



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**  
**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y**  
**PEDAGÓGICAS**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**EFFECTO DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE  
LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5  
AÑOS EN LA I.E.I. N°277-32 “KAPULIS” SAN CARLOS, DISTRITO DE  
SAN JERONIMO, PROVINCIA DE ANDAHUAYLAS, 2020**

**PRESENTADO POR:**

**BACH. MARY LUZ DE LA CRUZ CUEVAS**

**BACH. LIZBETH CCASANI PALOMINO**

**ASESOR:**

**MGR. DANIEL ALBERTO GARCIA RODRIGUEZ**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**MOQUEGUA- PERÚ**

**2022**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE JURADOS .....	I
DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS.....	VII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT .....	X
INTRODUCCIÓN .....	XI
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	1
1.2. Definición del Problema. ....	4
1.2.1 Problema general. ....	4
1.2.2 Problema específico. ....	4
1.3. Objetivos de la Investigación.....	5
1.3.1 Objetivo general. ....	5
1.3.2 Objetivos específicos.....	5

1.4. Justificación e Importancia de la Investigación .....	6
1.5 Variables .....	7
1.5.1 Operacionalización .....	8
1.6 Hipótesis de la Investigación .....	9
1.6.1 Hipótesis general. ....	9
1.6.2. Hipótesis específica. ....	9
CAPÍTULO II .....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
2.1 Antecedentes de la Investigación .....	10
2.1.1. Antecedentes internacionales. ....	10
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	12
2.2 Bases Teóricas .....	14
2.2.1 El juego como estrategia didáctica.....	14
2.2.2 Habilidades comunicativas:.....	23
2.3 Marco Conceptual .....	31
CAPÍTULO III:.....	34
MÉTODO.....	34
3.1. Tipo de investigación .....	34
3.2. Diseño de investigación .....	34

3.3. Población y muestra .....	35
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	36
CAPÍTULO IV:.....	37
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	37
4.1. Presentación de resultados por dimensiones y variables.....	37
4.2. Contratación de hipótesis .....	47
4.3. Discusión de resultados.....	50
CAPÍTULO V:.....	51
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	51
5.1. Conclusiones .....	51
5.1. Recomendaciones.....	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54
ANEXOS .....	56
ANEXO N °1 FICHA DE HABILIADES DE COMUNICACIÓN ORAL ..	56

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de Variables</i> .....	8
Tabla 2 I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos .....	35
Tabla 3 <i>Prueba de entrada habilidades comunicativas orales</i> .....	37
Tabla 4 <i>Prueba de salida habilidades comunicativas orales</i> .....	39
Tabla 5 <i>Prueba de entrada dimensión 1 comprensión oral</i> .....	40
Tabla 6 <i>Prueba de salida dimensión 1 comprensión oral</i> .....	42
Tabla 7 <i>Prueba de entrada dimensión 2 expresión oral</i> .....	43
Tabla 8 <i>Prueba de salida dimensión 2 expresión oral</i> .....	45
Tabla 9 <i>Indicadores sobre la variable juegos lúdicos y habilidades comunicativas</i> .....	48
Tabla 10 <i>significancia T- Student de las variables juegos lúdicos y habilidades comunicativas</i> .....	48

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 <i>Prueba de entrada habilidades comunicativas orales</i> .....	38
Gráfico 2 <i>Prueba de salida habilidades comunicativas orales</i> .....	39
Gráfico 3 <i>Prueba de entrada dimensión 1 comprensión oral</i> .....	41
Gráfico 4 <i>Prueba de salida dimensión 1 comprensión oral</i> .....	42
Gráfico 5 <i>Prueba de entrada dimensión 2 expresión oral</i> .....	44
Gráfico 6 <i>Prueba de entrada dimensión 2 expresión oral</i> .....	45

## RESUMEN

La investigación que se decidió realizar se lleva a cabo en la I.E.I. N°277-32 Kapulis San Carlos distrito San Jerónimo provincia de Andahuaylas”, como toda investigación se encuentra un problema para investigar en esta investigación el problema general fue crear la interrogante sobre los juegos lúdicos y sus efectos que producen exactamente en el desarrollo de habilidades en temas de comunicación a un segmento de estudiantes de la I.E.I. N°277-32 Kapulis San Carlos distrito San Jerónimo provincia de Andahuaylas Para lo cual se propuso determinar los juegos lúdicos y sus efectos que producen exactamente en el desarrollo de habilidades en temas de comunicación a un segmento de estudiantes de la I.E.I. N°277-32 Kapulis San Carlos distrito San Jerónimo provincia de Andahuaylas .

Se aplicaron los juegos lúdicos en la presente institución educativa y antes de la aplicación era más del 50% de niños que no desarrollaban las habilidades comunicativas orales, pero después de la aplicación de los juegos lúdicos resulto el 75% de niños y niñas que alcanzaron niveles óptimos de las habilidades comunicativas orales Llegando al nivel de logro. La investigación concluye que los juegos lúdicos tienen efecto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en los niños de 5 años de la I.E.I. Kapulis.

**Palabras claves:** Juegos lúdicos, habilidades comunicativas, habilidades comunicativas.

## **ABSTRACT**

The research that was decided to be carried out is carried out at the I.E.I. N°277-32 Kapulis San Carlos District San Jerónimo province of Andahuaylas”, like all research, there is a problem to investigate in this research, the general problem was to create the question about playful games and their effects that they produce exactly in the development of skills in communication issues to a segment of students of the I.E.I. N°277-32 Kapulis San Carlos District San Jerónimo province of Andahuaylas For which it was proposed to determine the recreational games and their effects that they produce exactly in the development of skills in communication issues to a segment of students of the I.E.I. N°277-32 Kapulis San Carlos District San Jerónimo province of Andahuaylas.

The playful games were applied in the present educational institution and before the application it was more than 50% of children who did not develop oral communication skills, but after the application of the playful games it turned out that 75% of boys and girls reached levels optimal oral communication skills Reaching the level of achievement. The research concludes that playful games have a positive effect on the development of oral communication skills in 5-year-old children from the I.E.I. Kapulis.

Keywords: Playful games, communication skills, communication skills.



## **INTRODUCCIÓN**

El efecto de los juegos lúdicos son esenciales ver como intervienen en las habilidades de comunicación en los niños en la localidad de Andahuaylas es por ello que se desarrolla la elaboración de esta tesis con la división de capítulos como es el del Capítulo I, que según el índice de contenido se centran en la realidad problemática identificando el problema de investigación.

Capitulo II, que según el índice de contenido supone las investigaciones que hacen referencia a los temas tratado en la presente tesis, así mismo se desarrollan de manera práctica y teórica las definiciones de las variables con sus términos.

Capitulo III: que según el índice de contenido toma en cuenta los puntos metodológicos a utilizarse para su posterior desarrollo.

Capitulo IV: que según el índice de contenido toma en consideración la presentación de los resultados mediante a distintas interpretaciones.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Descripción de la Realidad Problemática.**

(Andreu, 2014); los juegos son considerados como elementos intrínsecos en las personas, los juegos permiten ser un elemento motivador para poder incrementar el aprendizaje, un estudio determina que el 85% de personas del sexo femenino sienten cierta atracción por videojuegos que contengan distintas habilidades especiales mientras que el 78% de personas del sexo masculino sienten atracción por videojuegos que contengan defender un objetivo o que se plasmen estrategias. La evolución de poder aprender a través de los videojuegos ha ido en alza desde el siglo XX al siglo XXI, tanto mujeres como hombres han fomentado a través de los videojuegos mejoras positivas en las habilidades en poder comunicarse.

(Rogers, 2014); En el caso que un profesional en educación decide ser un facilitador que pueda interactuar con todos sus estudiantes podrá lograr fomentar la amistad, responsabilidad, cariño y honestidad, debido a que en la educación se basa en experiencias de ambas personas ya sea docentes y estudiante a lo que conlleva que pueda existir un excelente logro de aprendizaje por parte de los estudiantes.

El juego cuando se plasma como una estrategia es de una ayuda muy favorable para los estudiantes y para el docente, se puede inducir que por medio de los juegos lúdicos el niño absorbe los conocimientos y enseñanzas de manera práctica y rápida y produce cambios positivos en los niños, que de alguna manera el niño relaciona sus conocimientos previos y los conocimientos nuevos adquiridos, existen variedad de juegos lúdicos por lo que el docente puede generar nuevas estrategias cada vez que se requiera para así poder intuir y persuadir a los niños de una manera didáctica y amena. De esa manera el niño puede asimilar de manera significativa lo aprendido.

Los juegos lúdicos como una estrategia didáctica permiten de alguna manera la estimulación de las expresiones orales en los niños de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas, 2020.

La presente investigación busca mejorar las habilidades de comunicación de manera oral y a su vez desplegar las competencias que sean necesarias en los infantes para poder utilizar la comunicación de manera efectiva con su ambiente social, los efectos que producirá la presente investigación no será solamente en el entorno académico también será en el entorno social, porque una vez logrando poder mejorar el desarrollo de las expresiones orales en los niños de 5 años por medio de los juegos lúdicos, de esta manera los niños de 5 años podrán desarrollar las demás competencias de comunicación las cuales les permitan actuar y desarrollarse en cualquier contexto social.

Los juegos lúdicos tienen efectos positivos, los cuales se busca identificar las habilidades comunicativas en la muestra que se determina en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas.

## **1.2. Definición del Problema.**

### **1.2.1 Problema general.**

¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020?

### **1.2.2 Problema específico.**

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020?

### **1.3. Objetivos de la Investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general.**

Determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020.

#### **1.3.2 Objetivos específicos.**

- Determinar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020.
- Determinar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020.

#### **1.4. Justificación e Importancia de la Investigación**

Se quiere identificar mediante la fabricación de esta tesis que los juegos lúdicos tengan consigo una tendencia positiva en poder desarrollar las habilidades comunicativas, por lo mismo que los niños a esa edad tienen la capacidad de aprender y hacer con el apoyo de distintas personas sean padres de familia o los mismos docentes los direccionan para que puedan desarrollar la capacidad de diálogo mejorando de esta manera sus habilidades comunicativas.

La iniciativa de los docentes como tutores de los niños de 5 años en los procesos de aprendizaje, mediante los docentes se puede interaccionar a los niños entre sí mediante grupos de aprendizaje, los mismos que generan los inter aprendizajes, por medio de distintas alternativas como dinámicas, reflexiones y otras alternativas que permitan formar un canal de aprendizaje.

En el aspecto metodológico se puede identificar mediante el juego se puede conseguir la efectividad en el proceso de comunicación, por medio del docente se transmite el conocimiento a un grupo de estudiantes lo cual significa que el docente es un facilitador que a través de él se puede producir cambios positivos en los niveles comunicativos en los niños de 5 años.

## 1.5 Variables

### ➤ V1: JUEGOS LÚDICOS

Dimensiones:

- ✓ Finalidad
- ✓ Campo de acción
- ✓ Fases y funciones
- ✓ Medios y materiales

### ➤ V2: HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES

Dimensiones:

- ✓ Comprensión oral
- ✓ Expresión oral



### 1.5.1 Operacionalización

**Tabla 1**

*Operacionalización de Variables*

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ITEMS</b>	<b>ESCALA</b>
<b>JUEGOS LÚDICOS</b>	Finalidad	• estrategias en los juegos lúdicos.	_____ cuestionario	
	Campo de acción	• habilidades comunicativas orales.	_____ cuestionario	Ordinal
	Fases y funciones	• comprensión oral y adecuada expresión oral	_____ cuestionario	Escala de Likert
	Medios materiales	• cuentos, poesías, textos, canciones, etc.	_____ cuestionario	
<b>HABILIDADES COMUNICATIVAS</b>	Comprensión oral	• activo, claro y fluido.	_____ cuestionario	Ordinal
	Expresión oral	• Vocabulario, claridad, expresión, etc.	_____ cuestionario	Correcto / incorrecto

*Obtención del redactor*

## **1.6 Hipótesis de la Investigación**

### **1.6.1 Hipótesis general.**

H<sub>1</sub> Los juegos lúdicos tienen efecto en las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020.

H<sub>0</sub> Los juegos lúdicos no tienen efecto en las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020

### **1.6.2. Hipótesis específica.**

- HE<sub>1</sub> El nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas, es deficiente.
  
- HE<sub>2</sub> El nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas, es eficiente.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la Investigación**

##### **2.1.1. Antecedentes internacionales.**

(Orellana, 2010); predominando como antecedente internacional “la actividad lúdica en el conocimiento integral de las experiencia de aprendizajes de niños y niñas del centro infantil de Ciudad de Otavalo”; que se desarrollo en la Universidad dde Ecuador, que llego a las siguientes conclusiones, que los docentes en su gran mayoria con cuentan con estrategias para poder incorporar los procesos de los juegos en distintos campos del conocimiento y lo que produce un retraso en el aprendizaje de los niños en cuanto a su expresión oral, corporal y creativa.

(Gutierrez, 2014); predominando como antecedente internacional “Habilidades comunicativas, escuchar y hablar en actividades lúdicas para los niños de 5 a 6 años de edad” esta investigación se realizo en el Pais de México, y concluye en que los maestros deberian de impuslar de una manera más eficaz la comunicación educativa de acuerdo a conocimientos respecto a la edad y entorno, las mismas que permitieran desarrollar nuevas competencias en el campo de la comunicación ya sea habla o escucha.

(Gironda, 2012); predominando como antecedente internacional “Rimas y juegos para poder desarrollar el elnguaje oran en los niños del nivel educativo inicial” esta investigación se desarrollo en el pais de Bolivia la cual llevo a las siguiente conclusiones, que las actividades sobre las rimas , cantoy y juegos que se pueden planificar en cuanto a la edad del niño sirve para satisfacer las necesidades educativas de cada niño, se verifican mejoras en la pronunciación mas fluida de distintas palabras, en cuanto a los procesos de desarrollo de actividades se observa una marcada participación por parte de los niños, las actividades grupales y personales fueron muy satisfactorias por lo que motivaron a todos los niños a ser mas participativos y de esa manera lograr los objetvos que se desean para cada niño.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales.**

(Arroyo, 2008); predominando como antecedente nacional “ programa sobre títeres para desarrollar las expresiones orales en los niños de 5 años en la Institución Educativa de Nivel Inicial Fantasia en Tambo”, desarrollada en investigación en Huancayo, se llegaron a las siguientes conclusiones por parte de la investigación, el programa de títeres favoreció en un 19% en cuanto a la mejora del desarrollo de la expresión oral esto quiere decir que los niños que participaron de la investigación obtuvieron mejoras positivas en su expresión oral, tener en consideración que el programa de títeres se trabajó en un plazo de quince días, si se estableciera de manera constante y planificando mejor el tiempo se podrían obtener mejores porcentajes positivos de los niños en cuanto a las mejoras de la expresión oral que manifiestan.

(Sosa, 2010); predominando como antecedente nacional “ Recursos didácticos rimas, trabalenguas y poesías para mejorar el rendimiento académico en el área de comunicación, en estudiantes de la I.E. Picota, la cual llegó a la siguiente conclusión que los niños de educación primaria tuvieron ciertas dificultades por lo mismo que la ejecución del instrumento fue muy corta, pero si hubo un margen significativo de que si influye a la mejora en el área de comunicación, por lo que algunas dimensiones del programa como la inserción y distorsión de fonemas son superadas con demasiada facilidad.

(Aguilar, 2010); predominando como antecedente nacional “ Estrategias lúdicas para poder mejorar la expresión oral de los estudiantes del tercer grado del nivel primaria de la I.E. de la Banda de Shicayo”, la presente investigación llevo a la siguientes conclusiones, que el nivel de proceso y los tipos de textos que dominan los estudiantes donde se realiza la investigación han aumentado de manera notable por la utilización de estrategias en los juegos ludicos como es el de la adivinanza, los niveles de expresión no verbales y no ligusticos referidos a la expresión oral, queda evidenciado en la presentación de resultados que despues de su aplicación de la estrategia de juego ludico de la adivinanza alcanzaron los niveles de logro que se desearon en la investigación destacando una buena intervención por parte de los niños del tercer grado de la Institución Educativa de la Banda.

## **2.2 Bases Teóricas**

### **2.2.1 El juego como estrategia didáctica**

(Carbajal, 2013); los juegos como estrategia didáctica es una de las formas más efectivas para poder obtener un conocimiento en el campo del aprendizaje, a través de las experiencias son una preparación para la existencia del ser humano, a través de los juegos el ser humano aprende a relacionarse y comunicarse, mediante los juegos utiliza su creatividad e imaginación para poder buscar estrategias y poder culminar de manera correcta el juego.

(Carbajal, 2013); indica también que los juegos tienen una gran relación entre los programas y planes de estudio, mediante los juegos se puede demostrar de manera eficiente las diferentes actividades de aprendizaje que tenga la persona, con los avances tecnológicos avanzarán por encima de los juegos cognitivos en los cuales se necesita de destrezas para poder culminar un juego en esta clase de juegos se desarrolla la parte cognitiva y la parte psicomotriz para así tener una mejor educación de los estudiantes.

(Ramirez Muñante, 2015); mediante los juegos lúdicos didácticos se logran en los niños que puedan desarrollar nuevas capacidades de independencia en poder ejercer la toma de decisiones, a su vez poder desarrollar mejores habilidades y capacidades.

(Granda Cueva, 2013); los juegos son parte importante en el desarrollo cognitivo de niño, el infante necesita jugar para poder aprender, y de esa manera asimilar y analizar todo lo que se encuentra en el ambiente que se encuentre, también los juegos permiten formar la personalidad del niño, el infante tiende a mejorar sus ideas y maneras de percibir la vida a través del juego y permite entender de una manera más clara algunas ideas de las personas adultas.

(Solovey, 1997); indican que es la capacidad de poder procesar datos e información detalladamente de manera eficaz desde la percepción y la comprensión de todas las emociones en el cuerpo humano.

#### **2.2.1.1 La importancia del juego en el desarrollo del niño.**

(Olmedo, 2011); considera aspectos negativos en la importancia del juego ya que el niño realiza acciones que contienen una liberación de energías que no permite después atender a las sesiones de



aprendizaje debido a cansancio que se manifiesta por la ejecución de los juegos lúdicos didácticos.

(Olmedo, 2011); en los aspectos psicológicos se le determina como un enfoque conductista por lo que indica que el adulto tienen similitudes en el comportamiento tanto del adulto y del infante.

(Olmedo, 2011); el autor relaciona el juego con la amplia inmadurez de los mamíferos ya que los mamíferos dependen por mucho tiempo de sus padres haciéndolos tiempos muy prolongados, una vez superado estos tiempos el animal asegura sus necesidades básicas, ya pueden empezar a jugar o dedicarse a otras acciones que no tienen que ver directamente con el cuidado de los padres de estos animales en crecimiento.

(Olmedo, 2011); una de sus apreciaciones indica que el niño juega porque no tiene que trabajar, indica que el adulto tiene responsabilidades como lo es el trabajo entonces al adulto lo caracteriza el trabajo, mientras que a los niños los caracteriza el juego ya que con ello atrae la espontaneidad, la creatividad, habilidades comunicativas, etc.

### **2.2.1.2 El juego y el desarrollo integral.**

(Villalva Chambi, 2012); Mediante el juego los niños desarrollan la coordinación motora ya sea la gruesa o la fina, en niño va explorando a través del juego ciertas acciones que le permiten manipular, practicar y repetir actividades que lo ayudan a identificar al niño como es que funciona un juego o funciona un juguete, se pone como ejemplo que se debería de hacer para que un carrito empiece andar que movimientos deberá ejecutar el niño para lograr dicho propósito, el juego en el desarrollo integral se puede ver que los niños por la misma ejecución del juego pueden percibir la forma, tamaño, el color, textura, semejanza convirtiéndose estos inmediatamente después en conocimiento del espacio y tiempo permitiendo utilizar de manera libre la creatividad y la memoria en el infante. Va desarrollando la inteligencia.

- Desarrollo del lenguaje.

(Villalva Chambi, 2012); los niños interactúan con el lenguaje mediante las expresiones orales y eso lo desarrolla mediante los juegos, cuando los niños juegan en ese momento están transmitiendo diversas situaciones, identificando objetos e inclusive colocando nombres a dichos objetos, estos juegos pueden ser las canciones, adivinanzas, poesías, trabalenguas.

Quiere decir cuando se realiza la acción de cada uno de estos juegos despierta y ejercita sus capacidades de comunicarse el infante.

- Desarrollo social

(Villalva Chambi, 2012); el juego por su inmediata comunicación interpersonal genera la integración social, a su vez que fortalece los vínculos del control y las habilidades sociales, el juego produce nuevas formas de comunicación con el entorno y desarrolla nuevas destrezas verbales comunicativas que son aceptadas de manera asertiva por el entorno social, este frecuencias de actos permitir al niño como reconocer y expresar sus emociones, y en qué momento poder expresarse de la manera correcta y acertada.

- Desarrollo Emocional

(Villalva Chambi, 2012); Los niños mientras desarrollan sus actividades mediante los juegos van reconociendo sus habilidades físicas como sus emociones, va desarrollando de

manera individual sus expresiones a lo cual utiliza de manera constante su imaginación, fantasías y su creatividad.

### **2.2.1.3 El juego dentro de la educación:**

(Reyes Espinoza, 2015); mediante los juegos es que los niños empiezan a imitar e identificar diferentes roles que cumplen los adultos en su vida diaria y en su aprendizaje.

El juego dentro del panorama educativo son situaciones que se están dando en la actualidad, los juegos tienen mucha importancia en las Instituciones Educativas ya sean de nivel inicial y nivel primaria al mismo tiempo que se aplican los juegos en estos niveles educativos contribuyen de manera positiva a la mejora del intelecto, físico y emociones de los infantes, los juegos permiten al infante poder controlar su cuerpo y de forma motriz controlar los movimientos de coordinación, ordena sus ideas y pensamiento, el niño ya empieza a controlar sus emociones y sentimientos para poder resolver problemas propios y externos.

Otras ventajas que produce el juego en los niños son las de poder desarrollar habilidades y capacidades motoras, eso sucede cuando el niño empieza a ejercitarse mediante movimientos como correr, saltar, agacharse, subir, bajar y si lo hace de manera grupal permite relacionarse e integrarse a la sociedad viendo otras acciones que también las adopta a su comportamiento, se puede apreciar si los niños tienden a comunicarse con otros niños de una edad similar o promedio desarrollan valores

como el respeto, la solidaridad y les permite mejorar su manera de comunicarse a través del lenguaje.

#### **2.2.1.4. Los juegos lúdicos en el aprendizaje:**

Todas las actividades lúdicas pueden desatar la mejora positiva que puede fomentar el desarrollo de los sentidos del niño como lo son el olfato, la vista, oído y el tacto dichos sentidos se desarrollan con ejecución de actividades que producen estimulación y ejercicios para su mejor desarrollo, quiere decir cuando los niños son constantemente sometidos a estímulos y diversas situaciones pueden fortalecer su desarrollo intelectual, motriz y de los sentidos.

La liberación de energía que se da por medio del juego, se le denomina la alegría que se transmite por las estrategias lúdicas, mediante la expresión de la alegría el niño despierta la curiosidad, construye y explora con su entorno y llega a descubrir la realidad desde diferentes perspectivas en lo cual despierta más su creatividad por lo mismo que desarrolla otras realidades.

Las escuelas en la actualidad han visto la necesidad de poder mejorar el coeficiente intelectual de los niños respecto a la comunicación oral y verbal, introduciendo novedosos métodos que puedan ayudar al niño a mejorar su comunicación en casa y en la vida social, es por ello que las líneas educativas y pedagógicas se ven en la necesidad de aplicar y utilizar las actividades lúdicas, centros de ludotecas son considerados elementos básicos para mejorar el proceso

de desarrollo educativo en los niveles de educación inicial.

#### **2.2.1.5. Tipos de juegos:**

(Drecoly, 1998); los juegos son actividades que tienen como propósito causar en las personas el placer de poder relajarse y liberar tensiones y el autor lo clasifica en diversas clases de juegos como lo son:

- Juegos motores

Son los juegos que se les brinda a los niños para hacer movimientos y crear sensaciones en el niño que ellos mismos son los puntos de partida, como por ejemplo cubrir los ojos del niño y permitir que toque objetos con el tacto e identificar qué es lo que está tocando, al niño le producirá miedo que es lo que puede tocar o realizar un movimiento y tropezar, pero lo importante es que el niño tenga confianza al realizar estas actividades.

- Juegos visuales

Son los juegos que tienen por finalidad fortalecer al niño a poder identificar situaciones y poder trabajar en juegos de pareja, juego en grupo de 2 o más personas, juegos entre familiares.

- Juegos de deducción

Son los juegos que tienen por finalidad que el niño a través de sus experiencias vividas automáticamente entenderá lo que tiene que realizar, son los juegos como armar un rompecabezas, que objetos faltan en una determinada imagen, etc.

- Juegos didácticos

Son los juegos que tienen por finalidad que el niño pueda lograr un aprendizaje sobre diferentes temas como juegos referidos a la noción del tiempo calendarios, péndulos, completar separatas, aritmética, etc.

- Juegos sensoriales

Son los juegos que tienen por finalidad que el niño pueda fortalecer las perceptivas de tipo sensorial en los primeros años de vida del infante las sensaciones que percibe fortalece su sentido sensorial como juegos como la gallinita ciega, adivina quién es, etc.

### **2.2.2 Habilidades comunicativas:**

Son las habilidades que permiten que la comunicación se pueda dar de una mejor manera con terceras personas, por el medio del lenguaje permite expresarse a través de las ideas, emociones y sentimientos, las palabras que se usan llevan consigo gestos y movimientos, lo que complica al niño al iniciar con el lenguaje los gestos y movimientos, las habilidades comunicativas en los niños se trabajan desde que tienen uso de razón, se desarrolla a través de niveles que en el proceso van fortaleciendo los infantes desarrollando destrezas y competencias por medio de acciones que de manera positiva permite desarrollar y regular las actividades comunicativas que desarrollen.



Existen habilidades básicas para mejorar el aprendizaje de la comunicación, las cuales el infante las adquiere en un momento determinado y a su vez generaliza los conocimientos, estas son las siguientes:

- La imitación; es la capacidad del niño de poder reproducir de una manera semejante una determinada acción con un modelamiento conveniente.
- Atención; se considera a la interpretación que tiene un individuo para poder lograr instruirse un conocimiento y de la misma forma poder asimilar los estímulos que vienen del entorno de la sociedad.
- Control instruccional; es la capacidad del niño de poder escuchar y poder comprender una actividad por medio de instrucciones verbales que se le brinda para la ejecución.

### **2.2.2.1 Comunicación**

Cuando se describe la comunicación hace referencia que todas las personas son seres sociales ya que todas las personas pasan mayor tiempo de su ciclo vital con otros individuos, por lo que si se pasa más tiempo en el entorno tiene que existir un entendimiento por ambas partes, las situaciones sociales pueden ser positivas o negativas dependiendo como se lleve la comunicación, la comunicación permite mejorar las relaciones interpersonales.

En la comunicación cuenta con diversos elementos que permiten facilitar el proceso de la comunicación los cuales son:

- Emisor; son los individuos que dan a conocer un mensaje
- Receptor; son los individuos que reciben el mensaje
- Mensaje; Es el contenido que se quiere dar a conocer que se envía
- Canal; es en nexo por el cual se envían los mensajes
- Código; son los signos que se utilizan para poder enviar el mensaje

- Contexto; Situación donde se produce la comunicación puede ser considerado el ambiente donde sucede.

Cada vez que hacemos uso de la comunicación al mismo tiempo estamos haciendo el uso del lenguaje, ya que utilizamos la forma oral para expresar nuestras ideas las cual nos permite intercambiar información con otras personas sin tener que utilizar ningún medio escrito, solo utilizamos la voz para poder transmitir nuestras ideas.

#### **2.2.2.2 Comunicación en el Diseño Curricular Básico**

Indica que la comunicación como acción humana realiza el intercambio de mensajes los mismos que se pueden darse en distintos contextos y ambientes, a lo que se requiere que a los niños cuando inician a tener uso de razón y entendimiento por el lenguaje se mejoren sus capacidades para poder expresarse y escuchar, estas enseñanzas deben brindarse a través de las estrategias y juegos lúdicos que pueden incrementar el desenvolvimiento del niño permitiendo al niño entender circunstancias más complejas por medio de poder escuchar y emitir un comentario, garantizando

con ello una mejora en el desarrollo de las competencias comunicativas y lingüísticas de los infantes.

- La expresión oral

Los niños y niñas deben de aprender a desarrollar capacidades para comunicarse con su entorno social interactuando de manera correspondiente a la edad del infante, en el cual pueden expresar sus necesidades y sus emociones.

Cuando el niño ya emite una primera palabra permite el desarrollo de la expresión oral de manera muy rápida, ya que está demostrado que los infantes cuando llegan a la edad de cuatro años ya pueden expresar sus emociones y sentimientos con el fin que todo su entorno los comprendan, mientras que por otro lado algunos niños no logran a desarrollar la expresión oral por falta de estimulación por su entorno, para poder mejorar esos inconvenientes es importante tener más vivencias al niño a través de experiencias para estimular el dialogo entre su entorno.

### **2.2.2.3. Los juegos verbales y la comunicación:**

Los juegos verbales motivan a los niños y despiertan su interés y motivación, si al niño le creas de participar en actividades educativas el niño por si solo despertara las ganas de seguir aprendiendo, los niños empiezan como un juego y al final terminan por aprender y desarrollar más la comunicación interpersonal, los juegos verbales permiten a los niños que desarrollen la inteligencia en cuanto a su capacidad imaginativa y a si mismo organizar sus ideas mejora la comunicación.

Los juegos verbales que se utilizan mayormente son los siguientes:

- Las canciones; son contexturas que son mencionadas con coloración y ritmo que son muy agradables para el oído, y cuando se deciden rimar las composiciones se le nombra cantar.
- Estimulación; procede a incursionar por el gusto que se dan en diversas situaciones y actividades que se puedan dar en un ambiente.

- Motivación; la voluntad de realizar las cosas y actividades aumenta por propio interés a lo cual se apoya del incremento de la creatividad y actitudes positivas.
- Integración; asocia los estados emocionales y sociales, mediante la integración se puede agrupar las actitudes y la organización colectiva.
- Valorización; lo asocia con los valores socio culturales y elementos que mejoran la identidad.
- Relajación; ayuda a organizar las actividades y el pensamiento sin tensiones aminorando el estrés del niño en actividad.
- Poesía; es un discurso artístico o literario que se acompañan constantemente de rimas, imágenes que el niño puede declamar.
- Trabalenguas; son pequeños párrafos con ciertas dificultades para la pronunciación y el objetivo que

consta es de trabar la lengua al niño que desea expresar el párrafo.

- Adivinanzas; son pequeñas composiciones que generan intriga e intereses por descubrir la respuesta y tienden a generar humor y recreación entre los niños que se les aplican las adivinanzas.

## **2.3 Marco Conceptual**

### **1. Aprendizaje:**

Es el conjunto de experiencias que el niño tiene y que al acumular más experiencias genera conocimiento el cual se expresan mediante la expresión oral que el niño adquiere en su formación.

### **2. Cognitivo:**

Es el desarrollo y capacidad que el niño adquiere para poder resolver problemas de una manera propia sin necesidad de ayuda de padres o docentes, permite al niño tomar decisiones para salir de dificultades.

### **3. Comunicación interpersonal.**

Es la expresión oral que se da entre dos o más personas y permite expresar ideas y a si mismo transfórmala en conocimiento y de esa manera genera diversas experiencias en el infante para poder desarrollar su capacidad creativa en distintas circunstancias.



#### **4. Estimulación.**

procede a incursionar por el gusto que se dan en diversas situaciones y actividades que se puedan dar en un ambiente.

#### **5. Integración.**

Asocia los estados emocionales y sociales, mediante la integración se puede agrupar las actitudes y la organización colectiva que permite al infante fortalecer sus vínculos sociales.

#### **6. Motivación**

La voluntad de realizar las cosas y actividades aumenta por propio interés a lo cual se apoya del incremento de la creatividad y actitudes positivas.

#### **7. Poesía.**

Es un discurso artístico o literario que se acompañan constantemente de rimas, imágenes que el niño puede declamar.

## **8. Trabalenguas.**

Son pequeños párrafos con ciertas dificultades para la pronunciación y el objetivo que consta es de trabar la lengua al niño que desea expresar el párrafo.

## **9. Valorización.**

Lo asocia con los valores socio culturales y elementos que mejoran la identidad del infante respecto a su cultura, costumbres y estilos de vida.

## **CAPÍTULO III:**

### **MÉTODO**

#### **3.1. Tipo de investigación**

(Hernandez & Sampieri, 2014); en el contexto del libro a la aplicación de metodologías para realizar investigación, se tiene en consideración un enfoque que sea cuantitativo, ya que toda la recolección de datos serán distribuidos de forma correspondiente a tablas que serán necesarias transformarlas a gráficos para poder interpretarlas de manera correcta.

#### **3.2. Diseño de investigación**

(Hernandez & Sampieri, 2014); será necesario el uso del diseño pre experimental, porque solo se analiza una sola variable. Mientras que en una investigación experimental no se da la comparación de grupos, por lo que este tipo de diseño es generar un método o incitación mediante una prueba de antes y después.

### 3.3. Población y muestra

Se requiere contar con toda la población para obtener datos es forzosa por lo que en estas zonas del Perú son los estudiantes muy limitados a lo que se toma una sección con 27 niños la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas.

*Tabla 2*  
I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos

<i>EDAD</i>	<i>SECCIÓN</i>	<i>NIÑOS</i>
<i>5 años</i>	<i>azul</i>	<i>27</i>
	<i>total</i>	<i>27</i>

*Obtención del redactor*

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizará instrumentos son fichas de observación, entrevistas, análisis documentario, escalas de medición de los niños de de 5 años de edad de la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos.

### **3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos**

A continuación, se procede a detallar cada una de las técnicas que serán importantes para ordenar los posteriores resultados:

- Software con programa estadístico SPSS, es de vital importancia para la elaboración y distribución de resultados.
- Hoja de cálculo esencial porque permite la fabricación de tablas de frecuencias que son importantes para la tesis.
- Hoja de texto el cual es importante porque se ordena la información y formatos para entregar el producto final el cual es la tesis culminada.

## CAPÍTULO IV:

### PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

#### 4.1. Presentación de resultados por dimensiones y variables.

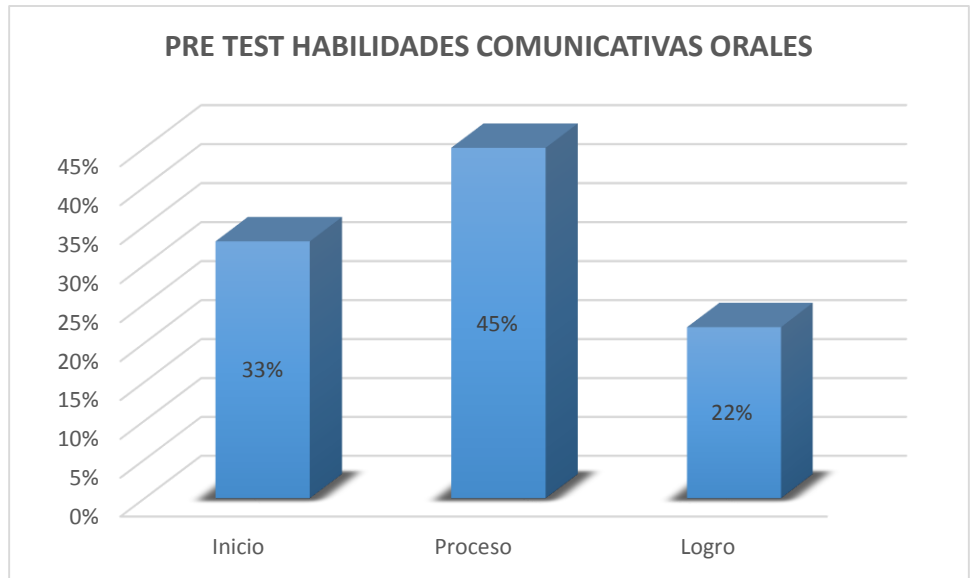
*Tabla 3*

Prueba de entrada habilidades comunicativas orales

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Inicio	9	33%	33%
	Proceso	12	45%	78%
	Logro	6	22%	100%
	total	27	100.00%	100.00%

Obtención del redactor

*Gráfico 1*  
*Prueba de entrada habilidades comunicativas orales*



Obtención del redactor.

### **Interpretación**

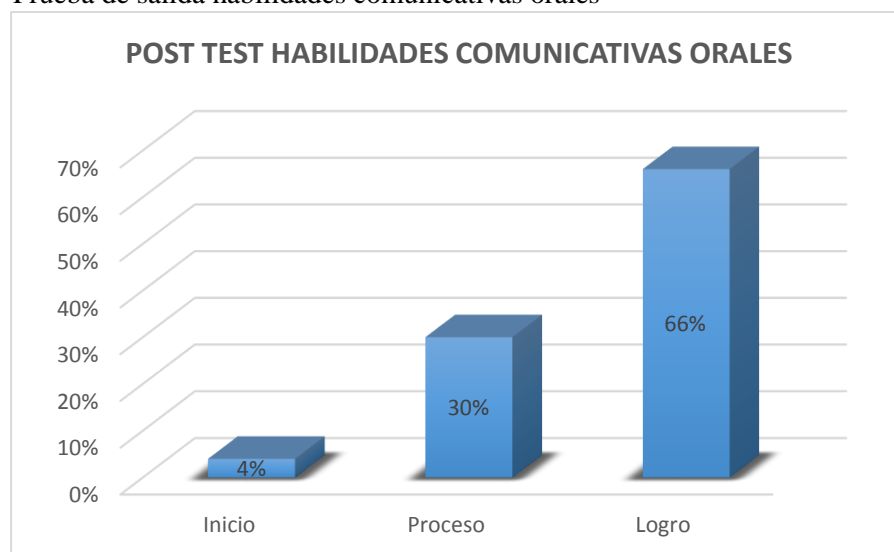
De los 27 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°277-32 “Kapulis de todos los niños que se sometieron al pre test que se pudo observar se aprecia que la tabla 3 y posterior el gráfico 1; que el 33% se encuentran en un nivel de inicio que corresponde a un total de 9 niños, el 45% se encuentran en un nivel de proceso que corresponde a un total de 12 niños, el 22% se encuentran en un nivel de logro que corresponde a un total de 6 niños.

*Tabla 4*  
Prueba de salida habilidades comunicativas orales

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Inicio	1	4%	4%
	Proceso	8	30%	34%
	Logro	18	66%	100%
	total	27	100.00%	100.00%

Obtención del redactor

*Gráfico 2*  
Prueba de salida habilidades comunicativas orales



Obtención del redactor.



## Interpretación

De los 27 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°277-32 “Kapulis de todos los niños que se sometieron al post test que se pudo observar se aprecia que la tabla 4 y posterior el gráfico 2; que el 4% se encuentran en un nivel de inicio que corresponde a un total de 1 niño, el 30% se encuentran en un nivel de proceso que corresponde a un total de 8 niños, el 66% se encuentran en un nivel de logro que corresponde a un total de 18 niños. Eso es en cuanto a las habilidades comunicativas orales.

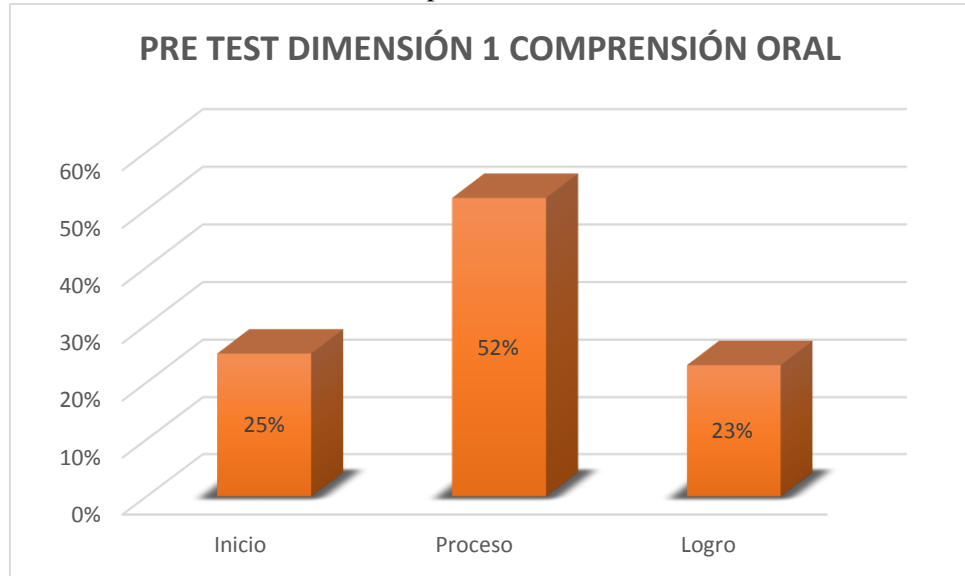
*Tabla 5*  
Prueba de entrada dimensión 1 comprensión oral

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Inicio	7	25%	25%
	Proceso	14	52%	77%
	Logro	6	23%	100%
	total	27	100.00%	100.00%

Obtención del redactor

Gráfico 3

Prueba de entrada dimensión 1 comprensión oral



Obtención del redactor.

### Interpretación

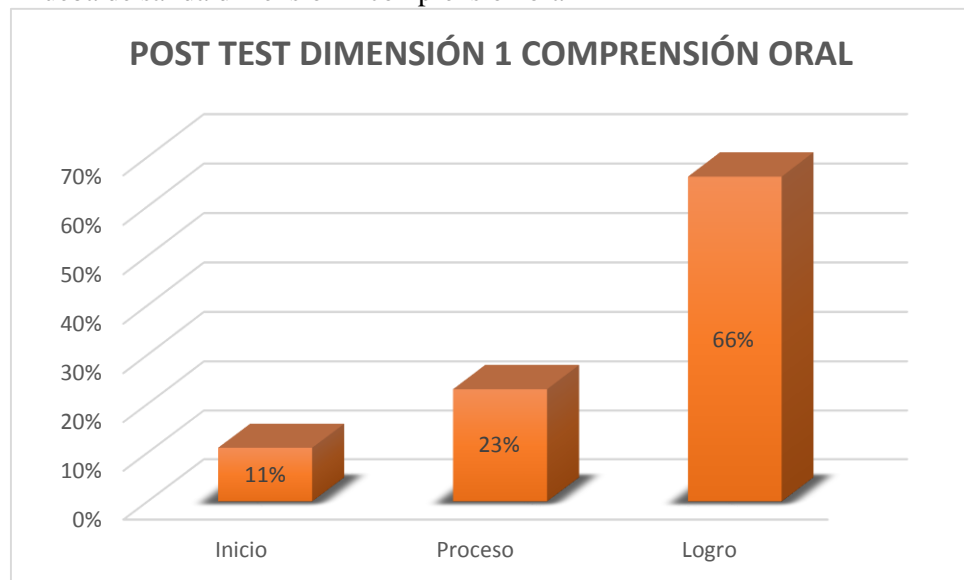
De los 27 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°277-32 “Kapulis de todos los niños que se sometieron al pre test que se pudo observar se aprecia que la tabla 5 y posterior el gráfico 3; que el 25% se encuentran en un nivel de inicio que corresponde a un total de 7 niños, el 52% se encuentran en un nivel de proceso que corresponde a un total de 14 niños, el 23% se encuentran en un nivel de logro que corresponde a un total de 6 niños. Eso es en cuanto a dimensión 1 comprensión oral.

*Tabla 6*  
Prueba de salida dimensión 1 comprensión oral

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Inicio	3	11%	11%
	Proceso	6	23%	34%
	Logro	18	66%	100%
	total	27	100.00%	100.00%

Obtención del redactor

*Gráfico 4*  
Prueba de salida dimensión 1 comprensión oral



Obtención del redactor.

## Interpretación

De los 27 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°277-32 “Kapulis de todos los niños que se sometieron al post test que se pudo observar se aprecia que la tabla 6 y posterior el gráfico 4; que el 11% se encuentran en un nivel de inicio que corresponde a un total de 3 niños, el 23% se encuentran en un nivel de proceso que corresponde a un total de 6 niños, el 66% se encuentran en un nivel de logro que corresponde a un total de 18 niños. Eso es en cuanto a dimensión 1 comprensión oral.

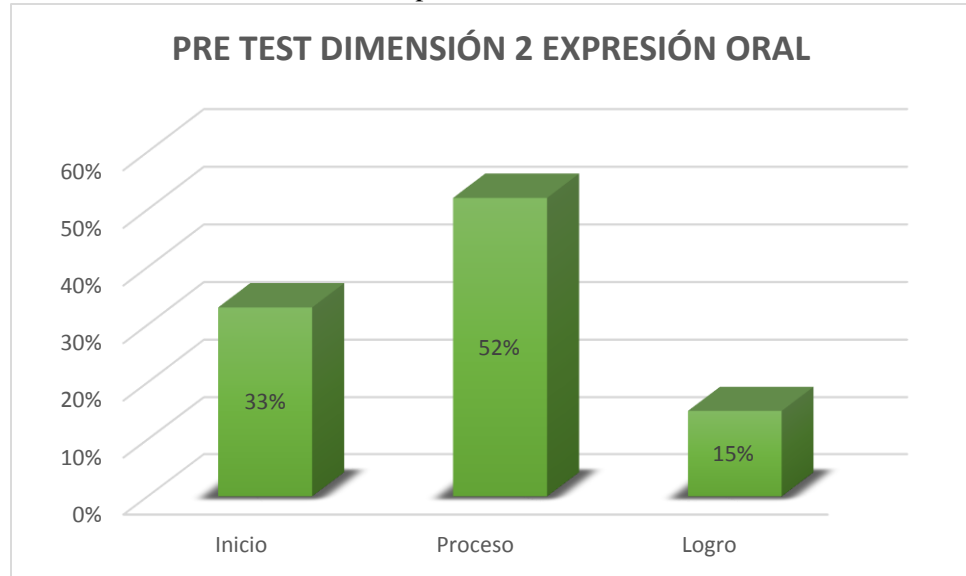
*Tabla 7*  
Prueba de entrada dimensión 2 expresión oral

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Inicio	9	33%	33%
	Proceso	14	52%	85%
	Logro	4	15%	100%
	total	27	100.00%	100.00%

Obtención del redactor

Gráfico 5

Prueba de entrada dimensión 2 expresión oral



Obtención del redactor.

### Interpretación

De los 27 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°277-32 “Kapulis de todos los niños que se sometieron al pre test que se pudo observar se aprecia que la tabla 7 y posterior el gráfico 5; que el 33% se encuentran en un nivel de inicio que corresponde a un total de 9 niños, el 52% se encuentran en un nivel de proceso que corresponde a un total de 14 niños, el 15% se encuentran en un nivel de logro que corresponde a un total de 4 niños. Eso es en cuanto a dimensión 2 expresión oral

Tabla 8

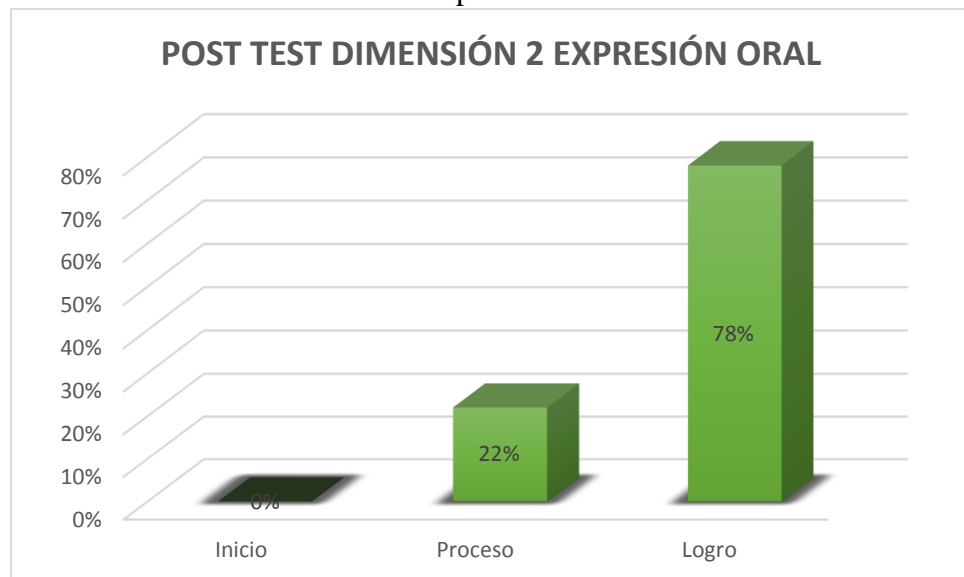
Prueba de salida dimensión 2 expresión oral

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Inicio	0	0%	0%
	Proceso	6	22%	22%
	Logro	21	78%	100%
	total	27	100.00%	100.00%

Obtención del redactor

Gráfico 6

Prueba de entrada dimensión 2 expresión oral



Obtención del redactor.

## **Interpretación**

De los 27 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°277-32 “Kapulis de todos los niños que se sometieron al post test que se pudo observar se aprecia que la tabla 8 y posterior el gráfico 6; que el 0% se encuentran en un nivel de inicio que corresponde a un total de 0 niños, el 22% se encuentran en un nivel de proceso que corresponde a un total de 6 niños, el 78% se encuentran en un nivel de logro que corresponde a un total de 21 niños. Eso es en cuanto a dimensión 2 expresión oral

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### 4.2.1. Hipótesis General

- **Formulación de hipótesis estadística**

- H<sub>1</sub> Los juegos lúdicos tienen efecto en las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020.
- H<sub>0</sub> Los juegos lúdicos no tienen efecto en las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020.

- **Estadístico de prueba**

Se requiere necesariamente la utilización del Tstudent por lo que el diseño y tipo aplica para la utilización de este coeficiente para hallar las hipótesis que se han propuesto.

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$



Tabla 9

Indicadores sobre la variable juegos lúdicos y habilidades comunicativas

Media		Desviación estándar		Coeficiente de variación	
PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
Diferencia					
14.46	29.36	14.9	3.288	12.46	16.44%
				27.81%	

Obtención del redactor

### Interpretación

En la tabla 9, De los 27 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°277-32 “Kapulis intercedidos se obtiene un puntaje promedio en el pre test es de 14.46; los mismos 27 infantes fueron sometidos a un pos test y obtuvieron el puntaje de 29.36, la diferencia entre el pre test y el pos test trascendió de 14.9 puntos, por lo que se sesga a decir que Los juegos lúdicos tienen efecto en las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis”.

Tabla 10

significancia T- Student de las variables juegos lúdicos y habilidades comunicativas

Valor Calculado	Sig.	Decisión
		p<0.05
Tc=7.38	p=0.000	Sig.

Obtención del redactor

### **Interpretación**

Según la tabla 10 se puede apreciar un nivel de significancia ( $p < 0.05$ ) y el valor computado es de  $T_c = 7.38$  y se verifica que es mayor al valor tabular de  $T_t = 1.7080$ , lo que revela que se resiste la hipótesis nula y se accede la hipótesis alterna, lo que concluye que Los juegos lúdicos tienen efecto en las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis”.

#### 4.3. **Discusión de resultados**

Se propone en el desarrollo de recaudación de información que en la I.E.I. N°277-32 “Kapulis” San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas,2020, La información procesada de forma eficaz se logra demostrar que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Se deduce la siguiente información debido que en la aplicación de los test de entrada y salida se evidencia que los estudiantes en su mayoría después de la aplicación de los juegos lúdicos desarrollaron niveles de logro en las habilidades comunicativas y en sus dimensiones corresponde a validez la eficacia que cumplen los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades sociales.

Los resultados generales evidencian que antes de la aplicación del test de entrada los niños cuentan con conocimientos en nivel de proceso y al culminar con el test de salida aproximadamente el 75% cumplieron con el nivel de logro.

## **CAPÍTULO V:**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

- Se observa que los 27 niños de la I.E.I. N°277-32 Kapulis logramos constatar que los juegos lúdicos son eficaces para desarrollar las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N°277-32 Kapulis, se concluye al aplicarse el coeficiente de T-Students para contrastar la hipótesis resulto optimo con un valor de  $T_c=7.388$  que corresponde hacer mayor de  $T_t=1.080$  por lo que se considera la hipótesis alterna.

- Se observa que los 27 niños de la I.E.I. N°277-32 Kapulis en la dimensión 1 de comprensión oral después de la aplicación del pre test se encontró solo 23% en nivel de logro, una vez ejecutado los talleres y la aplicación del pos test se registró un 66% en nivel de logro que hacen un total de 18 niños de un total de 27.
- Se observa que los 27 niños de la I.E.I. N°277-32 Kapulis en la dimensión 2 expresión oral después de la aplicación del pre test se encontró solo 15% en nivel de logro, una vez ejecutado los talleres y la aplicación del pos test se registró un 78% en nivel de logro que hacen un total de 21 niños de un total de 27.

## 5.1. Recomendaciones

- Se propone a la plantilla profesional de la I.E.I. N°243 N°277-32 Kapulis en la provincia de Andahuaylas tomen en cuenta de manera importante los juegos lúdicos para mejorar los procesos de enseñanza de los menores, por lo que permitirá obtener resultados productivos para los niños en la localidad
- Se recomienda a los docentes de la I.E.I. N°243 N°277-32 Kapulis en la provincia de Andahuaylas, adopten estrategias de planificación para insertar los juegos lúdicos para permitir un mejor desarrollo cognitivo, social lingüístico entre todos los niños y niñas.
- Motivar a docentes de todas las localidades a practicar los juegos lúdicos porque por medio de esta investigación se permitió observar que efectivamente sirven para el desarrollo de las habilidades comunicativas en os niños y niñas de 5 años de edad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, S. (2010). *Estrategias lúdicas para poder mejorar la expresión oral de los estudiantes del tercer grado del nivel primaria de la I.E. de la Banda de Shicayo*. Universidad de San Martín.
- Andreu, A. (2014). *Actividades lúdicas y no lúdicas para mejorar el aprendizaje* (3era edición).
- Arroyo, C. (2008). *Programa sobre títeres para desarrollar las expresiones orales en los niños de 5 años en la Institución Educativa de Nivel Inicial Fantasía en Tambo*. Universidad de Huancayo.
- Carbajal, K. (2013). *Los juegos verbales para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños* (Educación Infantil Perú (ed.); primera edición).
- Drecoly, V. (1998). *Juegos sobre la psicomotricidad gruesa y fina* (M. SC (ed.); primera edición).
- Gironda, A. (2012). *Rimas y juegos para poder desarrollar el lenguaje oral en los niños del nivel educativo inicial*. Universidad Particular de Bolivia.
- Granda Cueva, N. (2013). *La incidencia del juego en la Psicomotricidad de los niños* (primera edición).
- Gutierrez, L. (2014). *Habilidades comunicativas, escuchar y hablar en actividades lúdicas para los niños de 5 a 6 años de edad*. Universidad Particular de México.
- Hernandez, F., & Sampieri, H. (2014). *Metodología de la investigación científica* (Mc Graw (ed.); Quinta edición).

- Olmedo, C. (2011). *La importancia de los juegos en los niños* (primera ed).
- Orellana, W. (2010). *a actividad lúdica en el conocimiento integral de las experiencia de aprendizajes de niños y niñas del centro infantil de Ciudad de Otavalo*. Universidad de Ecuador.
- Ramirez Muñante, J. (2015). *los juegos recreativos y la motivación de los niños* (Universidad Jose Faustino Sanchez Carrión (ed.); primera ed).
- Reyes Espinoza, M. (2015). *Desarrollo integral en niños* (U. N. de Machala (ed.); primera ed).
- Rogers, M. (2014). *Desarrollo integral en niños* (1era edici).
- Solovey, H. (1997). *Comprensión de las emociones en menores de 5 años* (segunda ed).
- Sosa, K. (2010). *Recursos didácticos rimas, trabalenguas y poesias para mejorar el rendimiento académico en el área de comunicación, en estudiantes de la I.E. Picota*. Universidad de San Martin.
- Villalva Chambi, A. (2012). *Los juegos verbales y el mejoramiento de la comunicación oral* (UNAP (ed.); primera ed).