Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

Juegos pedagogicos y aprendizaje del area de comunicación en estudiantes de primaria de la I.E 20475. Barranca 2025

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con Mención en Pedagogía

Autora

Maricarmen del Pilar Flores Abriles

Asesor

Dr. Kelvin Lucio Jara Zamudio



Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.

Escuela de Posgrado

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	**DNI**	**FECHA DE SUSTENTACIÓN**
Maricarmen del Pilar Flores Abriles	76925156	17 de Agosto de 2026
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	**DNI**	**CÓDIGO ORCID**
Dr. Kelvin Lucio Jara Zamudio	44081226	https://orcid.org/0000-0002-7877-2110
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – POSGRADO-MAESTRÍA:		
NOMBRES Y APELLIDOS	**DNI**	**CÓDIGO ORCID**
Dra. Carmen Guliana Ordoñez Villaorduña	40552763	https://orcid.org/0000-0001-9136-3218
Dra. Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera	15688054	https://orcid.org/0000-0003-1250-6220
Dra. Tania Mirtha Condor Peraldo	41544567	https://orcid.org/0000-0002-0477-4068

MARICARMEN DEL PILAR FLORES ABRILES (2026-0...

JUEGOS PEDAGOGICOS Y APRENDIZAJE DEL AREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA I.E 2...

DGI-POSGRADO 2026

Dirección de Gestión de la Investigación-VRI 2026

DIRECCION DE GESTION DE LA INVESTIGACION

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::1:3517045813

Fecha de entrega
25 mar 2026, 9:58 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
25 mar 2026, 10:00 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
TESIS_FLORES_ABRILES.pdf

Tamaño del archivo
895.0 KB

74 páginas

14.399 palabras

82.924 caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

20% Fuentes de Internet
12% Publicaciones
12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A mi familia por ser el sostén que me impulsa en cada etapa de mi vida profesional.

Maricarmen Del Pilar Flores Abriles

AGRADECIMIENTO

A los docentes por sus enseñanzas y confianza que me ha permitido mantener viva la esperanza de alcanzar mis metas.

Maricarmen Del Pilar Flores Abriles

ÍNDICE

DEDICATORIA 4

AGRADECIMIENTO 6

RESUMEN 10

ABSTRACT 11

INTRODUCCIÓN 12

CAPÍTULO I 14

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 14

1.1 Descripción de la realidad problemática 14

1.2 Formulación del problema 16

1.2.1 Problema general 16

1.2.2 Problemas específicos 16

1.3 Objetivos de la investigación 17

1.3.1 Objetivo general 17

1.3.2 Objetivos específicos 17

1.4 Justificación 18

1.5 Delimitaciones del estudio 19

1.6 Viabilidad del estudio 20

CAPÍTULO II 22

MARCO TEÓRICO 22

2.1 Antecedentes de la investigación 22

2.1.1 Investigaciones internacionales 22

2.1.2 Investigaciones nacionales 24

2.2 Bases teóricas 26

2.3 Bases filosóficas 41

2.4 Definición de términos básicos 42

2.5 Hipótesis de investigación 43

2.5.1 Hipótesis general 43

2.5.2 Hipótesis específicas 43

2.6 Operacionalización de las variables 43

CAPÍTULO III 46

METODOLOGÍA 46
3.1 Diseño metodológico 46
3.2 Población y muestra 47
3.2.1 Población 47
3.2.2 Muestra 47
3.3 Técnicas de recolección de datos 47
3.4 Técnicas para el procedimiento de la información 48
CAPÍTULO IV 49
RESULTADOS 49
CAPÍTULO V 62
DISCUSIÓN 62
5.1 Discusión de resultados 62
CAPÍTULO VI 65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 65
6.1 Conclusiones 65
6.2 Recomendaciones 66
CAPÍTULO VII REFERENCIAS 68
7.1 Fuentes bibliográficas 68
ANEXO 71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. 43
Tabla 2. 44
Tabla 3 49
Tabla 4. 49
Tabla 5. 50
Tabla 6 52
Tabla 7 52
Tabla 8 53
Tabla 9 55
Tabla 10 56
Tabla 11. 57
Tabla 12. 59
Tabla 13 60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Variable juegos pedagógicos 50
Figura 2 Dimensiones de juegos pedagógicos 51
Figura 3 Variable aprendizaje del área de comunicación 53
Figura 4 Dimensiones 54
Figura 5 Variable Juegos pedagógicos y Aprendizaje del área de comunicación 57
Figura 6 Juegos pedagógicos y obtención de la información del texto escrito 58
Figura 7 Juegos pedagógicos e Infiere e interpreta información 60
Figura 8 Juegos pedagógicos y reflexión y evaluación de la forma, el contenido y contexto 61

RESUMEN

Tesis: juegos pedagógicos y aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de primaria de la I.E 20475. Barranca 2025. Objetivo: Determinar la relación que existe entre los juegos pedagógicos y aprendizaje del área de comunicación en escolares de primaria. Metodología: Se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, el diseño de la investigación es no experimental, ya que, en lugar de intervenir directamente en el comportamiento de los estudiantes, se observa y analiza cómo se manifiestan los juegos pedagógicos en el contexto natural del aula y cómo estos se relacionan con el grado de aprendizaje en Comunicación. Asimismo, el estudio se ubica en un nivel correlacional. Muestra de 19 escolares. Para la variable "juegos pedagógicos", se usó la encuesta como técnica. Para "aprendizaje en el área de comunicación", se recurrió a la técnica de observación. Conclusión: Existe una correlación positiva muy fuerte entre juegos pedagógicos y el área de comunicación siendo el coeficiente correlación de 0,856 , además se detalla que la significancia es de ,001 por lo cual se desecha la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna en la que se detalla que los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con el área comunicación en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

Palabras claves: juegos pedagógicos, aprendizaje, área de comunicación, interpreta información del texto

ABSTRACT

Thesis: Educational Games and Learning in the Area of Communication in Primary School Students at I.E. 20475, Barranca, 2025. Objective: To determine the relationship between educational games and learning in the area of communication in primary school students. Methodology: This study was developed using a quantitative approach. The research design is non-experimental, since, instead of directly intervening in student behavior, it observes and analyzes how educational games manifest themselves in the natural classroom context and how these relate to the level of learning in communication. Furthermore, the study is correlational in nature. The sample consisted of 19 students. A survey was used as the data collection technique for the variable "educational games." Observation was used as the data collection technique for "learning in the area of communication." Conclusion: There is a very strong positive correlation between educational games and the area of communication, with a correlation coefficient of 0.856. Furthermore, the significance is .001, therefore the null hypothesis is discarded and the alternative hypothesis is adopted, which states that educational games are positively related to the area of communication in students of I.E 20475, Barranca 2025.

Keywords: pedagogical games, learning, communication area, text information interpretation

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del área de Comunicación en la educación primaria constituye un eje fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les permite adquirir competencias lingüísticas, expresivas y sociales necesarias para desenvolverse en distintos contextos. Muchas veces, en las escuelas, las formas tradicionales de enseñar no logran llamar la atención de los niños ni hacer que se interesen por aprender. Esto trae como consecuencia que tengan dificultades para entender lo que leen, para expresarse con palabras y para escribir bien. Por eso, es importante buscar nuevas formas de enseñar que hagan el aprendizaje más entretenido, activo y con sentido para los estudiantes.

Los juegos pedagógicos son una buena opción porque combinan la diversión con el aprendizaje. Con ellos, los niños aprenden haciendo, desarrollan su forma de comunicarse y, al mismo tiempo, se divierten. El juego es algo natural en los niños, y también los ayuda a relacionarse con los demás, a ser creativos y a aprender mejor. Por eso, es una herramienta muy útil para enseñar el área de Comunicación, ya que no solo motiva a los estudiantes, sino que también les permite poner en práctica lo que aprenden de manera real y cercana a su vida.

Esta investigación busca entender cómo el uso de juegos en clases puede ayudar a los niños de primaria a aprender mejor en el área de Comunicación. Se parte de la idea de que el juego, al generar emoción, trabajo en equipo y retos, puede mejorar la lectura, expresión oral y la escritura. También se quiere mostrar que usar juegos de forma constante en clases hace que los niños participen más, se motiven y rindan mejor, creando un ambiente escolar más agradable e inclusivo.

Este estudio es necesario porque hay que cambiar las formas antiguas de enseñar por métodos más modernos que pongan al estudiante en el centro. En muchas clases de Comunicación, solo se hacen ejercicios repetidos y sin conexión con la realidad. Los juegos pedagógicos son una oportunidad para hacer esas clases más dinámicas y atractivas. Además, esta investigación quiere darles a los maestros ideas concretas para planificar actividades divertidas que respondan a lo que la educación de hoy necesita.

Esta investigación busca aportar tanto en lo teórico como en lo práctico. En la parte teórica, quiere demostrar que el juego es una estrategia válida y útil para enseñar Comunicación. En la parte práctica, ofrece propuestas que los maestros pueden aplicar directamente en el aula para que los niños mejoren su forma de comunicarse. Todo esto apunta a lograr una educación más participativa, creativa y significativa, donde el juego sea reconocido como una herramienta clave para el desarrollo completo de los menores.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Los juegos pedagógicos van mucho más allá de ser solo actividades entretenidas: son herramientas de enseñanza que logran unir la diversión con el aprendizaje. A través de ellos, los niños desarrollan habilidades para pensar, comunicarse y relacionarse con los demás, todo mientras se divierten y participan activamente. En el salón de clases, estos juegos logran captar la atención de los estudiantes, los animan a involucrarse y los ayudan a mejorar habilidades importantes del área de Comunicación, como entender lo que leen, expresarse con claridad, escribir con un propósito y trabajar junto a sus compañeros. También se ha visto que muchos niños necesitan mejorar su forma de hablar y escribir, ya que les cuesta ordenar sus ideas y adaptarlas según la situación. Estos hallazgos ayudan a los maestros a ajustar su forma de enseñar y a acompañar mejor a cada escolar, logrando un aprendizaje efectivo desde los primeros grados.

En educación primaria, los juegos son herramientas muy valiosas para enseñar de una manera creativa y con sentido. Cuando los niños conversan, interactúan entre sí y usan su imaginación, aprenden de forma natural y conectada con su realidad. Este recurso puede ser clave para mejorar el área de Comunicación, sobre todo si se considera que entre los años 2023 y 2024, América Latina vivió una crisis seria en el aprendizaje de la lectura. Según un informe del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), más de la mitad de escolares de la región aun no logran alcanzar un nivel básico de comprensión lectora. Esta situación muestra una brecha grande en el desarrollo de habilidades fundamentales, especialmente en los sectores más pobres, donde los efectos de la pandemia dejaron un rezago educativo aún más profundo. La desigualdad a una

educación de calidad ha frenado el avance en los aprendizajes, lo que representa un reto urgente para los países de la región, que deben buscar estrategias efectivas para revertir esta situación y garantizar una educación completa y justa para todos los niños. (Arias, Dueñas, Giambruno, & López, 2024)

En el caso de Perú, el área de Comunicación en educandos de primaria también enfrenta dificultades importantes, especialmente en lo que se refiere a entender textos, expresarse de forma oral y escribir correctamente. Así lo mostraron las evaluaciones diagnósticas realizadas en el año 2024 por el Ministerio de Educación. A través de estas evaluaciones, aplicadas al inicio del año escolar, el MINEDU buscó identificar qué sabían y qué les faltaba aprender a los estudiantes de primaria en esta área. Los resultados revelaron que muchos niños tienen problemas para encontrar información en los textos que leen, para entender lo que no está dicho directamente y para reflexionar sobre el contenido. Todo esto evidencia que todavía hay mucho por trabajar en habilidades comunicativas esenciales de los estudiantes. (MINEDU, 2024). Lo que propone el MINEDU va de la mano con el Currículo Nacional, que busca desarrollar en los niños la capacidad de comunicarse bien mediante actividades con sentido, como leer distintos tipos de textos, escribir y dialogar de forma reflexiva. Sin embargo, los resultados actuales muestran que hace falta reforzar estas prácticas con métodos más activos y dinámicos, como los juegos pedagógicos, que pueden despertar más motivación y participación en los estudiantes.

Frente a esta situación, queda claro que es necesario hacer un estudio que analice la relación entre los juegos pedagógicos y el área de comunicación en educandos de primaria de la I.E. N.° 20475 del distrito de Barranca. Esta institución, como muchas otras en el Perú, enfrenta dificultades importantes para desarrollar en sus estudiantes las habilidades de leer con comprensión, expresarse oralmente y producir textos escritos. A pesar del esfuerzo de los

docentes y del enfoque por competencias que promueve el Currículo Nacional, muchos niños no logran alcanzar el nivel esperado en esta área, lo que afecta su rendimiento escolar y la participación activa en el día a día del colegio.

En este escenario, los juegos pedagógicos aparecen como una forma innovadora de enseñar que puede ayudar a cambiar esta realidad. Al incorporar el juego en las clases, se crea un ambiente más activo, motivador y participativo, donde los niños pueden desarrollar sus habilidades comunicativas de una manera más natural y conectada con su vida. Los juegos diseñados con un propósito educativo permiten que los estudiantes se expresen con más confianza, entiendan mejor los textos y aprendan a trabajar en equipo, lo que favorece su desarrollo en todos los sentidos. Por eso, es muy importante investigar cómo el uso de juegos pedagógicos influye en el aprendizaje del área de esta institución, tomando en cuenta su realidad social, cultural y educativa. Este estudio permitirá contar con información valiosa que guíe a los docentes y contribuya a mejorar la calidad de la educación en primaria, respondiendo a las verdaderas necesidades de los escolares de la I.E. N.° 20475 de Barranca.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué relación existe entre los juegos pedagógicos y aprendizaje de comunicación en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025?

1.2.2 Problemas específicos

¿Qué relación existe entre los juegos pedagógicos y obtiene información del texto escrito en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025?

¿Qué relación existe entre los juegos pedagógicos e infiere e interpreta información del texto en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025?

¿Qué relación existe entre los juegos pedagógicos y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos pedagógicos y aprendizaje del área de comunicación en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar la relación que existe entre los juegos pedagógicos y obtiene información del texto escrito en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

Evaluar la relación que existe entre los juegos pedagógicos e infiere e interpreta información en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

Conocer la relación que existe entre los juegos pedagógicos y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

1.4 Justificación

Teórica

Se encuentra sustentada en enfoques constructivistas y socioculturales del aprendizaje, que reconocen al estudiante como protagonista activo en la construcción de sus conocimientos. Los juegos pedagógicos, se enmarcan como estrategias didácticas que ayudan en el desarrollo de competencias comunicativas con la interacción, el diálogo y la creatividad. Varios estudios muestran que el juego apoya a los niños a estar más motivados, atentos y a pensar mejor, lo cual es fundamental para mejorar su lectura, su forma de expresarse y su escritura. Además, el Currículo Nacional del Perú impulsa formas de enseñar más activas y cercanas a la realidad de los estudiantes. En ese sentido, los juegos pedagógicos permiten trabajar los contenidos del área de Comunicación de una manera más significativa y divertida, fortaleciendo el aprendizaje desde la práctica y la reflexión. Por eso, tiene mucho sentido investigar cómo estos juegos impactan en el aprendizaje de los niños de primaria, como una forma innovadora y efectiva de enseñar.

Esta investigación se apoya en teorías que sostienen que los niños aprenden mejor cuando participan construyendo su propio conocimiento. Los juegos pedagógicos, al combinar la diversión con el aprendizaje, favorecen el desarrollo de habilidades como leer con comprensión, expresarse oralmente y escribir bien. Los resultados de este estudio mostrarán cómo estas estrategias mejoran el aprendizaje en Comunicación y les darán a los maestros herramientas concretas para hacer sus clases más dinámicas. También aportarán ideas para diseñar métodos de enseñanza más efectivos y acordes con el Currículo Nacional, logrando así una educación más inclusiva, participativa y centrada en el estudiante.

Práctica

La presente indagación se fundamenta en teorías constructivistas y enfoques activos del aprendizaje, que promueven la participación de escolares en la construcción de sus conocimientos. Los juegos pedagógicos, al integrar lo lúdico con lo educativo, favorecen el desarrollo de competencias comunicativas como la comprensión lectora, la expresión oral y la producción escrita. Los resultados de este estudio permitirán evidenciar cómo estas estrategias mejoran el área de Comunicación, ofreciendo a los docentes herramientas prácticas para dinamizar sus clases. Además, contribuirán al diseño de metodologías más efectivas y contextualizadas, alineadas con el Currículo Nacional. En conjunto, estos aportes fortalecerán el logro de aprendizajes significativos en estudiantes de primaria, promoviendo una educación inclusiva, participativa y centrada en escolares de los distintos niveles.

Metodológica

Los instrumentos usados en esta investigación fueron elegidos porque permiten recoger información clara y útil sobre cómo los juegos pedagógicos influyen en el área de Comunicación. Se usaron cuestionarios, listas de cotejo y guías de observación, todos diseñados a partir de los indicadores del Currículo Nacional, lo que asegura que sean válidos y pertinentes. Estos instrumentos permiten evaluar habilidades como la comprensión lectora, la expresión oral y la escritura en situaciones reales del aula, y facilitan tanto el análisis de números como el análisis más profundo de los resultados.

1.5 Delimitaciones del estudio

Poblacional. realizado con escolares de primaria de la I.E N.° 20475, ubicada en el distrito de Barranca. Esta población fue elegida porque representa bien el contexto educativo local y

porque sus estudiantes presentan necesidades concretas en el desarrollo de sus habilidades comunicativas.

Temporal. fue procesado en el segundo semestre del año escolar 2025, en los meses de agosto y diciembre. El tiempo fue escogido de manera estratégica para tener el tiempo necesario de planificar, aplicar y evaluar las actividades propuestas, y así poder observar el efecto de los juegos en el aprendizaje de los niños dentro del calendario escolar.

Espacial. Desarrollado en la propia Institución Educativa N.° 20475, que es el espacio donde ocurren las clases y donde los niños aprenden día a día. Este entorno escolar ofrece las condiciones necesarias para poner en práctica las estrategias de juego y recoger información directa sobre el desempeño de los escolares.

Bibliográfica. En la búsqueda de información realizada, se encontró poca bibliografía actualizada sobre el uso de juegos pedagógicos en el área de Comunicación dentro del contexto peruano. Esta carencia muestra la importancia de generar nuevos aportes que enriquezcan la educación y orienten a los docentes hacia formas de enseñar más innovadoras y efectivas.

1.6 Viabilidad del estudio

Es factible por varias razones. En primer lugar, se tiene acceso directo a los estudiantes y al colegio, lo que facilita aplicar los instrumentos y observar las actividades. Además, el tema abordado responde a una necesidad real identificada en el contexto local, lo que asegura que los resultados sean útiles y relevantes. Por último, se cuenta con los recursos humanos, materiales

y metodológicos suficientes para seguir adelante con la investigación, incluyendo el apoyo de los docentes, los espacios del colegio y el uso de instrumentos debidamente validados.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Venegas, Proaño, Castro, y Tello (2021) En el artículo "Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva un estudiante de educación básica". Los autores tuvieron el objetivo de identificar las necesidades en el nivel de lectura comprensiva en educandos de educación básica y proponer un programa de actividades lúdicas para su mejoramiento, dicho artículo su investigación fue aplicada, con enfoque cualitativo y cuantitativo, la muestra fueron estudiantes de educación básica y la técnica aplicada fueron las encuestas a estudiantes y docentes. Se concluye que las estrategias lúdicas son efectivas para mejorar esta habilidad ya que aumenta la participación el interés y la comprensión. Se propone un programa de actividades lúdicas adaptado a las características psicosociales del grupo estudiado, como recurso pedagógico clave para mejorar el hábito lector y facilitar aprendizajes significativos en el aula.

García, Pozo, Casa, y Anangono (2020) en su publicación, tuvieron como objetivo comprobar los beneficios del enfoque lúdico en la adquisición de un juego léxico que facilite la comunicación asertiva en estudiantes. Empleando para tal, una población y muestra de 80 estudiantes, aplicando el instrumento de evaluación objetiva de tipo diagnóstico. Conclusión: usar el juego como forma de enseñar trajo mejoras importantes en el rendimiento de los estudiantes, tanto en lo académico como en su manera de comunicarse. Las estrategias aplicadas para trabajar el vocabulario ayudaron a los niños a aprender nuevas palabras, a expresarse mejor y a comprender con mayor facilidad. Las actividades planificadas con un propósito claro dentro

del aula favorecieron que los niños interactuaran entre sí, se sintieran más motivados y mejoraran su convivencia. Todo esto demuestra que el juego es efectivo para desarrollar habilidades del lenguaje y habilidades sociales en los estudiantes, sin excluir a ningún nivel escolar.

Martínez y Navazo (2019) En su artículo "Juegos y simulaciones en la educación actual". Metodología: investigación exploratoria y reflexiva con enfoque cualitativo y un diseño de ensayo teórico, con revisión documental y análisis crítico. Objetivo: Explorar y reflexionar sobre la importancia que tienen las tecnologías lúdicas juegos y simulaciones y su impacto tangible en el aprendizaje dentro del sistema educativo. Conclusión: Los juegos y las simulaciones tienen un gran potencial como herramientas educativas, ya que pueden adecuarse a las necesidades de cada escolar y estimular su progreso mental a través de la práctica y el ensayo. Aunque no reemplazan la forma tradicional de enseñar, sí la complementan muy bien. Este tipo de actividades lúdicas fomentan las ganas de aprender, ayudan a resolver problemas y desarrollan el pensamiento crítico, abriendo nuevas posibilidades para la educación de hoy.

El autor Arteaga (2025) Tuvo el objetivo de examinar la influencia de la comunicación asertiva en la dinámica del aula identificando estrategias pedagógicas para un aprendizaje significativo que lleve a mejorar la interacción docente con el estudiante. Método: enfoque cualitativo, con investigación bibliográfica, documental. Muestra: fuentes académicas como artículos y tesis. Concluyendo que la comunicación asertiva mejora la dinámica del aula al fortalecer la convivencia y participación estudiantil. Estrategia como la gamificación, el aprendizaje colaborativo y la expresión emocional potencian en el respeto mutuo y el clima escolar. La revisión destaca la necesidad de investigaciones de campo para validar su efectividad y sugiere integrar La comunicación asertiva en proyectos educativos interdisciplinarios,

promoviendo una enseñanza más inclusiva, empática y orientada al desarrollo integral del estudiante.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Lozano (2022) con el fin de demostrar que el uso del juegos en el área de comunicación mejora el desarrollo de competencias lectoras orales y escritas en estudiantes de educación primaria, trabajo que tuvo como nombre "El juego en el área de comunicación". La metodología fue de forma aplicativa, enfoque cualitativo como característica principal, la población fueron los escolares del nivel primario en el grado de tercero y cuarto de la I.E. Santa Rita UGEL 06 y la técnica aplicada fue la observación estructurada y análisis de desempeño durante las sesiones de juegos. La investigación concluye que el uso del juegos como estrategia pedagógica en el área de comunicación permite desarrollar habilidades comunicativas esenciales en los estudiantes de primaria. A través de actividades lúdicas, los niños mejoran su comprensión lectora expresión oral y capacidad de escritura. Esta metodología facilita un ambiente activo y participativo, fortaleciendo competencias de currículo de manera dinámica y efectiva.

Los autores Espinoza y Sutta (2022) en su informe "Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuatro años de edad de la institución educativa inicial N° 214 San Antonio, Cusco, 2022". Con el objetivo de determinar cómo influyen los juegos verbales en la mejora de la expresión oral en los estudiantes de Educación Inicial, para lo cual se empleó investigación aplicada, con enfoque cuantitativo, de diseño preexperimental, la muestra fue 164 escolares entre 3, 4 y 5 años respectivamente, del colegio en mención. Por otro lado, la técnica aplicada fue la observación sistemática con pretest y postest. Demostrando que los juegos verbales resultaron ser una estrategia eficaz para mejorar la expresión oral en niños de cuatro años su aplicación permitió avances notables en pronunciación coherencia y ampliación del

vocabulario a través del juego los estudiantes participaron activamente desarrollaron mayor seguridad al expresarse y mejoraron su fluidez verbal.

Inga y Choquichanca (2020) En el artículo tuvieron como fin establecer si existe relación entre las estrategias metodológicas del docente en comprensión lectora y el rendimiento académico de niños de 5 años en tres instituciones de San Juan de Miraflores. Para ello emplearon el tipo de investigación correlacional, con enfoque cuantitativo. Concluyendo que se demuestra que existe una relación significativa entre las estrategias metodológicas aplicada por los docentes y el rendimiento académico en comprensión lectora de niños de 5 años. Estrategias como juego de lenguaje, lecturas en voz alta, teatrino y actividades creativas fortalecen la comprensión y mejoran el desempeño escolar. Estas prácticas innovadoras superan la enseñanza tradicional, justificando su impacto positivo en el aprendizaje temprano del área de comunicación.

Padilla y Dueñas (2024) En su informe "Tecnologías emergentes en el área de comunicación en educación primaria revisión sistemática", el objetivo principal fue determinar las tecnologías emergentes en primaria y su impacto en las competencias comunicativas como lectura, escritura, expresión oral. Estuvo basado en un enfoque de investigación cualitativo y utilizó la revisión de documentos como técnica principal. Los resultados muestran que las nuevas tecnologías están cambiando la educación primaria, especialmente en el área de Comunicación. El uso de dispositivos móviles ha mejorado de manera notable la comprensión lectora, la expresión oral y el manejo del vocabulario. Estas herramientas digitales permiten un aprendizaje más dinámico, motivador y acorde con las exigencias del mundo actual. Por ello, se recomienda seguir investigando estrategias efectivas para su uso en el aula, asegurando que se

integren de forma coherente junto con los métodos tradicionales de enseñanza en entornos educativos que combinen lo presencial y lo digital.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. El juego pedagógico

Es una actividad libre y llena de significado que ayuda a las personas, sobre todo a los niños, a relacionarse con el mundo que los rodea, sentir emociones, aprender de manera natural y desarrollar capacidades mentales, sociales y emocionales. En el aspecto educativo y psicológico, jugar no solo es algo divertido, sino también una forma muy efectiva de adquirir conocimientos, superar retos y hacer amigos. Lo interesante del juego es que combina la libertad de actuar con ciertas reglas que todos aceptan, lo que le da una forma organizada que favorece tanto la curiosidad como el aprendizaje.

La literatura expuesta por diversos autores menciona que el juego promueve una experiencia que enriquece el aprendizaje en el individuo. Montessori y Newson (2004) lo describen como una actividad lúdica que pueden ser orientadas hacia objetivos específicos en el área educativa, mientras que la Real Academia Española (REA, 2002) lo describe como una acción placentera que tiene la finalidad de entretener y también de aprender sin presiones. Los autores, Andreu y García (2001) destacan que jugar y aprender son acciones afines, ya que ambas involucran la resolución problemas y retos, de la misma manera imaginar, razonar y aprender a resolver a través de estrategias. Por su parte, Huizinga y Ortega destacan su importancia como la socialización, la interacción, expresión y construcción simbólica.

Relación entre el juego y el proceso de aprendizaje

El juego y el aprendizaje tienen mucho en común y se complementan muy bien dentro de la educación. Los dos requieren ganas de mejorar, también necesitan una práctica constante y buscar la manera de resolver problemas con estrategias para lograr ganar el juego. En la enseñanza del lenguaje, el juego ha ganado mucha importancia como estrategia, especialmente cuando se busca que los estudiantes se expresen de forma clara, fluida y usen su idioma nativo en situaciones reales y cotidianas de acuerdo al ambiente donde radica. Según Andreu y García (2001), incluir el juego en el aprendizaje de un idioma o desarrollar la expresión oral, propone actividades que imiten situaciones de la vida real llevando al estudiante a usar las palabras y de forma intencional. Estas actividades no solo despiertan el interés del estudiante, sino que también ayudan a desarrollar su capacidad para comunicarse en un ambiente activo y con sentido. De esta manera, el juego deja de ser solo entretenimiento convirtiéndose en una estrategia educativa que mejora la expresión oral, el lenguaje, el aprendizaje, fomentando la participación, permitiendo aprender a través de la experiencia de jugar.

Rasgos distintivos del juego infantil

Muchos expertos en el desarrollo de los niños coinciden en que el juego tiene características especiales que lo hacen muy valioso para aprender y crecer de manera integral. Primero, es una actividad que nace de forma natural y sin que nadie obligue al niño a hacerla; en ese espacio de libertad, el pequeño empieza a explorar el mundo a su alrededor. Además, al jugar se mueve el cuerpo y también trabaja la mente, lo que ayuda a fortalecer tanto las capacidades de pensar como las habilidades físicas.

Otro aspecto importante es el lado emocional: jugar generalmente produce alegría y satisfacción, haciendo que la experiencia sea positiva. Sin embargo, Vygotsky (2000), nos recuerda que jugar no siempre significa pura diversión, ya que a veces implica esfuerzo y disciplina, especialmente en los juegos que tienen reglas.

También hay que tener en cuenta que el juego sucede en un tiempo y un lugar que pueden estar definidos de antemano o simplemente ir surgiendo a medida que la actividad avanza. En los juegos organizados, estas condiciones suelen estar bien claras desde el principio, mientras que en los más espontáneos, todo fluye según el ritmo de quienes participan. Por último, es importante saber que los juegos no son iguales en todas partes ni en todos los tiempos; cambian según la cultura y la época, por eso los juegos de hoy son distintos a los de generaciones pasadas o a los que se practican en otras partes del mundo.

Juegos educativos

Los juegos educativos son actividades pensadas y diseñadas a propósito para que los estudiantes aprendan y desarrollen habilidades mientras participan, se enfrentan a retos y resuelven problemas en situaciones que tienen sentido para ellos. Este tipo de aprendizaje despierta las ganas de aprender por cuenta propia, estimula la creatividad y el pensamiento crítico, convirtiéndose en una herramienta muy completa para el desarrollo del estudiante. A través de estas experiencias, se crea un ambiente activo y participativo donde el conocimiento se construye de manera práctica y conectada con la realidad.

En ese sentido, los juegos educativos no solo sirven para entretener, sino también para formar, ya que ayudan al desarrollo mental, social y emocional. Como señala Hirsh-Pasek (2008) los juegos bien diseñados logran que los estudiantes se involucren de verdad en su propio aprendizaje, favoreciendo un pensamiento más profundo y una mejor retención de lo aprendido.

Dimensiones del juego en el desarrollo de la comunicación

El juego se presenta como una actividad espontánea y autónoma, lo cual lo convierte en un recurso valioso para el desarrollo del lenguaje en los niños. Al no ser impuesto, permite que los infantes participen de manera libre, facilitando así su expresión verbal y no verbal. Esta libertad

propicia la exploración del entorno y favorece la interacción con otros, elementos esenciales en el proceso de adquisición de habilidades comunicativas.

Asimismo, esta actividad lúdica puede adoptar formas físicas o cognitivas, permitiendo que los niños utilicen el lenguaje para resolver conflictos, establecer reglas o narrar situaciones imaginarias. Esta función simbólica del juego fortalece la comprensión del lenguaje, la capacidad de escucha y la estructuración de ideas, lo cual enriquece las competencias lingüísticas. Vygotsky (2000)), describe el juego es una situación social en la que el niño no solo actúa, sino también habla, interioriza normas y reproduce ejemplos lingüísticos que fortalecen su pensamiento.

Por otro lado, el juego es intrínsecamente placentero, ya que provoca disfrute y emociones positivas. Estas sensaciones generan un clima propicio para el aprendizaje y la creatividad, lo cual se refleja en la fluidez del lenguaje y en la seguridad para comunicarse.

- **Juegos para potenciar la comprensión lectora:** La comprensión lectora en la infancia es una habilidad esencial que se puede cultivar mediante actividades lúdicas que propicien el gusto por la lectura. Cuando el niño juega, explora y reconstruye significados, lo cual contribuye a desarrollar habilidades de análisis, inferencia y síntesis textual. Actividades como "Cambia la historia" o "¿Qué sucede después?" motivan al niño a alterar la trama de un cuento, imaginar desenlaces diferentes o construir nuevas versiones narrativas, desarrollando así su pensamiento crítico y su capacidad de comprensión. Igualmente, juegos como la "Ruleta de lectura" o el "Dominó de adivinanza" activan la memoria, la comprensión global y la expresión verbal en relación con los textos. De esta manera, la lectura se convierte en una actividad significativa, creativa y participativa. Según Cassany (2006), la comprensión lectora se fortalece cuando el lector es protagonista activo en la interpretación de los textos, por lo que

resulta fundamental incorporar dinámicas que involucren el análisis crítico, la formulación de hipótesis y la creación textual desde una perspectiva lúdica. En este contexto, el juego no solo entretiene, sino que se convierte en un medio efectivo para estimular procesos cognitivos complejos en el desarrollo lector infantil.

- **Juegos que estimulan el lenguaje oral:** El lenguaje oral es un componente vital del desarrollo infantil que puede potenciarse mediante actividades lúdicas que estimulen la comunicación espontánea. El juego genera un entorno motivador y natural en el cual los niños se sienten seguros para expresar sus ideas y ampliar su vocabulario. Actividades como la pantomima, los dados narrativos o "¿Qué estoy pensando?" promueven la narración creativa, la asociación de ideas y la formulación de hipótesis verbales. Del mismo modo, juegos como "Simón dice" o "Veo, veo" permiten trabajar la comprensión auditiva, la memoria secuencial y la fluidez del habla. Estas dinámicas favorecen la articulación verbal, la pronunciación adecuada y el uso contextual del lenguaje. Vygotsky (1978) sostiene que el juego simbólico posibilita que el niño interiorice estructuras lingüísticas complejas al integrar pensamiento, emoción y comunicación. En este proceso, el lenguaje deja de ser un mero instrumento y se transforma en una herramienta para construir significados compartidos. Así, el juego no solo enriquece el lenguaje oral, sino que propicia un aprendizaje activo, colaborativo y afectivo, adaptado a las necesidades y características del desarrollo de cada niño.

- **Juegos para fomentar la escritura creativa:** La escritura infantil puede fortalecerse si se introduce en escenarios dinámicos que despierten el interés y la creatividad. Los juegos de escritura permiten a los niños experimentar con palabras, estructuras y sentidos en un ambiente que valora la expresión personal. Actividades como “Oraciones locas”,

"Basta" o “Mil palabras dentro de una palabra” estimulan el pensamiento divergente, fortalecen la ortografía y favorecen la construcción textual. Propuestas como "Escribe lo peor que puedas" fomentan la reflexión crítica al invitar a los niños a jugar con los errores, comprender sus causas y superarlos. Además, crear relatos a partir de imágenes, diseñar cuentos colectivos o inventar títulos literarios permite que los estudiantes descubran el placer de escribir desde su imaginación.

Características del juego pedagógico

“El juego didáctico no debe considerarse como mero entretenimiento, sino como un recurso metodológico que permite el desarrollo integrado de capacidades cognitivas, afectivas y sociales” (Lopez & Bautista, 2002).

1. Fomenta el interés por los aprendizajes: El juego despierta la motivación de los estudiantes, al ofrecer situaciones didácticas atractivas que capturan su atención y generan entusiasmo por explorar los contenidos del área de Comunicación.
2. Promueve la toma de decisiones: Las dinámicas lúdicas requieren que los estudiantes seleccionen estrategias lingüísticas, vocabulario y estructuras gramaticales de manera reflexiva, desarrollando así su autonomía en la comunicación oral y escrita.
3. Fortalece el trabajo colaborativo: El juego estimula la interacción social entre los estudiantes, ya que muchas actividades requieren acuerdos, turnos y cooperación para alcanzar un objetivo común, mejorando las habilidades de expresión y escucha activa.
4. Facilita la aplicación de conocimientos adquiridos: A través de situaciones simuladas o problemas comunicativos reales, el estudiante pone en práctica lo aprendido en clase, consolidando sus competencias comunicativas de forma significativa.

5. Permite verificar y reforzar aprendizajes: Las actividades lúdicas sirven como estrategia de evaluación formativa, ya que permiten observar el nivel de comprensión y uso del lenguaje en contextos no convencionales.
6. Dinamiza el proceso pedagógico: Al incluir variedad, limitación de tiempo y reglas, el juego convierte las sesiones en experiencias dinámicas y retadoras, manteniendo el compromiso del estudiante con su propio aprendizaje.
7. Prepara para la vida social: Al simular contextos comunicativos reales, el juego fortalece las habilidades discursivas, argumentativas y de interacción social necesarias para desenvolverse en diferentes espacios de la vida cotidiana.
8. Rompe con esquemas tradicionales de enseñanza: El juego desplaza el rol autoritario del docente y da paso a un protagonismo estudiantil, favoreciendo la creatividad, la imaginación y la construcción activa del conocimiento.

2.2.2. El área de Comunicación en primaria

Según lo establecido por el Ministerio de Educación (2016), tiene como propósito principal el desarrollo de competencias comunicativas en los escolares, lo cual les permite relacionarse eficazmente con los demás, interpretar su entorno y expresar ideas tanto reales como imaginarias. Este proceso se hace con el uso del lenguaje, considerado una herramienta esencial en la construcción de la identidad personal, ya que posibilita organizar experiencias y conocimientos, otorgándoles significado.

Además, el enfoque de esta área busca que los aprendizajes adquiridos sean funcionales para comprender la realidad actual, tomar decisiones informadas y actuar con responsabilidad en distintos contextos sociales. En consecuencia, se reconoce a la comunicación como un eje

transversal en la formación integral del estudiante, ya que fortalece su habilidad crítica, ética y reflexiva frente a los desafíos del mundo contemporáneo.

Conceptualización del aprendizaje

El aprendizaje puede entenderse como un proceso dinámico y progresivo en el cual el ser humano modifica su conducta a partir de la interacción con el entorno. Esta transformación no ocurre de manera espontánea, sino que responde a la acumulación de experiencias significativas que influyen en el comportamiento del individuo. Desde una perspectiva psicológica, se concibe el aprendizaje como un fenómeno continuo que permite adaptarse a nuevas situaciones, interpretar realidades diversas y ajustar las respuestas según las demandas del medio.

Este enfoque sostiene que cada experiencia vivida tiene el potencial de generar cambios en la manera de actuar del sujeto, y dichos cambios, al consolidarse con el tiempo, reflejan un verdadero proceso de aprendizaje. Así, no se trata únicamente de adquirir conocimientos, sino de incorporar estructuras mentales que favorezcan el desarrollo personal y social. La modificación de la conducta, entonces, se convierte en el principal indicador de que el aprendizaje ha tenido lugar.

Además, esta transformación no solo es evidente en acciones observables, sino también en los procesos internos como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la autorregulación del pensamiento. Por lo tanto, el aprendizaje implica una construcción activa y permanente del conocimiento, a partir de la cual el individuo evoluciona y se adapta constantemente a su realidad, fortaleciendo sus capacidades cognitivas y emocionales para desenvolverse de manera efectiva en su entorno (Schunk, 2012)

Características del aprendizaje

A partir de las distintas definiciones previas sobre el aprendizaje, es posible identificar ciertos aspectos esenciales que caracterizan este proceso. En primer lugar, se reconoce que aprender permite al individuo transformar su comportamiento; esto puede reflejarse en la incorporación de una nueva conducta o en la modificación de una ya existente, con variaciones en su frecuencia o intensidad. Estos cambios deben ser observables y sostenibles para evidenciar que se ha producido un aprendizaje real.

Por otro lado, el aprendizaje conlleva una modificación conductual que no se limita a un efecto temporal, sino que debe mantenerse en el tiempo para confirmar que el conocimiento ha sido interiorizado. No basta con una respuesta momentánea, sino que el cambio debe persistir y evidenciarse en distintos contextos.

Asimismo, el aprendizaje se genera a partir de la práctica constante y de la experiencia acumulada. Se construye en la interacción del individuo con su entorno, donde las situaciones, estímulos y actividades vividas generan condiciones que favorecen la incorporación de nuevos saberes. Por ejemplo, en el ámbito académico, un estudiante logra dominar competencias matemáticas al resolver ejercicios prácticos relacionados con lo que ha aprendido.

Finalmente, es importante resaltar que el aprendizaje no siempre es evidente a simple vista, ya que implica procesos internos como el razonamiento, la reflexión y la interpretación de la realidad. Aunque no sea observable directamente, sus efectos se hacen tangibles a través de los resultados obtenidos en el desempeño diario.

Factores que influyen en el aprendizaje: una mirada integral desde el enfoque pedagógico contemporáneo

Morales y Martínez, (2021) En el contexto educativo actual, comprender los factores que influyen en el aprendizaje se ha convertido en una tarea fundamental para los profesionales de la educación. Superar la visión reduccionista que atribuye el bajo rendimiento exclusivamente a

la falta de esfuerzo o interés por parte del estudiante exige un análisis más profundo, considerando variables cognitivas, afectivas, sociales, ambientales y didácticas, las cuales interactúan de manera dinámica y compleja en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El paradigma tradicional centrado en la enseñanza memorística ha sido ampliamente cuestionado por su limitada eficacia para promover aprendizajes duraderos, funcionales y transferibles. En su lugar, se plantea la necesidad de adoptar enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, que integren competencias cognitivas, emocionales y metacognitivas. Zabalza, (2012). Esta perspectiva obliga a los docentes a asumir el rol de mediadores del conocimiento, diseñadores de experiencias significativas y gestores del clima emocional del aula.

A continuación, se presentan los principales factores que inciden en el aprendizaje desde una mirada sistémica e interdisciplinaria:

1. Factores cognitivos: Los procesos mentales superiores, como la atención, la memoria operativa, la comprensión lectora, el razonamiento lógico y la metacognición, constituyen los cimientos del aprendizaje significativo. Según Flavell (1979). la metacognición, entendida como la capacidad de reflexionar sobre los propios procesos cognitivos, permite a los estudiantes planificar, monitorear y evaluar sus estrategias de aprendizaje, potenciando así su autonomía académica. Brown, (Brown, 2014)destacan la importancia de emplear estrategias activas como la evocación, el aprendizaje espaciado y la práctica intercalada, basadas en evidencia neurocientífica, para optimizar la retención del conocimiento.

2. Factores afectivo-sociales: El componente emocional juega un papel determinante en el aprendizaje. La motivación, la autoestima, el sentido de autoeficacia y el clima socioemocional del aula inciden de manera directa en la destreza del educando para aprender (Bisquerra, 2003). Deci y Ryan (2000) de la Teoría de la Autodeterminación, sostienen que los estudiantes

aprenden mejor cuando sienten que sus necesidades de autonomía, competencia y relación están satisfechas. Así, fomentar un entorno seguro, empático y colaborativo no solo mejora el rendimiento académico, sino también el bienestar integral del estudiante.

3. Factores ambientales: El contexto físico y organizativo donde se desarrolla el aprendizaje influye significativamente en el desempeño estudiantil. Aspectos como la iluminación, la ventilación, el orden del aula, el uso de recursos tecnológicos y la gestión adecuada del tiempo afectan la concentración y la motivación de los alumnos (Monereo, 2010)La planificación de rutinas estructuradas, combinadas con espacios flexibles, promueve hábitos de estudio sostenibles y entornos propicios para el aprendizaje autónomo

4. Factores didácticos: La mediación pedagógica, la planificación curricular, las metodologías activas y la retroalimentación efectiva son elementos clave para garantizar aprendizajes profundos y contextualizados. Coll y Martín (2006)enfatizan que la función del docente debe orientarse a generar condiciones para que el estudiante construya su conocimiento de manera significativa, mediante actividades auténticas, resolución de problemas, trabajo colaborativo y evaluación formativa. La calidad del proceso de enseñanza depende, en gran medida, de la competencia pedagógica del docente y su capacidad para articular teoría, práctica y reflexión crítica.

Teorías del aprendizaje fundamentos epistemológicos del proceso educativo

Las teorías del aprendizaje constituyen el eje central de la reflexión pedagógica contemporánea, al ofrecer marcos interpretativos sobre cómo se produce, se organiza y se optimiza el aprendizaje humano. Estas teorías permiten comprender los mecanismos mentales, conductuales, sociales y emocionales implicados en la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Desde una perspectiva académica, el estudio de las teorías del aprendizaje no solo enriquece la praxis educativa, sino que también brinda herramientas críticas para diseñar propuestas metodológicas pertinentes, personalizadas y culturalmente situadas. Así, su análisis riguroso favorece una práctica docente fundamentada en la psicología del desarrollo y del aprendizaje, en sintonía con los desafíos del siglo XXI.

Schunk, (2012), una teoría del aprendizaje trata de explicar cómo ocurre el aprendizaje, qué lo motiva, cómo se consolida, cómo puede medirse y cómo puede mejorarse.

1. Teoría Conductista

El conductismo sostiene que el aprendizaje se manifiesta como un cambio observable en la conducta, condicionado por estímulos del entorno y reforzado por consecuencias externas. Se fundamenta en el trabajo de Ivan Pavlov (condicionamiento clásico), John B. Watson y B.F. Skinner (condicionamiento operante), quienes enfatizaron la importancia de los refuerzos y castigos como mecanismos clave del aprendizaje.

2. Teoría Cognitivista

El cognitivismo propone que el aprendizaje implica la adquisición y organización de conocimiento a través de procesos mentales como la atención, la memoria, la percepción y el pensamiento. Jean Piaget destaca la existencia de estructuras cognitivas que evolucionan mediante procesos de asimilación y acomodación, en una secuencia de etapas del desarrollo.

Piaget (1970) El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano que evoluciona a través de la interacción con su entorno. El menor de edad relaciona las nuevas palabras con lo ya aprendido, de esta manera aprende a comunicarse mejor con las personas de su entorno. La comunicación es un espacio de constante interacción donde las personas restauran su forma de pensar para aprender a expresarse claramente y coherentemente. El progreso de la comunicación es tener un vocabulario y aprender a construirlo de manera

correcta en los distintos ámbitos de la vida. La evolución del lenguaje parte desde el entorno donde viven las personas.

3. Teoría del Aprendizaje Significativo (Ausubel)

David Ausubel argumenta que el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial y no arbitraria con lo que el estudiante ya conoce. A diferencia del aprendizaje memorístico, el conocimiento se integra a estructuras cognitivas previas, lo que favorece una comprensión más profunda y duradera.

Ausubel (1968) El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe.

4. Teoría Constructivista

El constructivismo sostiene que el conocimiento se construye activamente por el sujeto a partir de la interacción con el medio y la reestructuración de sus esquemas cognitivos. Piaget propone que el desarrollo cognitivo es un proceso interno de equilibrarían, mientras que Vygotsky enfatiza la influencia del entorno sociocultural y el lenguaje como mediadores del aprendizaje.

Vygotsky (1978). El aprendizaje humano presupone una naturaleza social, un proceso mediante el cual los niños adquieren nuevos conocimientos con la ayuda de otros. En el ámbito del desarrollo de la comunicación, el lenguaje es una herramienta natural que nace de la cultura el cual posibilita el pensamiento. Su progreso en los niños se observa en la interacción oral donde no solo aprenden palabras, también organizan sus ideas las narra, formulan preguntas y construyen oraciones, de esta manera se convierte en un puente entre el conocimiento y la socialización reflejándose de esta manera que el aprendizaje se nutre de la interacción social, la colaboración y el dialogo.

5. Teoría Cognitiva Social (Bandura)

Bandura propone que el aprendizaje ocurre mediante la observación de modelos, la imitación y los procesos autorregulatorios. Destaca el papel del refuerzo vicario, el modelado y la autoeficacia como elementos fundamentales. El individuo no es un receptor pasivo del ambiente, sino un agente activo que influye en su propio aprendizaje.

(Bandura (Bandura, 1986) El aprendizaje observar es una función de los procesos atencionales, retentivos, de reproducción motora y motivacionales.

Dimensiones

- **Obtiene información del texto escrito:** Su finalidad es que el estudiante sea capaz de comprender textos mediante la identificación, selección y organización de información explícita contenida en ellos.

  El desarrollo de esta capacidad implica que el estudiante reconozca datos, hechos y detalles que están claramente expresados en el texto, sin necesidad de realizar inferencias. Es decir, el lector se concentra en la información literal para responder a un propósito de lectura específico, como buscar una idea principal, encontrar una definición, identificar personajes o ubicar fechas, lugares y acciones.

  Asimismo, al obtener información explícita, el estudiante fortalece procesos cognitivos básicos de la comprensión lectora, tales como la atención, la memoria y la observación. Esta capacidad es fundamental en los primeros grados de primaria, pues sienta las bases para niveles superiores de comprensión (inferencial y crítica).

  De acuerdo con Solé (2012), comprender un texto comienza con la recuperación exacta de la información que este ofrece, ya que solo al dominar esta etapa el lector puede avanzar hacia la interpretación y el juicio crítico. Por tanto, esta capacidad promueve una lectura funcional, consciente y dirigida a un propósito definido.

- **Infiere e interpreta información del texto:** su fin es desarrollar en el estudiante la habilidad de construir el sentido del texto, yendo más allá de la información literal para comprender lo que el autor insinúa, sugiere o deja implícito.

  El estudiante, al inferir, establece relaciones entre datos explícitos e implícitos del texto, deduciendo información nueva que no está expresamente escrita. Este proceso activa su pensamiento crítico, su conocimiento previo y su capacidad de razonamiento lógico, permitiéndole llenar los vacíos de significado y construir una comprensión más profunda del mensaje textual.

  Por otro lado, interpretar implica integrar toda la información obtenida (literal e inferida) para comprender el propósito del texto, el tono del autor, los valores, las ideologías o las emociones presentes, y vincularlos con su propio contexto sociocultural. En esta etapa, la lectura deja de ser una simple decodificación para convertirse en una actividad reflexiva y analítica, donde el estudiante otorga sentido personal y social al texto.

  Según Cassany (2006), la comprensión lectora requiere que el lector sea un constructor activo del significado, capaz de establecer inferencias, interpretar intenciones y contextualizar la información para lograr una comprensión profunda. Así, esta capacidad contribuye a formar lectores críticos, reflexivos y autónomos, esenciales para el aprendizaje en el transcurso de la vida.

- **Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto:** Su propósito es que el estudiante no solo comprenda el texto, sino que sea capaz de adoptar una postura crítica y reflexiva frente a lo que lee, considerando tanto su estructura formal como su contenido y el contexto en el que fue producido.

Reflexionar sobre el texto implica que el estudiante analice, compare y contraste lo leído con su propia experiencia, con sus conocimientos previos y con otras fuentes de información. Este proceso promueve una lectura consciente, en la que el estudiante cuestiona las ideas, los valores y las formas de comunicación presentes en el texto, desarrollando así su pensamiento crítico y autonomía intelectual.

Evaluar, por su parte, significa que el estudiante emite juicios fundamentados sobre los textos, valorando sus aspectos formales (como el tipo de lenguaje, la organización, los recursos estéticos) y su contenido (ideas, argumentos, ideologías). En este proceso, el lector reconoce cómo los textos pueden influir en las personas y en la sociedad, comprendiendo su relación con el contexto histórico, cultural y social tanto del autor como del lector.

De acuerdo con Cassany (2006), leer críticamente implica "interrogar los textos, descubrir las intenciones del autor y valorar su impacto en la sociedad", lo cual permite que los estudiantes pasen de ser receptores pasivos a lectores activos, reflexivos y éticamente comprometidos. Así, esta capacidad favorece el desarrollo del pensamiento crítico y la formación de ciudadanos con criterio propio, capaces de analizar los discursos que circulan en su entorno.

2.3 Bases filosóficas

La filosofía del pragmatismo, es la base para esta investigación, nos dice que el saber se elabora con la experiencia y de lo útil que resultan las ideas en la vida real. Se define como el aprendizaje activo mas no algo pasivo, sino una actividad activa en la que el estudiante se relaciona con su entorno para resolver situaciones concretas. Aplicado a esta tesis, el pragmatismo apoya el uso de juegos pedagógicos como herramientas de enseñanza que ayudan a los escolares de primaria a desarrollar su habilidad para comunicarse con sentido. Los juegos

no solo despiertan el interés por aprender, sino que también fomentan la participación, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, aspectos fundamentales para el desarrollo completo del estudiante.

El pragmatismo guía esta pesquisa con la finalidad de encontrar soluciones reales y prácticas que mejoren el área de comunicación siendo esta un área principal que permite comprender todo tipo de texto, priorizando a lo que realmente funciona dentro del aula. Así, se valora la experiencia directa, la reflexión sobre lo que se hace y la adaptación de las estrategias a las necesidades reales de los escolares, uniendo de manera sólida la teoría con la práctica educativa.

2.4 Definición de términos básicos

Autonomía: La capacidad que tiene una persona de actuar libremente.

Cognitivo: Lo relacionado con los procesos mentales como pensar, razonar, recordar y comprender el mundo.

Espontáneo: Algo que surge de forma natural, sin planificación ni obligación.

Integral: Que abarca o desarrolla todas las dimensiones de la persona.

Interacción: El intercambio activo que ocurre entre personas o entre una persona y su entorno.

Lúdico: Todo lo que tiene que ver con el juego y la diversión.

Motivación: El impulso interno que lleva a una persona a querer hacer algo.

Pedagógico: Todo lo que está relacionado con la enseñanza y las estrategias que se usan para desarrollar aprendizaje.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con el área de comunicación en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

2.5.2 Hipótesis específicas

Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la obtención de la información del texto en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la inferencia e interpretación información en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la reflexión y evaluación de la forma, el contenido y contexto en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

2.6 Operacionalización de las variables

Tabla 1.

Variable 1: Juegos pedagógicos

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Juegos para potenciar la comprensión lectora	- Participación activa en juegos de lectura comprensiva. - Identificación de ideas principales y secundarias en textos. - Capacidad para formular inferencias y conclusiones mediante juegos.	

Juegos que estimulan el lenguaje oral	- Uso adecuado del vocabulario durante el juego. - Claridad y coherencia en la expresión oral. - Participación espontánea en diálogos y dramatizaciones.	
Juegos para fomentar la escritura creativa	- Producción de textos con estructura narrativa o descriptiva. - Uso correcto de normas ortográficas y gramaticales. - Creatividad y originalidad en los escritos producidos a partir del juego.	

Tabla 2.

Variable 2: Aprendizaje de comunicación

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Obtiene información del texto escrito	- Localiza y selecciona información explícita en diferentes tipos de textos escritos. - Reconoce y utiliza información literal del texto	
Infiere e interpreta información del texto	- Deduce información implícita a partir de las pistas y relaciones entre las ideas del texto. - Integra la información explícita e implícita del texto con sus conocimientos y experiencias previas	
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	- Analiza críticamente los textos escritos, comparando su contenido, forma y propósito. - Emite juicios y opiniones fundamentadas sobre el mensaje	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, permitiendo analizar de manera objetiva y sistemática la relación entre las variables “juegos pedagógicos” y “aprendizaje del área de Comunicación” en estudiantes de educación primaria. Centrado en la recolección y análisis de datos numéricos, lo que facilita la medición precisa de los efectos que una variable puede tener sobre otra, así como la identificación de patrones y tendencias dentro de la población estudiada.

El diseño de la investigación es no experimental, ya que no se manipulan deliberadamente las variables independientes ni se controlan las condiciones del entorno. En lugar de intervenir directamente en el comportamiento de los estudiantes, se observa y analiza cómo se manifiestan los juegos pedagógicos en el contexto natural del aula y cómo estos se relacionan con el nivel de aprendizaje en Comunicación. Este tipo de diseño es adecuado cuando se busca estudiar fenómenos tal como ocurren en la realidad educativa.

Asimismo, el estudio se ubica en un nivel correlacional, dado que su propósito principal es determinar el grado de asociación de las mencionadas. Es decir, se pretende conocer si existe una relación entre los dos aspectos en los estudiantes, sin establecer una relación causal directa. Este nivel de investigación permite identificar vínculos importantes que pueden orientar futuras intervenciones pedagógicas y mejorar las prácticas docentes en el aula

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población participante conformada por escolares de nivel primario que estuvieron debidamente matriculados durante el año escolar 2025 en la Institución Educativa N.° 20475, ubicada en el distrito de Barranca. Los escolares fueron seleccionados por encontrarse dentro del contexto educativo permitiendo analizar los datos pertinentemente.

3.2.2 Muestra

La investigación se realizó con un grupo de 32 estudiantes del nivel primario, elegidos de manera intencionada por encontrarse matriculados dentro de la Institución Educativa N.° 20475. Esta cantidad permite obtener datos representativos para analizar la relación entre los aspectos estudiados.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Se usaron métodos adecuados para recoger información precisa sobre los aspectos de la pesquisa. Para la variable “juegos pedagógicos”, se aplicó la encuesta, con un cuestionario estructurado en tres dimensiones importantes. Este instrumento permitió obtener datos concretos de los juegos como estrategia didáctica. Para la variable “aprendizaje en el área de comunicación”, se utilizó la observación, con una lista de cotejo también estructurado en tres dimensiones. Esta herramienta permitió conocer el desempeño de los estudiantes en situaciones reales de aprendizaje.

3.4 Técnicas para el procedimiento de la información

Para el procesamiento de los datos recogidos en esta pesquisa, se utilizó el software estadístico SPSS, que permitió interpretar la información obtenida de las variables “juegos pedagógicos” y “aprendizaje del área de Comunicación”. Este programa facilitó la codificación de respuestas, el cálculo de frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central, así como la aplicación de pruebas estadísticas que permitieron establecer el grado de relación entre ambas variables. Gracias a SPSS, fue posible obtener resultados precisos y confiables que respaldan el análisis cuantitativo del estudio

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

4.1.1. Variable: juegos pedagógicos

Tabla 3

*Categorización de la variable "*juegos pedagógicos*"*

Dimensión	Cantidad de ítems	Intervalos	Categorías
Juegos para potenciar la comprensión lectora	6	6 – 10 10 – 14 14 – 18	Bajo Regular Alto
Juegos que estimulan el lenguaje oral	6	6 – 10 10 – 14 14 – 18	Bajo Regular Alto
Juegos para fomentar la escritura creativa	6	6 – 10 10 – 14 14 – 18	Bajo Regular Alto
juegos pedagógicos	**18**	**18 – 30** **30 – 42** **42 – 54**	**Bajo** **Regular** **Alto**

Tabla 4.

Nivel de "juegos pedagógicos"

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	21.05%
Regular	11	57.89%
Alto	4	21.05%
Total	**19**	**100.00%**

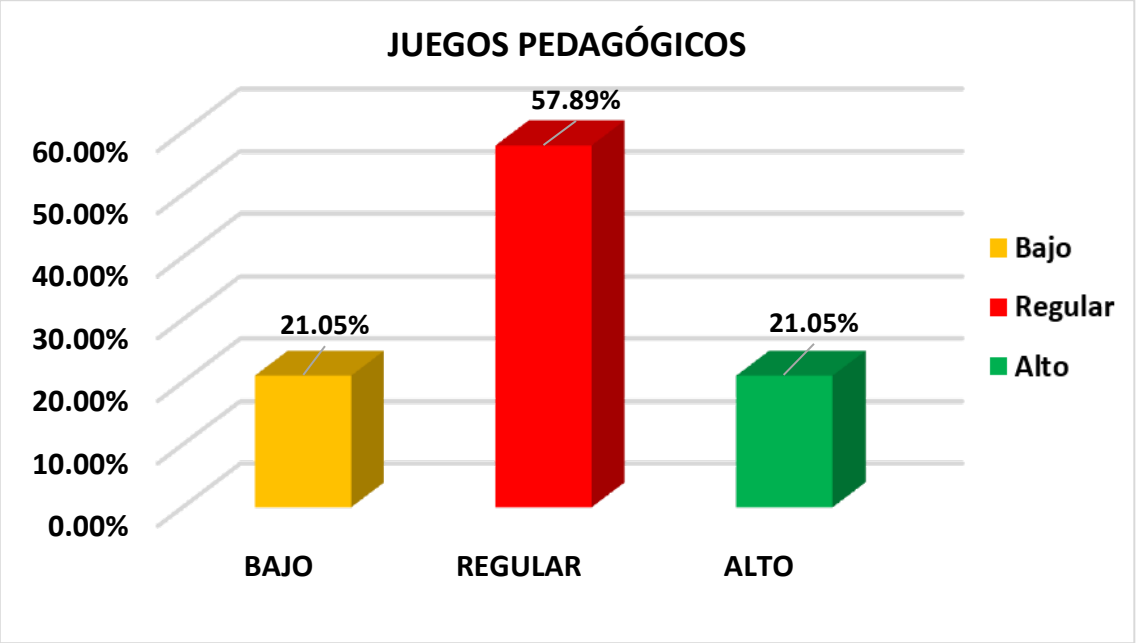


Figura 1 Nivel de la variable juegos pedagógicos

De acuerdo a los datos recopilados y analizados en la tabla podemos observar que la mayor parte de los estudiantes encuestados presenta un nivel regular en la variable juegos pedagógico representando el 57.89% de la muestra, paralelamente observamos que un 21.05% de los estudiantes se ubica en el nivel alto, lo que sugiere un reconocimiento pleno de la estrategia lúdica en este grupo, por último, se obtuvo que un porcentaje del 21.05% de los estudiantes se encontraba en el nivel bajo

Tabla 5.

Frecuencia y porcentaje en variable "juegos pedagógicos"

	Juegos para potenciar la comprensión lectora		Juegos que estimulan el lenguaje oral		Juegos para fomentar la escritura creativa	
Nivel	**f.**	**%**	**f.**	**.%**	**f**	**%**
Bajo	3	15.79%	3	15.79%	4	21.05%
Regular	12	63.16%	11	57.89%	11	57.89%
Alto	4	21.05%	5	26.32%	4	21.05%

Total	**19**	**100.00%**	**19**	**100.00%**	**19**	**100.00%**

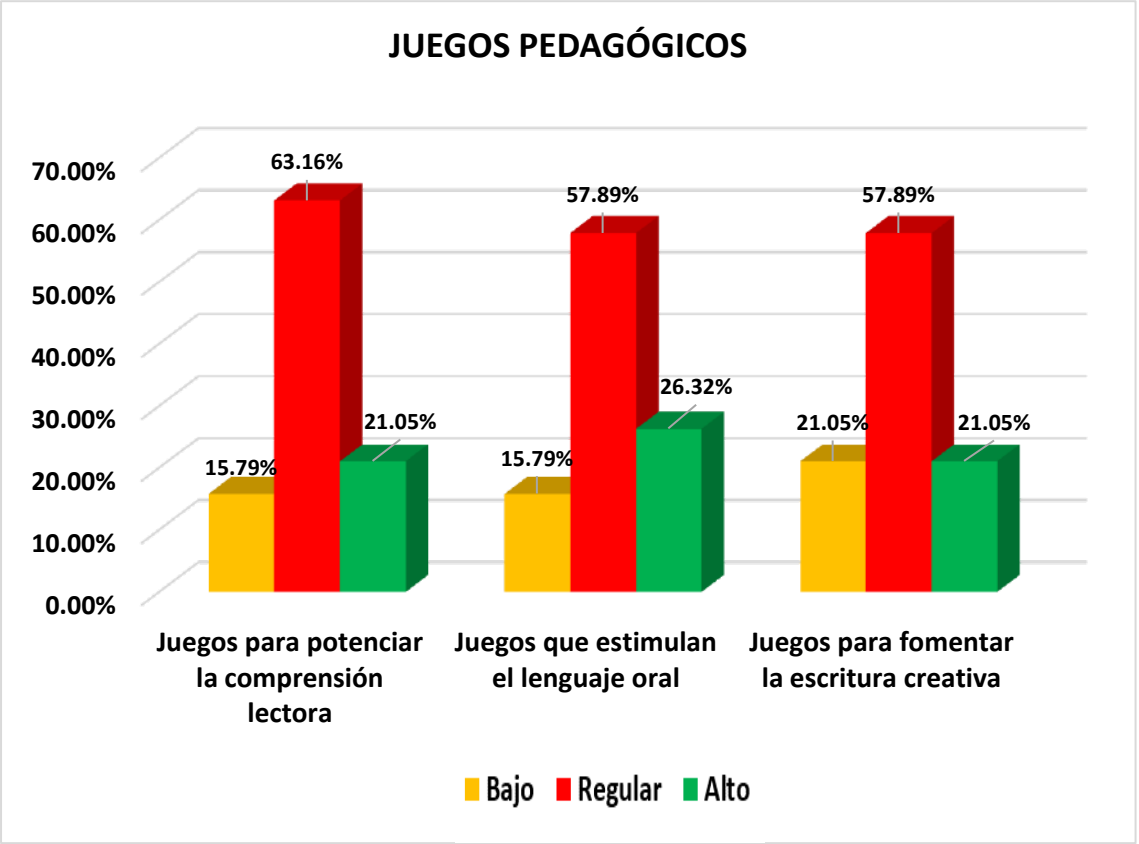


Figura 2 Nivel de dimensiones de juegos pedagógicos

De acuerdo a los datos recopilados y analizados en la tabla podemos observar que la mayor parte de los estudiantes encuestados presenta un nivel regular en todas las dimensiones de la variable juegos pedagógicos, como ejemplo dentro de la primera dimensión juegos para potenciar la comprensión lectora, el 63.16% de la muestra se ubica en el nivel regular, mientras que un 21.05% alcanza el nivel alto y solo un 15.79% se sitúa en el nivel bajo, paralelamente podemos observar que en la dimensión juegos que estimulan el lenguaje oral, un 57.89% de los escolares se encuentra en regular, es importante destacar que esta dimensión presenta el mayor porcentaje de escolares en nivel alto con un 26.32%, mientras que el 15.79% restante se ubica en el nivel bajo, por último en cuanto a los juegos para fomentar la escritura creativa se obtuvo que el

57.89% de los estudiantes se encontraba en el nivel regular de forma equitativa, el 21.05% de la muestra alcanzó el nivel alto y otro 21.05% se ubicó en el nivel bajo

4.1.2. De la variable: Aprendizaje del área de comunicación

Tabla 6

Categorización de "Aprendizaje del área de comunicación"

Dimensión	Cantidad de ítems	Intervalos	Categorías
Obtiene información del texto escrito	5	5 – 9 9 – 12 12 – 15	Bajo Regular Alto
Infiere e interpreta información del texto	5	5 – 9 9 – 12 12 – 15	Bajo Regular Alto
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	5	5 – 9 9 – 12 12 – 15	Bajo Regular Alto
Aprendizaje del área de comunicación	**15**	**15 – 25** **25 – 35** **35 – 45**	**Bajo** **Regular** **Alto**

Tabla 7

Nivel de "Aprendizaje del área de comunicación"

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	10.53%
Regular	10	52.63%
Alto	7	36.84%
Total	**20**	**100.00%**

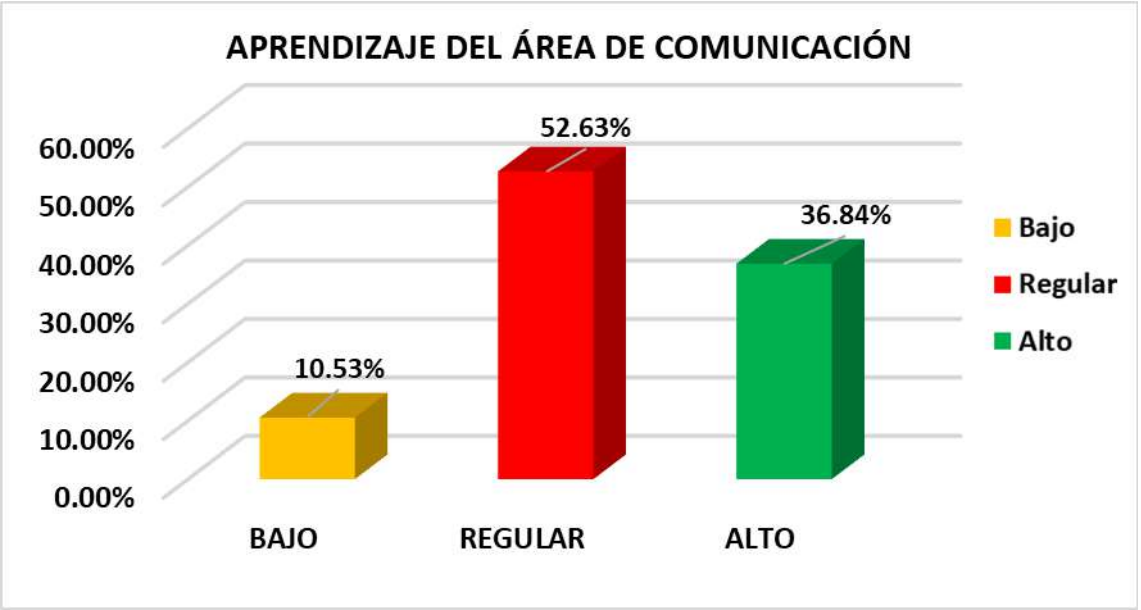


Figura 3 Nivel de la variable aprendizaje del área de comunicación

A partir de los datos recopilados y analizados podemos observar que la mayor parte de los estudiantes encuestados presenta un nivel regular en la variable juegos pedagógico representando el 57.63% de la muestra, paralelamente observamos que un 36.84% de los estudiantes se ubica en el nivel alto, por último se obtuvo que un porcentaje del 10.53% de los estudiantes se encontraba en el nivel bajo

Tabla 8

Frecuencia y porcentaje en "Aprendizaje del área de comunicación"

Nivel	**f.**	**%**	**f.**	**%**	**f.**	**%**
Bajo	3	15.79%	2	10.53%	1	5.26%
Regular	9	47.37%	10	52.63%	11	57.89%
Alto	7	36.84%	7	36.84%	7	36.84%
Total	**19**	**100.00%**	**19**	**100.00%**	**19**	**100.00%**

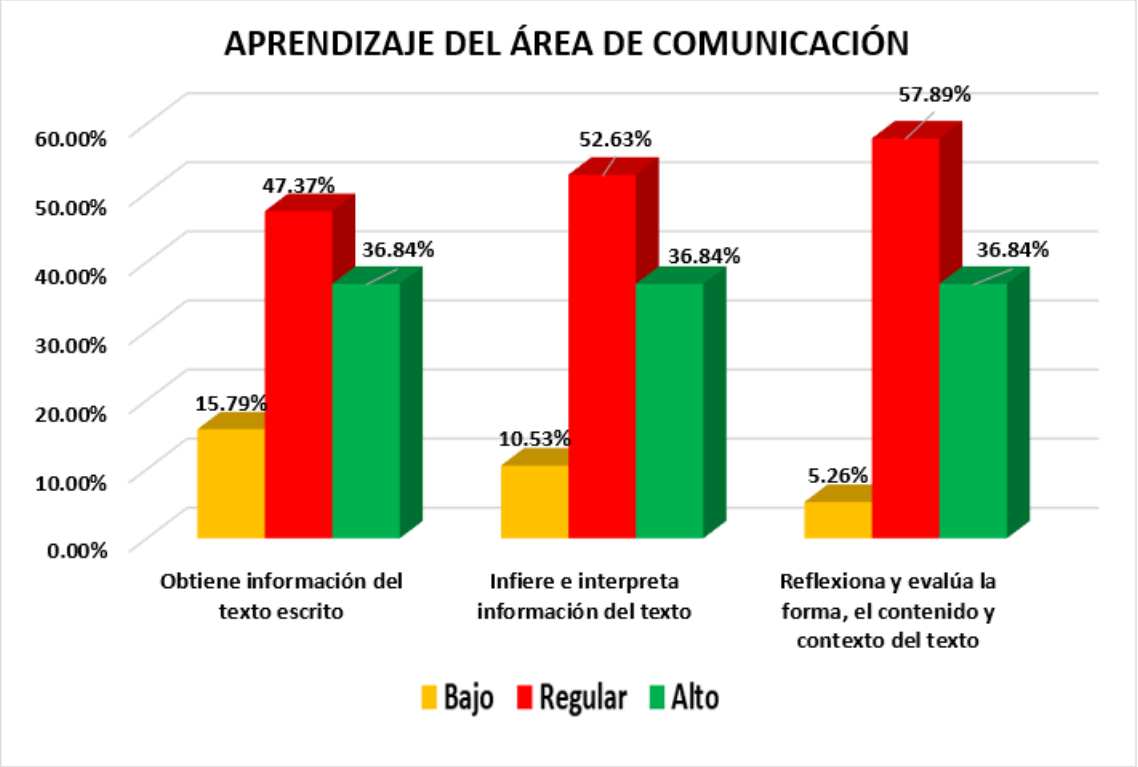


Figura 4 Nivel de dimensiones del área de comunicación

De acuerdo a los datos recopilados y analizados en la tabla podemos observar que la mayor parte de los estudiantes encuestados presenta un nivel regular en todas las dimensiones del área de comunicación, como ejemplo dentro de la primera dimensión, obtiene información del texto escrito, el 47.37% de la muestra se ubica en el nivel regular, mientras que un 36.84% alcanza el nivel alto y solo un 15.79% se sitúa en el nivel bajo, paralelamente podemos observar que en la dimensión infiere e interpreta información del texto, un 52.63%de los estudiantes se encuentra en un nivel regular, en el nivel alto un 36.84%, mientras que el 10.53% restante se ubica en el nivel bajo, por último en cuanto a reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto se obtuvo que el 57.89% de los escolares se encontraba en el nivel regular, el 36.84% de la muestra alcanzó el nivel alto y 5.26% se ubicó en el nivel bajo

4.2 Prueba de normalidad de estadístico SHAPIRO WILK

- **H0:** Los datos **no** siguen una distribución normal**.**
- **H1:** Los datos siguen una distribución normal.

Se aplico SPSS v27:

Tabla 9

Prueba de normalidad Shaphiro Wilk

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos para potenciar la comprensión lectora	,703	19	,000
Juegos que estimulan el lenguaje oral	,778	19	,001
Juegos para fomentar la escritura creativa	,647	19	,000
Obtiene información del texto escrito	,765	19	,000
Infiere e interpreta información del texto	,779	19	,001
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	,744	19	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se realizó la prueba de normalidad de Shaphiro wilk a través de spss v 27, se opto por esta herramienta estadística debido a que se contaba con una muestra menor a 50, según los resultados de la prueba la significancia p es menor al valor propuesto de 0,05 por lo cual se desecha hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna en la que se detalla que los datos no siguen una distribución normal.

4.3. Contrastación de hipótesis

4.3.1. Contrastación de hipótesis general

Hipótesis alterna (Ha) Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con el área de comunicación en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

Hipótesis nula (Ho) Los juegos pedagógicos NO se relacionan positivamente con el área de comunicación en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

Tabla 10

Correlación de "Juegos pedagógicos y área de comunicación"

		Juegos pedagógicos	Aprendizaje del área de comunicación
Juegos pedagógicos	Coeficiente de correlación	1,000	,856**
	Sig. (bilateral)	.	,001
	N	19	19
Aprendizaje del área de comunicación	Coeficiente de correlación	,856**	1,000
	Sig. (bilateral)	,001	.
	N	19	19

A partir de los datos analizados se puede observar que existe una correlación positiva muy fuerte entre la variable juegos pedagógicos y el aprendizaje de comunicación siendo el coeficiente correlación de 0,856 , además se detalla que la significancia es de ,001 por lo cual se desecha la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna en la que se detalla que los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con el área de comunicación en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

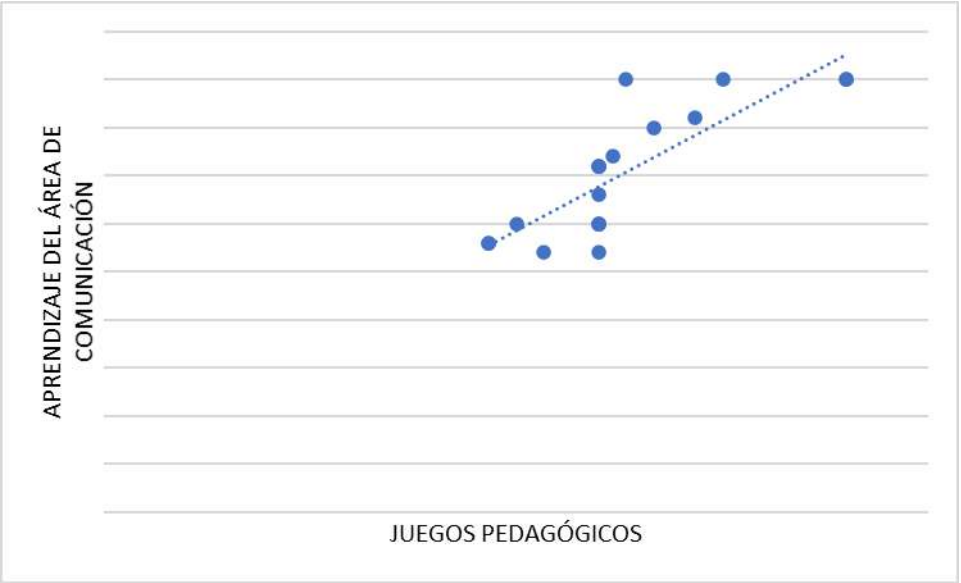


Figura 5 Nivel de variable Juegos pedagógicos y área de comunicación

4.2.2 Contrastación de hipótesis especificas

Hipótesis especifica 1

Ha Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la obtención de la información en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

Ho. Los juegos pedagógicos NO se relacionan positivamente con la obtención de la información en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

Tabla 11.

Correlación de "juegos pedagógicos y obtención de la información del texto"

		Juegos pedagógicos	Obtiene información
Juegos pedagógicos	Coeficiente de correlación	1,000	,709**
	Sig. (bilateral)	.	,001

	N	19	19
Obtiene información	Coeficiente de correlación	,709**	1,000
	Sig. (bilateral)	,001	.
	N	19	19

A partir de los datos examinados existe una correlación positiva fuerte entre juegos pedagógicos y obtiene información del texto escrito siendo el coeficiente correlación de 0,709, además se detalla que la significancia es de ,001 por lo cual se desecha la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna en la que se detalla que los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la dimensión planteada como parte del estudio en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

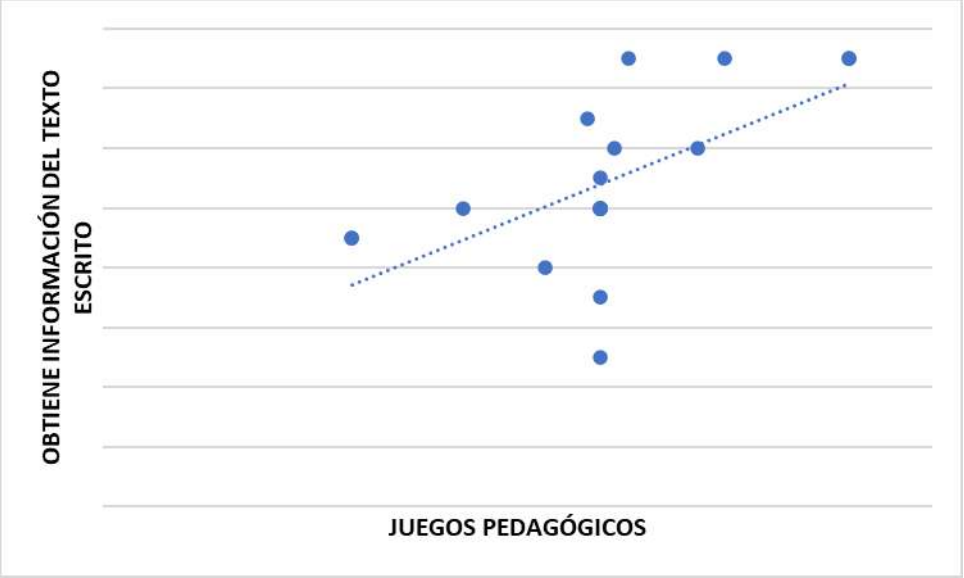


Figura 6 Nivel de juegos pedagógicos y obtención de la información

Hipótesis especifica 2

Ha. Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la inferencia e interpretación información en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

Ho. Los juegos pedagógicos NO se relacionan positivamente con la inferencia e interpretación información en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

Tabla 12.

*Correlación de "*juegos pedagógicos y inferencia e interpretación información*"*

		Juegos pedagógicos	Infiere e interpreta información
Juegos pedagógicos	Coeficiente de correlación	1,000	,809**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	19	19
Infiere e interpreta información	Coeficiente de correlación	,809**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	19	19

A partir de los datos examinados, existe correlación positiva muy fuerte entre la variable juegos pedagógicos y la dimensión Infiere e interpreta información siendo el coeficiente correlación de 0,809, además se detalla que la significancia es de ,000 por lo cual se desecha la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna en la que se detalla que los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la dimensión planteada como parte del estudio en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

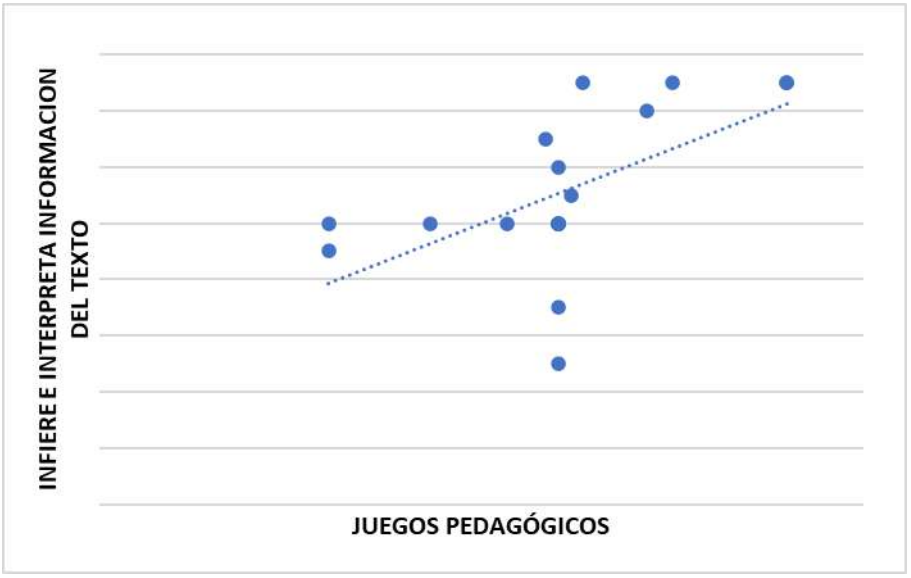


Figura 7 Nivel de juegos pedagógicos e Infiere e interpreta información

Hipótesis especifica 3

Ha. Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la reflexión y evaluación de la forma, el contenido y contexto en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

Ho Los juegos pedagógicos NO se relacionan positivamente con la reflexión y evaluación de la forma, el contenido y contexto en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

Tabla 13

Correlación de "juegos pedagógicos y reflexión y evaluación de la forma, el contenido y contexto"

		Juegos pedagógicos	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto
Juegos pedagógicos	Coeficiente de correlación	1,000	,790**
	Sig. (bilateral)	.	,000

	N	19	19
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto	Coeficiente de correlación	,790**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	19	19

A partir de los datos examinados existe una correlación positiva fuerte entre la variable juegos pedagógicos y la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto siendo el coeficiente correlación de 0,790, además se detalla que la significancia es de ,000 por lo cual se desecha la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna en la que se detalla que los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la dimensión planteada como parte del estudio en escolares de la I.E 20475, Barranca 2025.

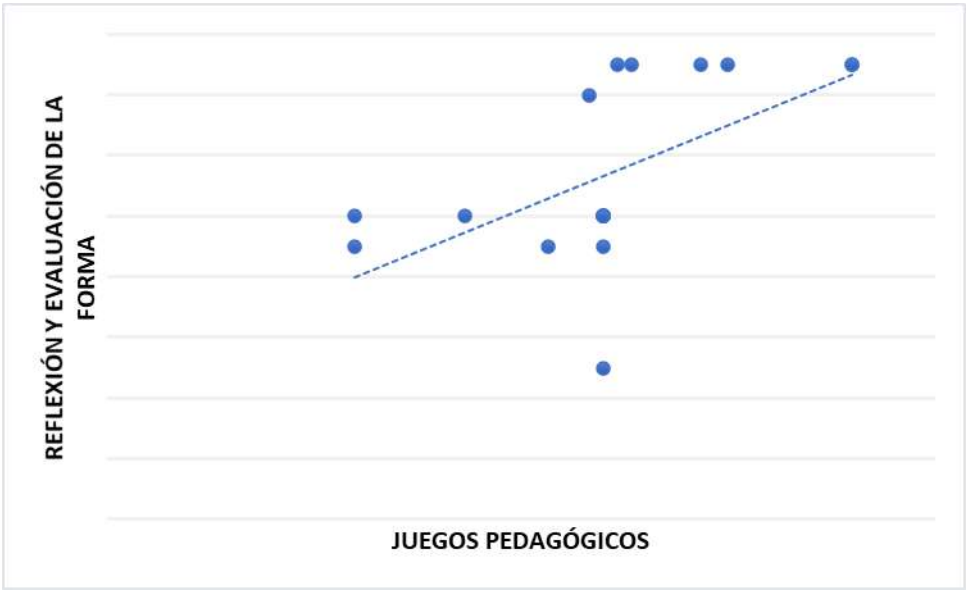


Figura 8 Nivel de juegos pedagógicos y reflexión y evaluación de la forma, el contenido y contexto

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Al examinar minuciosamente los resultados se permite afirmar que juegos pedagógicos desempeñan un rol sustantivo en el fortalecimiento del aprendizaje del área de comunicación, esta afirmación no solo está sustentada en el trabajo estadístico realizado o en la confirmación de la hipótesis trazada, sino en la evidencia empírica que revela cómo la incorporación sistemática del juego transforma la experiencia educativa, dotando al proceso de enseñanza-aprendizaje de un carácter más dinámico, participativo y cognitivamente significativo.

Reforzando la idea planteada el ámbito de los antecedentes tenemos el artículo de Venegas, Proaño, Castro, y Tello (2021), titulado Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva un estudiante de educación básica, dentro de su artículo evidencia que las actividades lúdicas inciden favorablemente en el desarrollo de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. Al igual que en dicha investigación, los hallazgos del presente estudio muestran que el juego incrementa el nivel de involucramiento del estudiante con el texto, facilitando la identificación de información relevante, la formulación de inferencias y la elaboración de conclusiones propias.

En un enfoque más reflexivo tenemos el artículo de Martínez y Navazo (2019) en su investigación exploratoria buscan reflexionar sobre el potencial educativo de las tecnologías lúdicas juegos y simulaciones y su impacto tangible en el aprendizaje dentro del sistema educativo actual, en el artículo sostienen que los juegos y simulaciones educativas potencian el desarrollo cognitivo al promover procesos de ensayo, error y toma de decisiones. Esta lógica se refleja claramente en los resultados del estudio, donde los estudiantes no se limitan a reproducir

información literal, sino que avanzan hacia niveles más complejos de interpretación y evaluación del texto, evidenciando una comprensión más profunda del lenguaje escrito.

Complementando lo anterior podemos mencionar a García, Pozo, Casa, y Anangono (2020), en buscaron su publicación comprobar los beneficios del enfoque lúdico en la adquisición de un juego léxico que facilite la comunicación asertiva en estudiantes, los autores sostienen que el enfoque lúdico favorece no solo el nivel académico, también el progreso de habilidades comunicativas vinculadas al vocabulario y la interacción asertiva, además mencionan que la relación observada entre juegos pedagógicos y las dimensiones del aprendizaje de comunicación sugiere que el lenguaje se aprende con mayor eficacia cuando se utiliza en contextos funcionales, donde el estudiante experimenta, dialoga y construye significados de forma colectiva.

En los antecedentes nacionales tenemos a Lozano (2022), el cual realizo una investigación titulada el juego en el área de comunicación, con el objetivo de de demostrar que el uso del juego en el área de comunicación mejora el desarrollo de competencias lectoras orales y escritas en estudiantes de educación primaria, sus resultados evidencian que las actividades lúdicas permiten superar enfoques tradicionales centrados en la repetición mecánica, promoviendo aprendizajes más activos y contextualizados

Por otro lado, Inga y Chiquichanca (2020) en su articulo buscaron establecer si existe relación entre las estrategias metodológicas del docente en comprensión lectora y el rendimiento académico de niños, sus resultados permiten reforzar la interpretación de los resultados al evidenciar que existe una relación significativa entre las estrategias metodológicas del docente y el rendimiento académico en comprensión lectora. En este marco, los juegos pedagógicos se configuran como una estrategia metodológica innovadora que responde a las exigencias actuales del proceso educativo, al promover aprendizajes significativos, sostenidos y orientados al desarrollo integral del estudiante.

En ese sentido los antecedentes presentados permiten comprender que los juegos pedagógicos han sido abordados de manera consistente como una estrategia capaz de incidir en el desarrollo de las competencias comunicativas en distintos ámbitos educativos. La coincidencia entre estos resultados con el presente y las investigaciones previas refuerza la idea de que el aprendizaje del área de comunicación se ve fortalecido cuando el juego se integra de forma planificada, favoreciendo procesos de comprensión, interpretación y reflexión sobre el lenguaje.

CAPÍTULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

a) De los datos analizados se puede observar que existe una correlación positiva muy fuerte entre la variable juegos pedagógicos y el aprendizaje del área de comunicación siendo el coeficiente correlación de 0,856 , además se detalla que la significancia es de ,001 por lo cual se desecha la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna en la que se detalla que los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con el área de comunicación en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

b) A partir de los datos analizados se puede observar que existe una correlación positiva fuerte entre la variable juegos pedagógicos y la dimensión obtiene información del texto siendo el coeficiente correlación de 0,709, además se detalla que la significancia es de ,001 por lo cual se desecha la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna en la que se detalla que los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la dimensión planteada en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

c) A partir de los datos analizados se puede observar que existe una correlación positiva muy fuerte entre la variable juegos pedagógicos y la dimensión Infiere e interpreta información del texto siendo el coeficiente correlación de 0,809, además se detalla que la significancia es de ,000 por lo cual se desecha la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna en la que se detalla que los juegos

pedagógicos se relacionan positivamente con la dimensión planteada en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

d) A partir de los datos analizados se puede observar que existe una correlación positiva fuerte entre la variable juegos pedagógicos y la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto siendo el coeficiente correlación de 0,790, además se detalla que la significancia es de ,000 por lo cual se desecha la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna en la que se detalla que Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la dimensión planteada en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda la incorporación de juegos pedagógicos orientados específicamente a cada dimensión del aprendizaje del área de comunicación, tales como juegos de lectura comprensiva, dramatizaciones, juegos verbales y actividades de escritura creativa. Esta diversificación favorece el desarrollo equilibrado de las habilidades de comunicación, atendiendo a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje presentes en el aula, luego de la aplicación de los juegos pedagógicos se sugiere que el docente genere espacios de reflexión guiada donde los estudiantes puedan analizar lo aprendido, expresar opiniones y evaluar su propio desempeño esto para consolidar los aprendizajes, ya que permite que el estudiante tome conciencia de los procesos cognitivos y lingüísticos involucrados durante la actividad lúdica.

Otra de las recomendaciones es que el docente conciba la escritura como un proceso continuo que incluye fases de planificación, textualización y revisión, en lugar de enfocarse únicamente en el texto terminado, esta estrategia permite que los estudiantes comprendan que escribir implica tomar decisiones, organizar ideas y mejorar progresivamente sus producciones, lo cual fortalece la competencia comunicativa de manera sostenida.

También se recomienda la incorporación de la retroalimentación formativa como una práctica constante en el área de comunicación, ofreciendo comentarios claros, específicos y orientados a la mejora, esta estrategia permitirá que el estudiante identifique sus errores, comprenda cómo corregirlos y valore el proceso de aprender más allá de la calificación, además fortalece la autonomía del estudiante y su capacidad de autorregulación, ya que le brinda herramientas para mejorar sus producciones comunicativas. Además, genera un clima de confianza en el aula, donde el error es entendido como parte natural del aprendizaje.

CAPÍTULO VII REFERENCIAS

7.1 Fuentes bibliográficas

Andreu, & García,. (2001). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. .* I Congreso Internacional de Español para fines específicos,.

Arias, E., Dueñas, X., Giambruno, C., & López, A. (2024). *El estado de la educación en América Latina y el Caribe 2024: la medición de los aprendizajes.* Banco Interamericano de Desarrollo.

Arteaga. (2025). El impacto de la comunicación asertiva en la dinámica del aula: estrategias para un aprendizaje efectivo. *Horizon International Journal*, 27–39.

Ausubel. (1968). *Educational psychology: A cognitive view. Holt, Rinehart and Winston.*

Bandura. (1986). *Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. .* Prentice Hall.

Brown. (2014). *Make it stick: The science of successful learning.* Harvard University Press.

Cassany. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea.*

Choquichanca, & Inga. (2020). Estrategias metodológicas docentes en comprensión y rendimiento académico en el área de Comunicación. *Desde el Sur*, 479-500.

Coll, & Martín. (2006). *Psicología de la educación: Bases para la intervención psicopedagógica.* Editorial UOC.

Deci, & Deci. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior.* Psychological Inquiry.

Espinoza, & Sutta. (2022). *JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.* CUSCO – PERÚ: ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGOGICO PÚBLICO.

Flavell. (1979). *Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive-developmental inquiry.* American Psychologist.

García, Pozo, Casa, & Anangono. (2020). EL ENFOQUE LÚDICO COMO DIDÁCTICA PARA FACILITAR LA COMUNICACIÓN ASERTIVA . *UNIVERSIDAD, CIENCIA y TECNOLOGÍA Vol. 24*, 04 -11.

Hirsh, Pasek, & Golinkoff. (2008). *Why play = learning. In R. E. Tremblay, M.*

Lopez, & Bautista. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad* .

Lozano. (2022). *El juego en el área de Comunicación.* Lima, Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN.

Martínez, & Navazo. (2019). Juegos y simulaciones en la educación actual. *Prisma Social*, 537-548.

MINEDU. (2024). *Evaluación diagnostica comunicación 2024*. Obtenido de https://mineduperu.org/evaluacion-diagnostica-comunicacion-primaria-2024/

Monereo. (2010). *Internet y competencias básicas: aprender a aprender.* Graó.

Montessori, & Newson. (2004). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje ¿cómo crearlo en el aula?* . Caracas, Nenezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. .

Morales, & Martínez. (2021). *actores que inciden en el rendimiento académico en educación secundaria.* actores que inciden en el rendimiento académico en educación secundaria.

Padilla, & Dueñas. (2024). Tecnologías emergentes en el área de comunicación en educación primaria: revisión sistemática. *REVISTA INVECOM*, 1–10.

Piaget. (1970). *La psicología del niño.*

REA. (2002). *Jugar. Obtenido de Diccionario de la Lengua Española.* https://dle.rae.es/jugar .

Schunk. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa.* Pearson. .

Skinner. (1953). *Science and human behavior.* Macmillan.

Venegas, Proaño, Castro, & Tello. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 502 - 514.

Vygotsky. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.* España: Editorial Crítica (Grupo editorial Grijalbo).

Vygotsky. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. .* Barcelona: Crítica.

Vygotsky. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. .* Barcelona: Crítica.

Zabalza. (2012). *Competencias docentes del profesorado universitario: Calidad y desarrollo profesional.* Narcea.

ANEXO

CUESTIONARIO: JUEGOS PEDAGOGICOS

1= Nunca **2 = A veces** **3 = Siempre**

	1	2	3
Juegos para potenciar la comprensión lectora			
1. Participo con entusiasmo en los juegos donde se lee y se responde preguntas sobre textos.			
2. Me gusta jugar actividades donde tengo que leer para descubrir respuestas o pistas.			
3. Cuando jugamos con lecturas, puedo reconocer la idea más importante del texto.			
4. Durante los juegos, distingo las partes más importantes de la historia			
5. En los juegos de lectura, puedo imaginar qué pasará después en la historia.			
6. A partir de lo leído en los juegos, saco mis propias conclusiones.			
Juegos que estimulan el lenguaje oral			
7. En los juegos de hablar, uso palabras nuevas que aprendo en clase.			
8. Trato de decir correctamente las palabras cuando participo en los juegos orales.			
9. Cuando juego hablando con mis compañeros, me hago entender con facilidad.			
10. En los juegos de diálogo, explico mis ideas de forma ordenada.			
11. Me gusta participar en juegos donde debo hablar o representar personajes.			
12. Me animo a contar mis ideas cuando jugamos a dramatizar historias.			
Juegos para fomentar la escritura creativa			
13. En los juegos de escribir, puedo crear cuentos con principio, desarrollo y final.			
14. Cuando escribo en los juegos, describo bien a los personajes o lugares.			
15. Reviso mi escritura durante los juegos para no tener faltas de ortografía.			
16. En los juegos de escritura, trato de usar correctamente los signos de puntuación			
17. En los juegos de escribir, invento historias nuevas y divertidas.			
18. Me gusta usar mi imaginación cuando escribo durante los juegos.			

CUESTIONARIO: AREA DE COMUNICACIÓN

1= Inicio **2 = Proceso** **3 = Logrado**

	1	2	3
Obtiene información del texto escrito			
1. Identifica quiénes son los personajes principales del texto.			
2. Localiza el lugar o escenario donde ocurren los hechos.			
3. Señala hechos o acciones importantes que suceden en el texto.			
4. Encuentra palabras o frases que expresan información específica pedida por el docente.			
5. Responde preguntas literales sobre lo leído (¿qué?, ¿quién?, ¿dónde?, ¿cuándo?).			
Infiere e interpreta información del texto			
6. Deduce el significado de palabras o expresiones por el contexto del texto.			
7. Infiera sentimientos o intenciones de los personajes según sus acciones o palabras.			
8. Interpreta el mensaje o enseñanza principal del texto.			
9. Relaciona la información del texto con sus conocimientos o experiencias previas.			
10. Explica el propósito o intención del autor en el texto leído.			
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto			
11. Opina sobre lo que más le gustó o no del texto y explica por qué.			
12. Compara las ideas del texto con su propia experiencia o conocimiento.			
13. Reconoce la intención o el punto de vista del autor.			
14. Evalúa el lenguaje y la forma en que el autor presenta las ideas.			
15. Emite un juicio personal sobre el mensaje o valor del texto en su entorno social o cultural.			

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	MÉTODOS Y TÉCNICAS
PROBLEMA GENERAL ¿Qué relación existe entre los juegos pedagógicos y área de comunicación en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025?	**OBJETIVO GENERAL** Determinar la relación que existe entre los juegos pedagógicos y área de comunicación en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.	**HIPÓTESIS GENERAL** . Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con el área de comunicación en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.	Juegos pedagógicos	Juegos para potenciar la comprensión lectora Juegos que estimulan el lenguaje oral Juegos para fomentar la escritura creativa	**MÉTODO:** Científico **TÉCNICAS:** Observación Encuestas **INSTRUMENTOS** Cuestionario Lista de cotejo
PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Qué relación existe entre los juegos pedagógicos y obtiene información en	**OBJETIVOS ESPECÍFICOS** Identificar la relación que existe entre los juegos pedagógicos y obtiene información en escolares de primaria de	**HIPÓTESIS ESPECIFICAS** Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la obtención de la información en escolares de primaria de	Aprendizaje del área de comunicación	Obtiene información del texto Infiere e interpreta información Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto	

escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025? ¿Qué relación existe entre los juegos pedagógicos e infiere e interpreta información en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025? ¿Qué relación existe entre los juegos pedagógicos y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto en escolares de	la I.E 20475, Barranca 2025. Evaluar la relación que existe entre los juegos pedagógicos e infiere e interpreta información en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025. Conocer la relación que existe entre los juegos pedagógicos y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.	la I.E 20475, Barranca 2025. Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la inferencia e interpretación información en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025. Los juegos pedagógicos se relacionan positivamente con la reflexión y evaluación de la forma, el contenido y contexto en escolares de primaria de la I.E 20475, Barranca 2025.			

primaria de la I.E 20475, Barranca 2025?					