre aquello que no es entendido. De esta manera, se genera un clima de seguridad, confianza y libertad

que favorece los intercambios verbales entre los mismos niños y de los niños con el docente.

En el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades:

Obtiene información del texto oral, Infiere e interpreta información del texto oral, Adecúa, organiza y desarrolla el texto oral de forma coherente y cohesionada, Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica, Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; interpreta la intención del interlocutor y las relaciones de poder a partir de las inferencias realizadas en discursos que contienen sesgos, falacias y ambigüedades.

Se expresa adecuando su estilo a situaciones comunicativas formales e informales y a los géneros discursivos orales en que participa. Organiza y desarrolla ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de diversos recursos cohesivos, con un vocabulario especializado10 y preciso; enfatiza o matiza los significados mediante el uso de recursos no verbales y para verbales con la intención de producir efectos en los interlocutores. Reflexiona sobre el texto y evalúa la validez de la información y su efecto en los interlocutores, de acuerdo a sus conocimientos, fuentes de información y al contexto sociocultural. En un intercambio, articula y sintetiza las intervenciones de una variedad de

discursos; asimismo, evalúa las ideas de los otros para contra argumentar eligiendo estratégicamente cómo y en qué momento participa

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; infiere información relevante y conclusiones e interpreta la intención del interlocutor y las relaciones de poder en discursos que contienen sesgos, falacias y ambigüedades.

Se expresa adecuándose a situaciones comunicativas formales e informales y a los géneros discursivos orales en que participa. Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de diversos recursos cohesivos; incorpora un vocabulario especializado y enfatiza los significados mediante el uso de recursos no verbales y para verbales. Reflexiona sobre el texto y evalúa la validez de la información y su efecto en los interlocutores, de acuerdo a sus conocimientos, fuentes de información y al contexto sociocultural.

En un intercambio, hace contribuciones relevantes y evalúa las ideas de los otros para contra argumentar, eligiendo estratégicamente cómo y en qué momento participa

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; infiere el tema, propósito, hechos y conclusiones a partir de información explícita e implícita, e interpreta la intención del interlocutor en discursos que contienen ironías y sesgos.

Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de diversos conectores y referentes, así como de un vocabulario variado y pertinente.

Enfatiza significados mediante el uso de recursos no verbales y para verbales. Reflexiona sobre el texto y evalúa su fiabilidad de acuerdo a sus conocimientos y al contexto sociocultural. Se expresa adecuándose a situaciones comunicativas formales e informales. En un intercambio, hace preguntas y utiliza las respuestas escuchadas para desarrollar sus ideas y sus contribuciones, tomando en cuenta los puntos de vista de otros.

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; infiere el tema, propósito, hechos y conclusiones a partir de información explícita, e interpreta la intención del interlocutor en discursos que contienen ironías. Se expresa adecuándose a situaciones comunicativas formales e informales. Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de conectores y algunos referentes, así como de un vocabulario variado y pertinente.

Usa recursos no verbales y para verbales para enfatizar lo que dice. Reflexiona y evalúa los textos escuchados a partir de sus conocimientos y el contexto sociocultural. En un intercambio, hace preguntas y contribuciones relevantes que responden a las ideas y puntos de vista de otros, enriqueciendo el tema tratado.

comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; infiere e interpreta hechos, tema y propósito. Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de algunos conectores y referentes, así como de un vocabulario variado. Se apoya en recursos no verbales y para verbales para enfatizar lo que dice. Reflexiona sobre textos escuchados a partir de

sus conocimientos y experiencia. Se expresa adecuándose a situaciones comunicativas formales e informales.

En un intercambio, comienza a adaptar lo que dice a las necesidades y puntos de vista de quien lo escucha, a través de comentarios y preguntas relevantes

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita, infiere e interpreta hechos y temas.

Desarrolla sus ideas manteniéndose, por lo general, en el tema; utiliza algunos conectores, así como vocabulario de uso frecuente. Su pronunciación es entendible y se apoya en recursos no verbales y para verbales. Reflexiona sobre textos escuchados a partir de sus conocimientos y experiencia. Se expresa adecuándose a su propósito comunicativo. En un intercambio, participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto.

Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal.

En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.

Se comunica oralmente, escucha lo que otros le dicen, pregunta y responde. Se expresa espontáneamente a través del lenguaje verbal 1 apoyándose en gestos y lenguaje corporal, con el propósito de interactuar con otras personas de su entorno.

Dimensión 2: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

MINEDU, (2016). En el nivel inicial, esta competencia se desarrolla desde los primeros años en la vida de los niños cuando establecen su primer contacto con el mundo escrito: eligen y exploran los textos que se encuentran en su entorno, como cuentos, enciclopedias, recetarios, revistas infantiles, poemas, entre otros.

En un inicio, los niños ojean las páginas de los textos centrando su atención en las ilustraciones; luego, piden al adulto que les lea, porque se han dado cuenta de que hay información escrita o “leen” por sí mismos contando la historia con sus propias palabras. Progresivamente, identifican en los textos algunas palabras conocidas y logran expresar las emociones que se generaron, su agrado o desagrado con relación al texto leído por sí mismos o a través de un adulto.

A partir de las oportunidades que tengan los niños de escuchar leer y de leer por sí mismos diversos tipos de textos, se acercarán a ellos con diferentes propósitos (disfrutar, buscar información, etc.), realizarán anticipaciones sobre su significado antes de haberlos leído o escuchado, o interrogarán los textos, movilizados por su interés, para construir el significado de los mismos.

En ese sentido, desde el ciclo II de la educación inicial, se desarrollan diversas experiencias de lectura que les permitan a los niños acercarse al sistema de escritura para obtener información, hacer inferencias e interpretaciones a partir de información explícita e implícita en el texto de manera que puedan construir el sentido del texto, y también para expresar sus gustos y preferencias en relación con el mismo. Es importante que los niños se enfrenten a textos reales y completos.

Entonces, hablar de “leer de manera no convencional”, se refiere a la lectura que realizan los niños sin haber adquirido el sistema de escritura alfabética. Es decir, los niños que “leen sin saber leer”. Ello es posible dado que los niños y las niñas leen textos por sí mismos a partir de elaborar diversas hipótesis sobre lo que dicen los textos, pues relacionan sus conocimientos previos con los elementos que reconocen en los textos: imágenes, indicios, palabras, letras, entre otros.

Es decir, no se espera que los niños terminen el inicial leyendo de manera convencional. En el desarrollo de la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, los niños y las niñas combinan principalmente las siguientes capacidades: Obtiene información del texto escrito, Infiere e interpreta información del texto escrito, y Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito

Lee diversos tipos de textos críticamente con estructuras complejas, principalmente de naturaleza analítica y reflexiva, con vocabulario variado y especializado. Interpreta y reinterpreta el texto a partir del análisis de énfasis y matices intencionados, valiéndose de otros textos y reconociendo distintas posturas y sentidos. Reflexiona sobre

formas y contenidos del texto y asume una posición sobre las ideologías y relaciones de poder que este presenta. Evalúa el uso del lenguaje, la validez de la información, el estilo del texto, la intención de estrategias discursivas y recursos textuales. Explica el efecto del texto en el lector, así como la influencia de los valores y posturas del autor en relación al contexto sociocultural en el que el texto fue escrito

Lee diversos tipos de textos con estructuras complejas, vocabulario variado y especializado. Integra información contrapuesta y ambigua que está en distintas partes del texto. Interpreta el texto considerando información relevante y de detalle para construir su sentido global, valiéndose de otros textos y reconociendo distintas posturas y sentidos. Reflexiona sobre formas y contenidos del texto y asume una posición sobre las relaciones de poder que este presenta. Evalúa el uso del lenguaje, la validez de la información, el estilo del texto, la intención de estrategias discursivas y recursos textuales. Explica el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural en el que fue escrito

Lee diversos tipos de texto con estructuras complejas y vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto. Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global, valiéndose de otros textos. Reflexiona sobre formas y contenidos del texto a partir de su conocimiento y experiencia. Evalúa el uso del lenguaje, la intención de los recursos textuales y el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural.

Lee diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado. Obtiene información e integra datos que están en distintas partes del texto. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global. Reflexiona sobre aspectos variados del texto a partir de su conocimiento y experiencia. Evalúa el uso del lenguaje, la intención de los recursos textuales y el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural.

Lee diversos tipos de textos que presentan estructura simple con algunos elementos complejos y con vocabulario variado. Obtiene información poco evidente distinguiéndola de otras próximas y semejantes. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante para construir su sentido global. Reflexiona sobre sucesos e ideas importantes del texto y explica la intención de los recursos textuales más comunes a partir de su conocimiento y experiencia

Lee diversos tipos de textos de estructura simple en los que predominan palabras conocidas e ilustraciones que apoyan las ideas centrales. Obtiene información poco evidente distinguiéndola de otra semejante y realiza inferencias locales a partir de información explícita. Interpreta el texto considerando información recurrente para construir su sentido global. Opina sobre sucesos e ideas importantes del texto a partir de su propia experiencia.

Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos

Este nivel tiene principalmente como base el nivel 1 de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”.

Dimensión 3: Escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

MINEDU, (2016). En el nivel inicial, los niños se inician en el aprendizaje de la escritura en su lengua materna desde el momento en que empiezan a plantearse preguntas sobre cómo se escribe alguna palabra que les interesa.

De esta manera, surge el interés por comprender el mundo escrito que aparece en los textos que circulan en su vida cotidiana y el aula (carteles, textos, etc.), así como de las prácticas de escritura que observan en su entorno (ver escribir una lista de mercado, una nota, etc.), lo que los movilizará a dejar por escrito lo que quieren comunicar a otro.

El hito que marca el inicio del proceso de adquisición de la escritura se da cuando los niños diferencian entre las dos formas de representación gráfica: el dibujo y la escritura. En sus escritos, empiezan a presentar dos características: la linealidad y la direccionalidad.

A partir de las oportunidades que tengan los niños de ver escribir a los otros y de escribir por sí mismos, ellos piensan y se plantean ideas en torno a la escritura (hipótesis), las mismas que van evolucionando. En ese sentido, en el segundo ciclo de educación inicial, se espera que los niños se inicien en la adquisición del sistema de escritura.

Para ello, se les ofrece oportunidades para ver escribir a su docente y para escribir textos auténticos por sí mismos individualmente o en pequeños grupos como ellos creen que se escribe; o para dictar textos que serán escritos por su docente en situaciones reales de comunicación y con propósitos diversos una nota para su mamá, una invitación para el festival de la IE, un cuento, entre otros; y, a veces, para que los niños copien con sentido, pues saben de qué trata el texto, para quién y para qué lo escriben. Entonces, hablar de “Escribe de manera no convencional”, se refiere a una escritura en la que los niños producen textos en los que ponen en juego sus hipótesis de escritura: hipótesis de cantidad (“hace falta un cierto número de caracteres cuando se trata de escribir algo”), hipótesis de variedad (“para poder leer cosas diferentes debe haber una diferencia objetiva en las escrituras”), hipótesis silábica (“cada letra vale por una sílaba”), hipótesis silábicoalfabética (“descubre que la sílaba está compuesta por varios elementos menores: a veces escribe las letras correspondientes a la sílaba y a veces continúa escribiendo una letra por sílaba”) e hipótesis alfabética (“comprende que cada uno de los caracteres de la escritura corresponden a valores sonoros menores de la sílaba, y realiza sistemáticamente un análisis sonoro de los

fonemas de las palabras que va a escribir") (Ferreiro y Teberosky, 2005, pp. 239-314)

En el desarrollo de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna", los niños y las niñas combinan las siguientes capacidades: Adecúa el texto a la situación comunicativa, Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, y Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. Se están abordando estas capacidades por ser las que se evidencian en el nivel.

Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito, el registro y el estilo a partir de su experiencia previa, de fuentes de información complementarias y divergentes, y de su conocimiento del contexto histórico y sociocultural. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema16 , y las estructura en párrafos, capítulos y apartados de acuerdo a distintos géneros discursivos. Establece relaciones entre ideas a través del uso preciso de diversos recursos cohesivos. Emplea vocabulario variado, especializado y preciso, así como una variedad de recursos ortográficos y textuales para darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la validez de la información, el uso de estructuras sintácticas con fines comunicativos y el estilo en el texto que escribe; controla el lenguaje para analizar críticamente diversas posturas, posicionar ideas, contra argumentar, reforzar, matizar o sugerir sentidos y producir diversos efectos en el lector según la situación comunicativa.

Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro a partir de su experiencia previa, de fuentes de información complementarias y divergentes, y de su conocimiento del contexto histórico y sociocultural. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema, y las estructura en párrafos, capítulos o apartados de acuerdo a distintos géneros discursivos. Establece relaciones entre ideas a través del uso preciso de diversos recursos cohesivos. Emplea vocabulario variado, especializado y preciso, así como una variedad de recursos ortográficos y textuales para darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la validez de la información, la coherencia y cohesión de las ideas en el texto que escribe; controla el lenguaje para contra argumentar, reforzar o sugerir sentidos y producir diversos efectos en el lector según la situación comunicativa

Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro a partir de su experiencia previa y de fuentes de información complementarias. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema, y las estructura en párrafos y subtítulos de acuerdo a algunos géneros discursivos. Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de varios tipos de conectores, referentes y emplea vocabulario variado. Utiliza recursos ortográficos y textuales para separar y aclarar expresiones e ideas, así como diferenciar el significado de las palabras con la intención de darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la coherencia y cohesión de las ideas en el texto que escribe, así como el

uso del lenguaje para argumentar, reforzar o sugerir sentidos y producir diversos efectos en el lector según la situación comunicativa

Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro, a partir de su experiencia previa y de algunas fuentes de información complementarias. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema y las estructura en párrafos.17 Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores y de referentes; emplea vocabulario variado. Utiliza recursos ortográficos para separar expresiones, ideas y párrafos18 con la intención de darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la coherencia y cohesión de las ideas en el texto que escribe, así como el uso del lenguaje para argumentar o reforzar sentidos y producir efectos en el lector según la situación comunicativa.

Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro a partir de su experiencia previa y de alguna fuente de información. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema. Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores y de referentes; emplea vocabulario variado. Utiliza recursos ortográficos básicos para darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona sobre la coherencia y cohesión de las ideas en el texto que escribe, y explica acerca del uso de algunos recursos textuales para reforzar sentidos y producir efectos en el lector según la situación comunicativa.

Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa al propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema. Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores20 y emplea vocabulario de uso frecuente. Separa adecuadamente las palabras y utiliza algunos recursos ortográficos básicos21 para darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona sobre las ideas más importantes en el texto que escribe y explica acerca del uso de algunos recursos ortográficos según la situación comunicativa

Escribe a partir de sus hipótesis de escritura diversos tipos de textos sobre temas variados considerando el propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura

Este nivel tiene como base principalmente el nivel 1 de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Método de investigación

El presente trabajo de investigacion es un enfoque cuantitativo correlacional descriptivo según. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El tipo básica según (Hernández, Fernández y Baptista 2010)

3.2. Diseño de Investigación

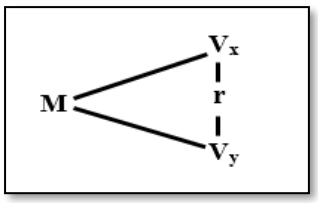
El diseño del trabajo de pregrado es no experimental, porque no se van a alterar las variables de estudio, como manifiesta (Hernández, Fernández y Baptista 2010).

Es Descriptivo correlacional, por estudiar la relación entre la variable Independiente y dependiente como lo menciona (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014).

El método fue hipotético deductivo, ya que se probaron las hipótesis y se obtuvo conclusiones claramente definidas por los investigadores. (Hernández et al, 2006)

Descriptivo correlacional tiene como esquema el siguiente:

Figura 1. Esquema del estudio.



Donde:

M. = Muestra

V1. = Juegos lúdicos

V2. = Aprendizaje en el ara de comunicación

r. = Relación.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Tabla 2. Población

Institución educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022	Grado	Cantidad
5 años	A	45
5 años	B	45
5 años	C	45
5 años	D	45
Total		**225**

Muestra

Tabla 3. Muestra

Institución educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022	Grado	Cantidad
5 años	B	45
Total		**45**

3.4. Técnica e Instrumentos de Investigación

Técnicas de recolección de datos

La técnica que uso este estudio fue la OBSERVACIÓN, lo que permitió recoger los resultados de las variable independiente y dependiente.

Instrumentos de recolección de datos

Instrumento variable 1 : Juegos lúdicos

Fue una encuesta con 18 ítems en total, 3 ítems por cada dimensión, estos ítems del instrumento estuvieron medido con puntuaciones de siempre (3), a veces (2) y nunca (1), y las variables de estudio.

Instrumento variable 2 : Aprendizaje en el ara de comunicación

Fue una encuesta con 18 ítems en total, 3 ítems por cada dimensión, estos ítems del instrumento estuvieron medido con puntuaciones de siempre (3), a veces (2) y nunca (1), y las variables Independiente y dependiente

3.5. Procedimiento de Recoleccion de Datos

Los procedimientos de recolección de datos de este trabajo se dieron de la siguiente manera[1]:

Se aplicó los instrumentos de las variables de estudio para la recolección de datos en la Institucion Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022 la ENCUESTA

Recojo de los instrumentos de investigación llenados por los investigadores de los estudiantes de 5 años “B” de educación Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022

Procesamiento de los instrumentos aplicados y se extrajo los resultados y conclusiones de la investigación sobre las variables de estudio independiente y dependiente de la Muestra tomada.

3.6. Tratamiento de datos

La valides de los instrumentos validados por el juicio de experto fue a través de fichas de la especialidad de educación inicial de profesionales altamente calificados y la sede de estudio y la confiabilidad de los instrumentos fue por el estadístico alfa de Cronbach procesado en el SPSS.25[1].

Tabla 4. Valores del Rho Spearman.

Rho	Significado literal
-1	Correlación negativa grande y perfecta.
Entre -0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta.
Entre -0.7 a -0.89	Correlación negativa alta.
Entre -0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada.
Entre -0.2 a -0.39	Correlación negativa baja.
Entre -0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja.
0	Correlación negativa nula.
Entre 0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja.
Entre 0.2 a 0.39	Correlación positiva baja.
Entre 0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada.
Entre 0.7 a 0.89	Correlación positiva alta.
Entre 0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta.
1	Correlación positiva grande y perfecta.

Fuente: Elaboración de los Instrumentos utilizados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

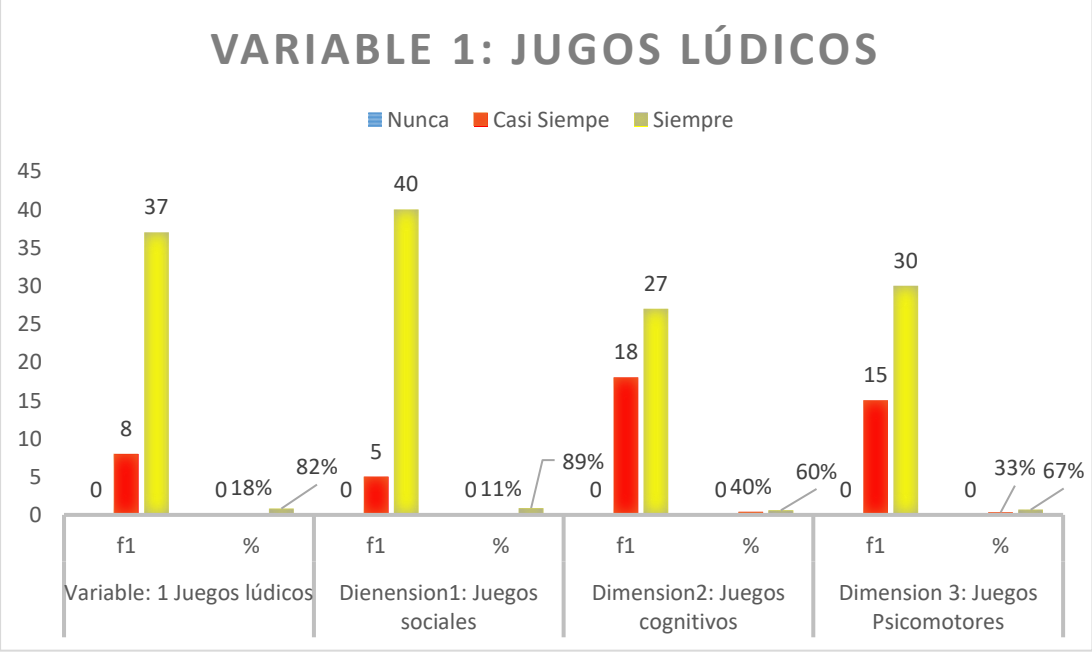
4.1. Resultados

Tabla 5. Resultados de la variable 1: Juegos lúdicos y sus dimensiones

Niveles	Estadistica Descriptiva							
	Variable: 1 Juegos lúdicos		Dienension1: Juegos sociales		Dimension2: Juegos cognitivos		Dimension 3: Juegos Psicomotores	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0
Casi Siempe	8	18%	5	11%	18	40%	15	33%
Siempre	37	82%	40	89%	27	60%	30	67%
TOTAL	45	100%	45	100%	45	100%	45	100%

Fuente: Elaboración extraido de los instrumentos tabulados

Figura 1. Resultados de la variable 1: Juegos ludicos y sus dimensiones



Fuente: Elaboración extraido de los instrumentos tabulados

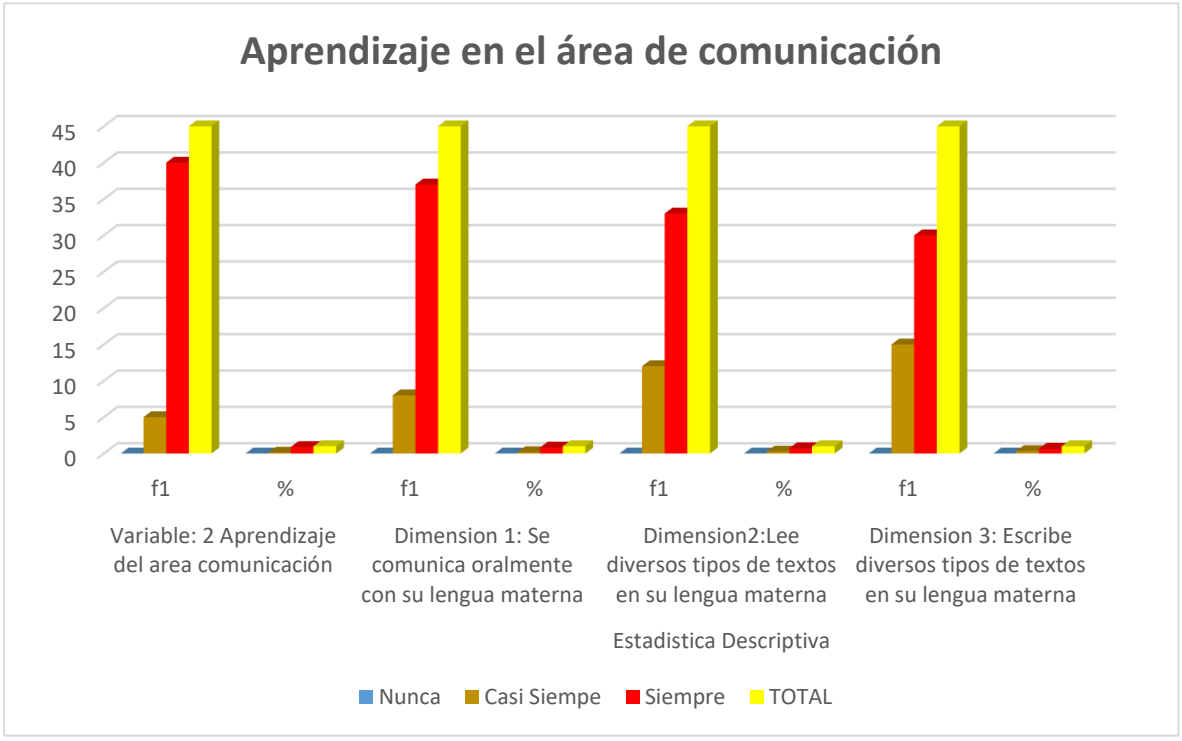
Descripción: De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta del instrumento *variable 1: Juegos Lúdicos*, en donde el 18.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , el 82.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo; en cuanto a la *Dimensión 1: Juegos Sociales* en donde que el 11.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , y un 89.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión:2 Juegos Cognitivos* , en donde que el 40.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 60.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Juegos Psicomotores* en donde que el 33.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 67.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables Independiente y Dependiente.

Tabla 6. Resultados de la Variable: Aprendizaje en el Área de Comunicación

Niveles	Estadistica Descriptiva							
	Variable: 2 Aprendizaje del area comunicación		Dimensión 1: Se comunica oralmente con su lengua materna		Dimension2:Lee diversos tipos de textos en su lengua materna		Dimensión 3: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0
Casi Siempe	5	11%	8	18%	12	27%	15	33%
Siempre	40	89%	37	82%	33	73%	30	67%
TOTAL	45	100%	45	100%	45	100%	45	100%

Fuente: Elaboración extraido de los instrumentos tabulados

Figura 2. Resultados de la Variable: Aprendizaje en el Área de Comunicación



Fuente: Elaboración extraido de los instrumentos tabulados

Descripción: De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta de la *variable 2: Aprendizaje en el área de comunicación* , en donde el 11.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 89.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, en cuanto a la *Dimensión 1:* Se comunica oralmente con su lengua materna donde que el 18.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 82.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, respecto a la *Dimensión 2:* Lee diversos tipos de textos en su lengua materna, en donde que el 27.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 73.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3:* Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en donde que el 33,0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 67.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre la variable Independiente y Dependiente con sus respectivas dimensiones de estudio.

Prueba de normalidad

Tabla 7. Prueba de normalidad - Kolmogórov-Smirnov.

Prueba de normalidad	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig. (P-valor)
Dimensión 1 : Se comunica oralmente en su lengua materna	,888	45	,000
Dimensión 2 : Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	,879	45	,000
Dimensión 3 : Escribe diversos tipos textos en su lengua materna	,789	45	,000
Variable 1: Juegos ludicos	,769	45	,000
Variable 2 : Aprendizaje en el área de comunicación	,879	45	,000

Fuente: De los Instrumento Aplicado

Descripción: La tabla 5, muestra la prueba de normalidad denominada Kolmogórov-Smirnov, debido a que el tamaño de la muestra de estudio fue de 45, y luego de realizar el procesamiento en el SPSS.22, el p-valor es mayor a 0.000 en todas variables y dimensiones respectivas. En consecuencia, los datos recolectados en la sede de estudio se distribuyen de manera asimétrica y nos recomienda emplear la prueba de correlación de Spearman para las pruebas de hipótesis respectivos**.**

Resultados mediante la estadística inferencial

Tabla 8. Prueba de hipótesis general – Juegos ludicos vs Aprendizaje en el área de comunicación

Prueba de correlación de Spearman		**Variable 2 : Aprendizaje en el área de comunicación**
Variable 1: Juegos ludicos	**Rho**	,879
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	45

Fuente: De los Instrumento Aplicado

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.25 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, existe una relación directa y significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institucion Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022.

Tabla 9. Prueba de hipótesis especifica 1: Juegos ludicos - Se comunica oralmente en su lengua materna

Prueba de correlación de Spearman		Dimensión 1: Se comunica oralmente en su lengua materna
Variable 1: Juegos ludicos	Rho	,888
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	45

Fuente: De los Instrumento Aplicado

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.25 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 1: Se comunica oralmente en su lengua materna* , se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.888 el p-valor 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación directa y significativa entre el juego lúdico y se comunica oralmente en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institucion Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022

Tabla 10. Prueba de hipótesis especifica 2: Juegos ludicos –Lee diversos tipos de textos en su lengua materna

Prueba de correlación de Spearman		Dimensión 2 : Lee diversos tipos de textos en su lengua materna
Variable 1 : Juegos ludicos	Rho	,879
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	45

Fuente: De los Instrumento Aplicado

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.25 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 2 : Lee diversos tipos de textos en su lengua materna* , se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación directa y significativa entre el juego lúdico y Lee diverso tipos de textos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022.

Tabla 11. Prueba de hipótesis especifica 3: Juegos lúdicos - Escribe diverso tipos de textos en su lengua

Prueba de correlación de Spearman		Dimensión 3: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna
Variable 1 : Juegos Lúdicos	Rho	,789
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	45

Fuente: Elaboración de acuerdo del Instrumento Aplicado.

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS,25 el dato recabado para contrastar la *Hipótesis Especifica 3. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna,* se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.789 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos la aceptación de la misma, es decir que, Existe relación directa y significativa entre el juego lúdico y Escribe diverso tipos de textos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022

4.2. Discusión de resultados

De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta del instrumento *variable 1: Juegos Lúdicos*, en donde el 18.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , el 82.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo; en cuanto a la *Dimensión 1: Juegos Sociales* en donde que el 11.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , y un 89.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión:2 Juegos Cognitivos* , en donde que el 40.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 60.0% de

los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Juegos Psicomotores* en donde que el 33.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 67.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables Independiente y Dependiente.

De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta de la *variable 2: Aprendizaje en el área de comunicación* , en donde el 11.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 89.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, en cuanto a la *Dimensión 1:* Se comunica oralmente con su lengua materna donde que el 18.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 82.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, respecto a la *Dimensión 2:* Lee diversos tipos de textos en su lengua materna, en donde que el 27.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 73.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3:* Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en donde que el 33,0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 67.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre la variable Independiente y Dependiente con sus respectivas dimensiones de estudio.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Se llegó a la siguiente conclusión sobre el trabajo de investigación:

- Luego de haber procesado en el software SPSS.25 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, existe una relación directa y significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022.
- Luego de haber procesado en el software SPSS.25 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 1: Se comunica oralmente en su lengua materna* , se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.888 el p-valor 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación directa y significativa entre el juego lúdico y se comunica oralmente en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022.
- Luego de haber procesado en el software SPSS.25 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 2 : Lee diversos tipos de textos en su lengua materna* , se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación

directa y significativa entre el juego lúdico y Lee diverso tipos de textos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022

- Luego de haber procesado en el software SPSS,25 el dato recabado para contrastar la *Hipótesis Especifica 3. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna,* se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.789 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos la aceptación de la misma, es decir que, Existe relación directa y significativa entre el juego lúdico y Escribe diverso tipos de textos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda lo siguiente:

- ✓ A las autoridades de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre a seguir implementando nuevas propuestas educativas que beneficie al desarrollo de los niños y niñas de las diferentes edades.
- ✓ A las Autoridades educativas de la UGEL de Padre Abad tomar como plan piloto este trabajo investigativo ya que tiene mucho potencial para su aplicación en otras instituciones educativas de la jurisdicción
- ✓ Finalmente, estudiantes investigadores de este trabajo investigativo seguir aplicándole en donde estén como maestras ya que asi permitirá el desarrollo de competencias y capacidades de los niños, padres de familia y comunidad en general.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar, M. P., & Adelantado, V. N. (2017). La comunicación motriz de tríada y la especificidad de los juegos motores. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, *17*(67), 523-539.

Díaz, L. T. C. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La tercera orilla*, (19), 86-93.

Chaves-Montero, A., Barroso, J. A. G., Cid, A. I. C., Puebla-Martínez, B., Peñalva, S., Vicente, D. R., ... & Estrada, M. L. C. (2018). *Aprendizaje lúdico: Los videojuegos*. Lulu. com.

Hernández et al, (2006). Metodología de la investigación.

Hernández, Fernández y Baptista (2010). Metodología de la investigación.

Hernández, Fernández y Baptista (2014). Metodología de la investigación.

Merchan Soto, Y. K. (2018). Juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo mejoran los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la IEI N° 205 “Sol Radiante” del distrito de Aguas Verdes región Tumbes 2018.

Muelas, Y. A. C., Cubides, S. D. G., Orejuela, A. S. N., & Velásquez, S. T. (2019). Desarrollo cognitivo, psicoafectivo y del juego en niños y niñas con dificultades de aprendizaje que cursan primero, tercero y cuarto de primaria. *Poiésis*, (37), 44-64.

Muñoz Arroyave, V., Lavega i Burgués, P., Costes i Rodríguez, A., Damian, S., & Serna Bardavío, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación

física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 2020, núm. 38, p. 166-172*.

MIENDU, (2016). Ministerio de Educación, Diseño curricular de Educación Inicial.

Olaya Ordinola, M. L. (2018). Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en niños de tres años de la institución educativa particular Luces de Dios Cartavio 2018.

Rosillo Luna, D. L. (2018). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la institución educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, región Tumbes 2018.

Sunción Lama de Ortiz, N. (2018). Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3, 4 Y 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 215 “Niño Jesús”, Trigal–Casitas, región Tumbes, 2015.

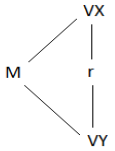
Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, *12*(21).

Vera, S. E. P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, *3*(2), 93-108.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia de la investigación.

Título: "**juegos ludicos y su relación con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de d de Padre Abad, 2022**"

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACION Y MUESTRA DE ESTUDIO
Problema General ¿Qué relación Existe entre los juegos lúdicos con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022? **Problemas Específicos** ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos con el aprendizaje se comunica oralmente con su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022? ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos con el aprendizaje lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la	**Objetivo General** Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022 **Objetivos Específicos** Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje se comunica oralmente con su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022 Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje lee diversos tipos de textos escritos en su	**Hipótesis General** Existe influencia directa y significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022 **Hipótesis Especificas** Existe influencia directa y significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje se comunica oralmente con su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022 Existe influencia directa y significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje lee diversos	**Variable 1:** Juegos Lúdicos **Dimensiones:** **Dimensión 1:** Juegos sociales **Dimensión 2**: Juegos cognitivos **Dimensión 3:** Juegos Psicomotores **Variable 2:** Aprendizaje en el área de comunicación **Dimensiones:** **Dimensión 1:** Se comunica oralmente con su lengua materna **Dimensión 2**: Lee diversos tipos de textos **Dimensión 3:** Escribe diversos tipos de textos	**Tipo** Cuantitativo Descriptivo Correlacional **Diseño** No experimental, **Esquema**  Donde: **M** = Muestra. **Vx** = **variable:** Juegos ludicos **Vy= variable:** Aprendizaje en el área de comunicación **r =** Relación..	**Población** Niños y niñas de 5 años de la IEI Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022 **Muestra** 45 Niños y niñas de 5 años (B) de la IEI Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022

Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022? ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos con el aprendizaje escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022?	lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022 Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el aprendizaje escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022	tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022 Existe influencia directa y significativa los juegos lúdicos con el aprendizaje escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº292 Monte Alegre Provincia de Padre Abad, 2022			