

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**ESCUELA DE POSGRADO**

**TESIS**

**LAS LUDOTECAS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE  
LA I.E.I N°086 DIVINO NIÑO JESUS SANTA MARIA-HUACHO**

**PRESENTADO POR:**

**Lic. CASTRO FALERO, Saydi Vanesa**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN GERENCIA DE LA  
EDUCACIÓN**

**ASESOR:**

**Mg. SANTOS PALOMINO, Esperanza**

**HUACHO - 2021**

**LAS LUDOTECAS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE  
LA I.E.I N°086 DIVINO NIÑO JESUS SANTA MARIA-HUACHO**

**Lic. CASTRO FALERO, Saydi Vanesa**

**TESIS DE MAESTRÍA**

**ASESOR: Mg. Esperanza Santos Palomino**

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRO EN GERENCIA DE LA EDUCACIÓN  
HUACHO**

**2021**

## **DEDICATORIA**

A mis padres que a lo largo de la vida me guiaron siempre por el buen camino, alentándome a seguir adelante, anhelando siempre mi preparación, muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este.

*Saydi Vanesa Castro Falero*

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darnos fortaleza y salud hasta ahora;

A mis padres por el apoyo incondicional;

A mis Hijas, Sayuri y Luciana por ser la motivación de mi esfuerzo;

A mi hermano Carlos por ser un ejemplo a seguir de Éxito y Profesionalismo.

*Saydi Vanesa Castro Falero*

# ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b>	<b>iii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>iv</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>x</b>

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1 Descripción de la realidad problemática	12
1.2 Formulación del problema	13
1.2.1 Problema general	13
1.2.2 Problemas específicos	13
1.3 Objetivos de la investigación	14
1.3.1 Objetivo general	14
1.3.2 Objetivos específicos	14
1.4 Justificación de la investigación	14
1.5 Delimitaciones del estudio	15
1.6 Viabilidad del estudio	16

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes de la investigación	18
2.1.1 Investigaciones internacionales	18
2.1.2 Investigaciones nacionales	22
2.2 Bases teóricas	25
2.3 Definición de términos básicos	36
2.4 Hipótesis de investigación	37
2.4.1 Hipótesis general	37
2.4.2 Hipótesis específicas	38
2.5 Operacionalización de las variables	38

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

3.1 Diseño metodológico	40
3.2 Población y muestra	40
3.2.1 Población	40

3.2.2 Muestra	41
3.3 Técnicas de recolección de datos	41
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información	41
3.5 Aspectos éticos	41
3.6. Métodos de análisis de datos.	42
3.7. Pasos para realizar las Pruebas de hipótesis.	44
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>RESULTADOS</b>	
4.1 Análisis de resultados	48
4.2 Contrastación de hipótesis	55
<b>CAPÍTULO V</b>	
<b>DISCUSIÓN</b>	
5.1 Discusión de resultados	63
<b>CAPÍTULO VI</b>	
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
6.1 Conclusiones	66
6.2 Recomendaciones	67
<b>REFERENCIAS</b>	<b>68</b>
7.1 Fuentes bibliográficas	68
7.2 Fuentes hemerográficas	69
7.3 Fuentes electrónicas	70
<b>ANEXOS</b>	<b>72</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Figura 1. Ludotecas escolares.....	48
Figura 2. Juegos de dramatización .....	49
Figura 3. Juegos de construcción.....	50
Figura 4. Juegos de reglas.....	51
Figura 5. Habilidades comunicativas.....	52
Figura 6. Lenguaje Oral.....	53
Figura 7. Lenguaje escrito .....	54
Figura 8. Las ludotecas escolares y el desarrollo de las habilidades comunicativas .....	56
Figura 9. Los juegos de dramatización y el desarrollo de las habilidades comunicativas ..	58
Figura 10. Los juegos de construcción y el desarrollo de las habilidades comunicativas...	60
Figura 11. Los juegos de reglas y el desarrollo de las habilidades comunicativas.....	62

## ÍNDICE DE FIGURAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X.....	47
Tabla 2. Operacionalización de la variable X.....	47
Tabla 3. Ludotecas escolares .....	48
Tabla 4. Juegos de dramatización.....	49
Tabla 5. Juegos de construcción.....	50
Tabla 6. Juegos de reglas.....	51
Tabla 7. Habilidades comunicativas.....	52
Tabla 8. Lenguaje Oral .....	53
Tabla 9. Lenguaje escrito.....	54
Tabla 10. Las ludotecas escolares y el desarrollo de las habilidades comunicativas .....	55
Tabla 11. Los juegos de dramatización y el desarrollo de las habilidades comunicativas .	57
Tabla 12. Los juegos de construcción y el desarrollo de las habilidades comunicativas ....	59
Tabla 13. Los juegos de reglas y el desarrollo de las habilidades comunicativas .....	61



## RESUMEN

**Objetivo:** El objetivo principal de este trabajo fue determinar la relación de las ludotecas escolares en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho. **Materiales y Métodos:** Es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente, la metodología aplicada es de tipo descriptiva con diseño no probabilístico porque se seleccionó la muestra de forma intencional teniendo en cuenta los intereses comunes del grupo con un total de 28 docentes como población y muestra, se aplicaron los instrumentos basados en guías de observación. **Resultados y Conclusiones:** Existe influencia significativa de las ludotecas sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazón de Jesús Santa María-Huacho, así mismo se observó la relación de las habilidades comunicativas con las dimensiones Juego de dramatización, de construcción y de reglas con una buena magnitud.

Palabras claves: Ludotecas, Juego, Aprendizaje

## **ABSTRACT**

**Objective:** The main objective of this work was to determine the relationship of school toy libraries in the development of communication skills in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho. **Materials and Methods:** It is an investigation with a correlational descriptive approach, which permanently seeks the relationship between dependent and independent variable, the applied methodology is of a descriptive type with non-probabilistic design because the sample was selected intentionally taking into account the common interests of the group with a total of 28 teachers as population and sample, instruments based on observation guides were applied. **Results and Conclusions:** There is a significant influence of toy libraries on the development of communication skills of 5-year-old children of the I.E.I. N ° 086 Divino Corazón de Jesús Santa María-Huacho, likewise the relationship of communication skills with the dimensions Dramatization game, construction and rules with a good magnitude was observed.

**Keywords:** Toy libraries, Game, Learning.

# INTRODUCCIÓN

La importancia del juego en la educación es grande porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la tolerancia, se forma y consolida la personalidad y se estimula la creatividad. Una Ludoteca es un espacio público especialmente proyectado para desarrollar actividades de carácter lúdico, orientada a favorecer y estimular al niño en aprendizajes significativos que le permitan crecer como un ser social, responsable, solidario, respetuoso, tolerante, capacitado para vivir en armonía y paz con su entorno, además contribuye al desarrollo intelectual, psico afectivo y motriz.

En esa orientación es que se ha realizado esta investigación: que ha sido organizada en cinco capítulos:

- 1) Planteamiento del problema;
- 2) Marco teórico;
- 3) Metodología;
- 4) Resultados y discusión;
- 5) Conclusiones y recomendaciones, seguido de las referencias bibliográficas y apéndices.

La autora

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Descripción de la realidad problemática**

La Educación es una de las principales preocupaciones en todos los países del mundo, que apuntan a un verdadero desarrollo. Sin embargo, existe un notable deterioro en su proceso en los países de menor desarrollo como es el caso del Perú, donde los gobiernos de turno dejan o posponen su mejoramiento a través del tiempo. Sin embargo, en estos últimos años, se ha dado una serie de Reformas para elevar la calidad educativa, a través del Plan de Mejoramiento de la Educación y otros similares. En este sentido el juego es importante para desarrollar las habilidades comunicativas en los niños.

La ludoteca es un espacio especialmente creado para que los niños/as desarrollen su personalidad a través del juego en libertad. Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las ludotecas potencian el desarrollo de la personalidad infantil por medio de las actividades lúdicas, convirtiéndolo así en una actividad placentera.

Entre las necesidades y capacidades fundamentales del ser humano está la de comunicarse oralmente. Esta necesidad es inherente tanto a adultos como a niños.

En nuestra Institución Educativa no existe un espacio donde los niños y niñas que aprendan mientras juegan la población proviene de todas las clases sociales es por ello que este lugar atiende a niños y niñas que en la mañana estén el horario escolar y en la tarde pasen frente al televisor o con video juegos, aparte de divertirse en este lugar se adquirirán aprendizajes, socializaran y demostraran su desarrollo con actividades que los ayude a desarrollar sus habilidades y destrezas. Se pretende desarrollar esta guía de diseño de una ludoteca para niños y niñas de 3 a 5 años.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cómo se relacionan las ludotecas escolares en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho?

### **1.2.2 Problemas específicos**

- a) ¿Cómo se relacionan las ludotecas de expresión plástica en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho?
- b) ¿Cómo se relacionan las ludotecas de expresión musical en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho?

- c) ¿Cómo se relacionan las ludotecas de expresión corporal en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho?

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar la relación de las ludotecas escolares en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar la relación de las ludotecas de expresión plástica en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.

Determinar la relación de las ludotecas de expresión musical en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.

Determinar la relación de las ludotecas de expresión corporal en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.

### **1.4 Justificación de la investigación**

#### **1.4.1 Justificación teórica.**

Debido a la situación problemática que vinculan al aprendizaje de estudiantes de 5 años, es de suma trascendencia ampliar y profundizar las bases teóricas de estos dos temas, enfatizando la vigencia de las ludotecas escolares.

#### **1.4.2 Justificación práctica.**

Las ludotecas escolares cobran mayor vigencia, por cuanto son accesibles, de bajo costo y fácilmente operativos. Por ello, es necesario tomarlo como factor influyente en el proceso de la convivencia y aprendizaje integral de los estudiantes de 5 años.

#### **1.4.3 Justificación metodológica.**

Como alternativa a los materiales didácticos tradicionales, las ludotecas escolares incentivan la intervención de los estudiantes con mayor nivel de motivación, en tanto tienen relación con su propia vivencia. El desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños es necesario especialmente en temprana edad donde fijan su personalidad. Se allí su integralidad en la formación y participación de los estudiantes.

#### **1.4.4 Justificación social**

La comunidad educativa debe estar preparada para participar y hacer participar a docentes, estudiantes y padres familia para lograr que las ludotecas escolares sean parte de las instituciones educativas de nivel inicial. Toda con sus actitudes buenas o deficientes trascienden la dinámica de la sociedad donde viven.

### **1.5 Delimitaciones del estudio**

### **1.5.1 Delimitación espacial.**

La investigación se desarrolló con los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho. Se consideraron como componentes de la muestra a los estudiantes matriculados en el ciclo académico 2017, de ambos sexos.

### **1.5.2 Delimitación temporal.**

La investigación se realizó durante el primer semestre del año académico 2017, donde se incluye el trabajo de gabinete, trabajo de campo. La redacción de informe final para la sustentación respectiva se realizará en el año 2015.

### **1.5.3 Delimitación teórica**

La investigación estuvo enfocada a conocer los efectos del uso de la ludoteca escolar en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años.

## **1.6 Viabilidad del estudio**

### **1.6.1 Evaluación Técnica**

En esta investigación de tesis se consideraron los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a lo establecido por la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho.

### **1.6.2 Evaluación Ambiental**



Debido a su naturaleza de investigación descriptiva correlacional netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

### **1.6.3 Evaluación Financiera**

El presupuesto de la investigación y su financiamiento estuvo debidamente garantizado por la investigadora.

### **1.6.4 Evaluación Social**

Se constituyó un equipo de trabajo debidamente implementado, tanto a nivel teórico como metodológico, para su participación pertinente.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la investigación**

##### **2.1.1 Investigaciones internacionales**

Orellana (2010) en su tesis “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “centro infantil parvulitos” de la ciudad de otavalo, provincia de imbabura, Chile, durante el periodo académico 2009-2010”. Propuesta lúdica alternativa”.

Cuyo objetivo general es Mejorar las actividades lúdicas en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje y con objetivos específicos: Diagnosticar las actividades lúdicas que aplican en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo. Identificar estrategias que permitan el desarrollo de la actividad lúdica. Elaborar una guía didáctica para desarrollar la actividad lúdica en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos”.

Socializar la guía didáctica entre los docentes involucrados en el ámbito educativo de esta investigación. Cuya muestra Debido al escaso número de niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos”, no se procederá a calcular la muestra, ya que la Institución cuenta con 30 niños en el nivel inicial, se estableció el estudio es de tipo correlacionar, cuyo diseño es cuasi experimental, en la cual se utilizó el instrumento

de recojo de datos que consiste en guías, entrevistas y encuestas la misma que se procesó con los estadísticos.

Conclusiones:

1.- Las maestras parvularias en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje.

2.- La mayoría de maestras parvularias limitan su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a a través de las actividades lúdicas.

3.- En cuanto a las funciones básicas se puede afirmare que existe deficiencia en las nociones lógico matemáticas, debido a que no está vinculado el juego con las actividades de aprendizaje en los niños y niñas.

4.- A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, las maestras no ponen en práctica el juego – aprendizaje limitado a los niños y niñas su expresión creativa y corporal.

5.- La escasa utilización de material didáctico adecuado para el juego, conlleva a un bajo nivel de asimilación y sociabilización, resultando difícil exteriorizar sentimientos, emociones y los aprendizajes.

6.- La propuesta de un manual o guía de actividades lúdicas, hará que el docente desarrolle por completo los aprendizajes en niños y niñas.

Leonardo, L. (2009) en su investigación titulada “Influencia de un programa de ludoteca para la convivencia en las habilidades sociales de estudiantes de grado sexto de un colegio público en pereira en el 2009” de la universidad tecnologica de Pereira facultad de salud programa ciencias del deporte y la recreacion Pereira Colombia, tiene como objetivo general Establecer la influencia del programa de

ludoteca para la convivencia, en las habilidades sociales de estudiantes de grado 6 de un colegio público de Pereira. es una investigación experimental, con una Población: 38 estudiantes de secundaria, grados 6 de un colegio público de Pereira. Criterio de inclusión: se incluyeron los niños de grado 6 a los cuales los padres de familia les haya autorizado a través del Consentimiento informado, además que estén interesados de forma libre en participar en la investigación lo cual manifiestan de forma escrita con el consentimiento individual; de este grupo se seleccionaron los grupos aleatoriamente por medio de balotas, así quedo conformado el grupo trabajo y de control. Los instrumentos serán: escala de actitudes y cabs II.

### Conclusiones

Desde el punto estadístico no se encontró una diferencia significativa pero esto no indica que no se hubieran presentado cambios en las actitudes de convivencia y comportamiento asertivo en los niños que participaron de la ludoteca.

Desde la teoría de Eric Berne y Berger y Luckman se sustenta los resultados del las pruebas del grupo control frente al grupo trabajo en el pos test.

La ludoteca genera un ambiente de confianza entre los niños y los investigadores.

Los niños participantes de la ludoteca manifestaron en todo momento su agrado hacia la ludoteca.

Las actividades de juego libre en la propuesta de ludoteca tomaron una gran importancia para la integración del grupo durante las actividades dirigidas.

Es fundamental el juego intencionado con el fin de fortalecer habilidades sociales.

Relacionando el antes y el después de la propuesta de ludoteca podemos decir que se logro mejorar aspectos de la convivencia y el comportamiento asertivo de los niños frente a situaciones cotidianas de conflicto.

Se reconoce que la mayoría de los niños que participaron en la ludoteca fueron personas con una actitud positiva y un comportamiento asertivo.

Campos (2006) en su tesis “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.” cuyo objetivo es “Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago de Chile” en la universidad de Chile, con una población y muestra del universo del presente trabajo de investigación La presente investigación se lleva a cabo con un universo de niños y niñas que cursan 2º año básico en la Escuela E – 10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago.

La muestra de estudio es de tipo no probabilística, específicamente sujetos-tipo, y ha sido seleccionada por las investigadoras respondiendo a las características del problema de investigación. Esta muestra está conformada por 39 educandos, de entre 7 y 8 años, de ambos sexos y que son parte del 2º año “A” de educación básica, de la escuela antes mencionada. Constituye la totalidad de docentes y niños/as de los Centros; el estudio es de tipo exploratorio cuyo diseño En cuanto a su diseño metodológico es posible señalar que éste es de tipo mixto, con una primera parte no experimental y una segunda parte experimental, en el cual se utilizó el instrumento de recojo de datos que consiste en fichas de observación y entrevista la misma que se procesó con los estadísticos de barras.

### Conclusiones

Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Al respecto, podemos rescatar la

importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica.

### **2.1.2 Investigaciones nacionales**

Carballo, B. y Zárraga, S. (2004) realizaron un trabajo de investigación para la Universidad Nacional Federico Villarreal Lima Perú, que titularon el Juego didáctico una herramienta de estimulación del aprendizaje del niño y niña de las Familias de la Comunidad Ezequiel Zamora. Esta investigación está enmarcada en el tipo descriptiva, aplicada con diseños de campo y modalidad proyecto factible donde se utilizó para su elaboración los métodos deductivos y analíticos. El propósito de este trabajo fue determinar la influencia de los juegos didácticos como herramienta para la estimulación del aprendizaje del niño y niñas, de las familias, de la comunidad Ezequiel Zamora a través del análisis de los aspectos teóricos que implican los juegos didácticos que se aplican para el desarrollo cognitivo del niño y la niña en el hogar. La población objeto de estudio estuvo conformada por 20 madres de la muestra por la totalidad de la población. En el mismo orden de ideas, está basado en la teoría genética de Jean Piaget. Para darle el sentido práctico a la investigación, las autoras diseñaron una propuesta con el fin de orientar a los adultos significativos para fomentar los juegos didácticos como herramienta para la estimulación del aprendizaje del niño y la niña de las familias de la comunidad Ezequiel Zamora de la ciudad de Punto Fijo Estado Falcón donde se trazaron la meta del 100% de los adultos significativos puedan identificar los juegos didácticos que estimulen el desarrollo del aprendizaje del niño y la niña en el hogar así como en los padres conocieran su rol en la estimulación del aprendizaje de los niños a través de los juegos didácticos. Llegaron a la conclusión de que a través de las

actividades lúdicas el niño–niña exterioriza su curiosidad y satisfacen la necesidad de averiguar y descubrir la ayuda a ganar confianza en sí mismo recomiendan a los adultos significativos del sector Ezequiel Zamora a participar con sus niños con diferentes actividades lúdicas que permitan el desarrollo cognitivo del menor.

Polanco, M. y Sánchez, Y. (2004) realizaron un trabajo de investigación de grado de la universidad “Enrique Guzman La Cantuta” que titularon: Programación de juegos infantiles a través de actividades lúdicas a padres y representantes de niño niña de 0- 3 años que participaron en la estrategia no convencional del sector Ezequiel Zamora, de la ciudad de Lima trabajo de investigación, cuyo objetivo fue elaborar un programa de juego infantiles a través de actividades lúdicas, sustentando en la teoría genética de Jean Piaget y la teoría de la actividad de las formulaciones de Vygotsky, Luria y Leontiev (Coll, 1987). Determinando las características generales de los niños y niñas de 0-3 años de edad, identificados las actitudes de padres y representantes de estrategias no convencionales, diseñando y proponiendo la ejecución del programa de actividades lúdicas donde participan los padres de los niños y niñas. En lo metodológico, este trabajo estuvo enmarcado en una investigación de tipo descriptiva y aplicada diseño de campo, modalidad: proyecto factible. La población objeto de estudio estuvo conformada por treinta madres y treinta y dos niños de 0 a 3 años, todos pertenecientes a las estrategias no convencionales del Sector Ezequiel Zamora de la ciudad de Punto Fijo. La muestra estuvo conformada a su vez, en virtud del reducido tamaño de la población por el 100% de la misma. Como técnica de recolección de datos, se utilizó la observación para los niños- niñas y las madres. Concluyen que las actividades lúdicas constituyen un elemento esencial en el

desarrollo cognoscitivo, social, emocional y motriz en los niños y niñas de 0 a 3 años y cuando los padres participan en las actividades, el menor se siente más motivado y refuerzan los lazos afectivos con sus padres recomienda diseñar un programa de actividades lúdicas donde participen los padres, ejecutar el mencionado programa y evaluar los resultados del mismo a fin de implementar correctivos, si fuese necesario.

Díaz, E. (2003) presentó una tesis de grado para la Universidad Nacional del Callao la cual tituló: Estimulación de psicomotricidad mediante el juego para el niño y la niña en edad preescolar. Trabajo de investigación que tuvo por objeto determinar la influencia de la ejercitación a través del juego de la estimulación de la psicomotricidad en el niño y la niña preescolar el mismo se aplicó en función de una muestra de 70 alumnos seleccionada en forma aleatoria de una población de 220 niños que asisten al Jardín de Infancia “Los Taques”. El mismo significa una vez desarrollado, un importante aporte orientado a mejorar la calidad de la educación en dicha institución. En lo teórico se ubica dentro del enfoque conductista, que sostiene que el aprendizaje puede ser estimulado por factores externos al individuo, favoreciendo cierta conducta. En lo metodológico se ubica dentro de los estudios descriptivos, incorporando un diseño de campo. La técnica y los instrumentos de colección de datos seleccionados fueron respectivamente la observación y la escala de estimación. La variable independiente es ejercitación a través del juego la variable dependiente; psicomotricidad en el niño y niña preescolar. Concluyó que las actividades lúdicas son determinantes en el desarrollo psicomotor del niño/ña de educación inicial ya que al participar en juegos al aire libre, él estimula y ejercita las destrezas motrices gruesas y al trabajar en juegos



tranquilos y actividades en aula, cabe subrayar, que el aporte medular de dicho antecedente consiste en que se muestra la evidencia de la relación estrecha entre ludoteca Itinerante desarrollo psicomotor, atención educativa no convencional y permite visualizar algunos elementos que contribuyan con el desarrollo psicomotor de niño y niña entre 0 a 3 años.

## **2.2 Bases teóricas**

### **VARIABLE LUDOTECAS ESCOLARES**

Actividades lúdicas.

“Las actividades lúdicas, es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”, (Cuello,1975)

“La actividad lúdicas es una amena recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humana. La Dinamización a través de los juegos puede orientarse a procesos de aprendizaje, para el desarrollo de habilidades sociales: comunicación, trabajo en equipo, en el contexto de talleres para resolución de conflictos, mejora del clima laboral, en la estructuración y el desarrollo de convenciones empresariales, convenciones globales o de ventas.”. (Amores, 1987)

Estos autores manifiestan que las actividades lúdicas desarrollan competencias en los niños siendo más sociables participativos dinámicos pedagógicamente hablando tiene un aprendizaje significativo. (Amores, 1987)

“La lúdica fomenta el desarrollo psico- social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de 13 saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento” (Basantes, 1998).

“Una actitud lúdica para enfrentar la vida contribuye a generar un carácter formativo más creativo. Los niños logran divertirse mientras aprenden, significando de mucha mejor manera las cosas que los juegos educativos les enseñan. Así también se exagera el valor de lo aprendido” (Estrella, 2000)

Características de las actividades lúdicas.

“Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes disciplina común adecuado nivel de decisión y autodeterminación es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en su componentes estructurales: intelectual – cognitivo, volitivo- conductual. En el intelectual – cognitivo se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía. La imaginación, la iniciativa, la investigación científica los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa. Las actitudes,

la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal”.(Bautista, 1999).

“Despierta el interés hacia las asignaturas. Provocan la necesidad de adoptar decisiones. Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste. Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades. Constituyen actividades pedagógicas dinámicas. Con limitación en el tiempo conjugación de variantes. Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida. Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes”. (Almeyba, 1998).

Juego libre.

“El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. El sujeto sabe que está realizando una actividad libre, que no va a ser enjuiciada con los parámetros habituales y en la que dispone de un espacio personal de un margen de error que no le son permitidas en otras actividades.El juego es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes. El juego es una conducta intrínsecamente motivada, que produce placer, predominan los medios sobre los fines, es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente. Es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se

dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc...; pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica. El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego, guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.. No es de extrañar que el juego haya sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de los roles sociales”. (Lozada, 1972).

Ludotecas escolares.

Andrade, (2014) menciona que una Ludoteca es un espacio público especialmente proyectado para desarrollar actividades de carácter lúdico, orientada a favorecer y estimular al niño en aprendizajes significativos que le permitan crecer como un ser social, responsable, solidario, respetuoso, tolerante, capacitado para vivir en armonía y paz con su entorno, además contribuye al desarrollo intelectual, psico afectivo y motriz.

Los espacios lúdicos, son diseñados con objetos sencillos pero atractivos, configurados para la “acción-transformación” por parte del niño. Además, estos espacios son mediadores del juego exploratorio y significativo. Estos espacios también son para que los niños no solo jueguen, sino también para que aprendan y desarrollen su creatividad e imaginación. Para crear estos espacios debemos tener en cuenta cuatro aspectos: las dimensiones, la disposición, la situación física y la funcionalidad. Considerando estos elementos, los espacios lúdicos brindan seguridad física y emocional, capacidad para experimentar y explorar, comodidad y espacios sin barreras (Colcha, 2016).

“Ludoteca es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juego y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico, mental y la solidaridad con otras personas” (Andrade, 2014).

No obstante la ludoteca no es apenas un local donde se guarden juegos y juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño y su familia a jugar ofreciéndoles un espacio y juguetes pre-clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas (animadores, recreacionistas, artesanos, educadores, ludotecarios) que deberán ser preparados para estas funciones. (Lozada, 1972).

La metodología ludocreativa.

Se vincula con el Arte-Expresión “El arte y la capacidad creadora están ligadas. El arte es parte integrante de cada uno de nosotros, sinónimo de multiculturalismo, en la medida en que refleja la imaginación de los hombres y sus formas de pensar. Ella es un puente entre el proceso de cómo vemos y de cómo nos vemos” (Almeida, 2009).

“Ensayar las múltiples vías de la expresión creativa es un camino de reconocimiento de sí mismo, es una tentativa de transformar la realidad, es un ensayo de comprensión de sus emociones, es un diálogo del imaginario con la realidad, es el individuo que debe armonizar sus sensibilidades, inclusive pudiendo involucrar su responsabilidad en cuanto ciudadano” (Dinello, 2007).

Objetivos de las ludotecas.

Según Tovar, 2014:

Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar.

Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.

Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura.

Crear las oportunidades para que un mayor número de niños carenciados, tengan acceso a los juegos y los juguetes.

Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños.

Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos Individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.

“Las ludotecas son un espacio de expresión lúdica y creativa de niños, jóvenes y adultos. Tiene la principal y global finalidad de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Específicamente, estimula el proceso de estructuración afectivo-cognitivo de los niños, socializa creativamente al joven y mantiene el espíritu de realización del adulto. En centros barriales, es una actividad que aglutina familias y vecinos que se re-encuentran con la alegría de vivir, de expresarse y de sentir, con ánimo para enfrentar tareas solidariamente. Desde inventar juegos, hacer juguetes, hasta proyectar mejoras en las condiciones de vida personal y colectiva” (Dinello, 2003).

Tipos de ludotecas:

Según Espinoza, 2015:

Ludoteca hospitalaria: “Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que su estadía allí sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación”

Ludoteca circulante o itinerante: “Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un tráiler adaptados”

La ludoteca itinerante: “es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos”

Ludoteca escolar: “Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, jardines infantiles, escuelas primarias”

Ludoteca terapéutica: “Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas, deficiencia mental, visual, física auditiva y dificultades escolares”.

Ludoteca de Investigación: “Son aquellas instaladas por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos”.

Ludotecas comunitarias: “Responde a dos aspectos: Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares”.

Dimensiones de la variable ludotecas escolares.

La expresión plástica.

Los niños inician la actividad plástica muy tempranamente y por sí mismos, mucho antes de que los adultos pongamos a su disposición, en casa o en la escuela, el material convencional de dibujo. Y lo hacen de forma inconsciente, atraídos por la magia de los trazos que accidentalmente ha podido producir con determinadas acciones e instrumentos sobre diferentes soportes, o por el atractivo y placer que les reporta el contacto, la manipulación y el rastrillado con los dedos de materias como el barro e, incluso, las propias papillas y purés de sus comidas. (Sánchez, 2015)

Beneficios de la expresión plástica:

Según Yus, 2016:

Facilita la comunicación con los demás y con su entorno.

Interpreta la realidad en la que vive a través de sus realizaciones.

Favorece el desarrollo de su imaginación y creatividad.

Desarrollar otras capacidades (motora, cognitiva, afectiva y social) así como su personalidad.

Objetivos de la expresión plástica.

Según Sánchez, 2015:

Favorecer el nacimiento, desarrollo y enriquecimiento de la expresión plástica espontánea de los niños.

Ofrecer a los niños diversos materiales plásticos.

Respetar sus exploraciones, sus descubrimientos, sus ritmos y su modo personal de hacer y expresarse.

Apoyar todas las experiencias y situaciones motivadoras, sin suplantar los intereses de los niños por el gusto y el criterio estético de los adultos.

Aprovechar la natural conexión de la expresión plástica con cualquier juego o experiencia de expresión (corporal, verbal, musical...).

Favorecer el progresivo desarrollo de diversos recursos plásticos y el dominio de procedimientos y técnicas elementales a su alcance.

Expresión musical.

Según Bernal y Calvo (2000) la música es un lenguaje que desde los tiempos más remotos ha servido al hombre para expresarse y comunicarse, asimismo este autor agrega que en el niño la música ejerce un impacto tal que se convierte en fuente de energía, actividad, movimiento, alegría y juego.

La música como ciencia, arte y lenguaje: según Vilatuña (2007) decimos que la música es ciencia, porque se sujeta a reglas precisas de Acústica y Matemáticas. La música como ciencia es parte de la Física. Decimos que la música es arte, porque



las combinaciones que los compositores realizan con los sonidos son innumerables y de un buen gusto ilimitado y estética .

Según Vilatuña (2007) como arte, se sujeta a normas precisas de estética, y las combinaciones son tan variadas que sólo dependen del buen gusto y de la inspiración del compositor.

Según Vilatuña (2007) la música es lenguaje universal porque se lo comprende en todo el mundo, sin distinción de razas, religiones, idiomas, pueblos y naciones en el mundo entero.

Ahora para definir la educación musical se hace referencia a:

Pascual (2006), considera la educación musical como un medio de expresión y representación de la realidad que implica un proceso perceptivo por el que se relacionan, comparan y contrastan los esquemas y percepciones facilitando nuevos niveles de comprensión con mayor profundidad.

Expresión corporal.

Según Stokoe (1993), manifiesta que “La Expresión Corporal tendera a favorecer la lateralización del/de la niñ@ en el espacio a permitirle conocer mejor el maravilloso instrumento que es su cuerpo para expresarse, a controlarlo, a mejorar sus posibilidades, tomando en cuenta las actitudes físicas propias de cada edad”.

Al igual lo manifiesta Rivero (1993), quien sostiene que “La Expresión Corporal se encuentra integrada formalmente en el sistema educativo como una disciplina dentro del área artística con una concepción diferente de las experiencias descritas. Posee contenidos y expectativas de logro específicos, donde se prioriza como objetivo central el desarrollo de un lenguaje corporal propio”

## **VARIABLE HABILIDADES COMUNICATIVAS**

Barba & Cabrera, (2014) La comunicación puede concebirse como el proceso dinámico que fundamenta la existencia, progreso, cambios y comportamiento de todos los sistemas vivientes, individuos y organizaciones. Entendiéndose como la función indispensable de las personas y de las organizaciones mediante la cual la organización u organismo se relaciona consigo mismo y su ambiente, relacionando sus partes y sus procesos internos unos con otros.

“Hablar no es solo servirse de una lengua sino poner un mundo en común, hacerlo lugar de encuentro. El lenguaje es la instancia en que emergen mundo y hombre a la vez. Y aprender a hablar es aprender a decir el mundo, a decirlo con otros, desde la experiencia de habitante de la tierra, una experiencia acumulada a través de los siglos.”

Espinoza, (2015) afirma que la comunicación “La comunicación oral es el resultado de pensar ordenadamente, es la exteriorización de los pensamientos, que nos permite comprender, lo que se oye y lo que se lee, juzgarlo con criterio claro y seguro la comprensión del lenguaje. Una escucha defectuosa puede producir muchos problemas, tanto en el ámbito educativo como en las relaciones interpersonales”.

Dimensiones de la variable habilidades comunicativas.

Comunicación oral.

“El habla tiene un origen social y el lenguaje precede al pensamiento racional e influye en la naturaleza del mismo. Propuso que las funciones mentales superiores (saber, el lenguaje y el pensamiento) se desarrollarían en la interacción con otra persona. A la vez lo denomina enseñanza contingente y se deriva de la zona del

desarrollo próximo y es un medio para determinar si la instrucción es o no sensible a los niveles de desarrollo real y potencial del niño o andamiaje” (Gartón, 1994)

“Esto indica que para Piaget el lenguaje se construye gradualmente y no se puede atribuir ni a la herencia ni al ambiente, ya que el niño en su interacción con el ambiente va elaborando sus estructuras mentales que dan facilidad de adaptación al ser humano, las cuales se van haciendo más complejas debido a motivos internos y a una necesidad de superación que lleva cada individuo consigo y no a la necesidad de estímulos externos o del medio”. (Rivero, 1993)

#### Comunicación escrita

“A medida que el niño tiene experiencias de escritura y lectura en donde ve que lo que se habla se puede escribir y después se puede leer, va descubriendo estas características. En tercer lugar los principios son relacionales, se desarrollan a medida que se resuelve el problema de como el lenguaje escrito representa al lenguaje oral y como éste a su vez, es la representación de objetos, conceptos, ideas, sentimientos, etc. Para esto el niño tiene que descubrir la relación entre los sistemas gráficos (letras) y fonológicos (sonidos). El desarrollo de estos tres principios va a influir en la forma en que el niño conceptualice estos conocimientos”. (Stokoe, 1993)

#### Niveles de conceptualización del lenguaje escrito.

“Nivel Presilábico. La característica principal de este nivel es que el niño no hace correspondencia entre los signos utilizados en la escritura y los sonidos del habla.

Nivel Silábico. En este nivel el niño descubre la relación entre la escritura y los aspectos sonoros del habla.

Transición Silábica Alfabética. En este momento el niño trabaja simultáneamente con el sistema Silábico Alfabético Nivel Alfabético. En este nivel el niño llega a

conocer las bases del sistema alfabético de escritura: cada fonema está representado por una letra”. (UNEDEPROM, 2004)

## **2.3 Definición de términos básicos**

### **Ludoteca**

La ludoteca es un espacio especialmente creado para que los niños (as) desarrollen su personalidad a través del juego en libertad. Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las ludotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la personalidad infantil por medio de las actividades lúdicas, convirtiéndolo así en una actividad placentera. Para el niño, es un instrumento de aprendizaje importantísimo, no son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo, las ludotecas son una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo. (Lozada, 1972).

### **Didáctica**

La didáctica, es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. (Andrade, 2014)

### **Juego didáctico**

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y

autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. (Andrade, 2014)

### **Estimulación**

Le llamamos Estimulación Temprana a toda aquella actividad de contacto o juego con un bebe o niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales humanos. Tiene lugar mediante la repetición útil de diferentes eventos sensoriales que aumentan, por una parte, el control emocional, proporcionando al niño una sensación de seguridad y goce; y por la otra, amplían la habilidad mental, que le facilita el aprendizaje, ya que desarrolla destrezas para estimularse a si mismo a través del juego libre y del ejercicio de la curiosidad, la exploración y la imaginación. (Dinello, 2003)

### **Habilidades comunicativas.**

Son las que posibilitan la participación apropiada en situaciones comunicativas específicas. Por lo tanto se refiere al manejo de las habilidades comunicativas como el hablar, leer, escribir y escuchar. (Sánchez, 2015)

## **2.4 Hipótesis de investigación**

### **2.4.1 Hipótesis general**

Las ludotecas escolares se relacionan significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazon de Jesus Santa Mria-Huacho.

#### 2.4.2 Hipótesis específicas

El uso de la expresion plastica se relaciona significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazon de Jesus Santa Mria-Huacho.

El uso de la expresion musical se relaciona significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazon de Jesus Santa Mria-Huacho.

El uso de la expresion corpora se relaciona significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazon de Jesus Santa Mria-Huacho.

#### 2.5 Operacionalización de las variables

Variables	Conceptos	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Uso de Ludotecas	Es el conjunto de juguetes, que estimulan los sentidos y la convivencia	Expresión Plástica Expresión Musical	En las áreas de aprendizaje Personal Social Matemática Ciencia y Ambiente Comunicación En las áreas de aprendizaje	Observación



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Diseño metodológico**

Es una investigación de tipo descriptivo correlacional. El propósito fue determinar el nivel de influencia del uso de ludotecas escolares en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesus Santa Maria-Huacho – UGEL 09 Huaura., y fue transeccional por cuanto se realizó en el año académico 2017.

El esquema fue el siguiente.

CE	x	GE
GC		GC

Donde:

GE = Estudiantes del grupo experimental

GC = Estudiantes del grupo control

X = Tratamiento

#### **3.2 Población y muestra**

##### **3.2.1 Población**

Se consideraron a los docentes nombrados y contratados, de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesus Santa Maria-Huacho.



### **3.2.2 Muestra**

Muestra 20 docentes

Criterios de Inclusión: Estudiantes de 3, 4 y 5 años, de ambos sexos, que se encuentren matriculados en el año académico 2017.

Criterios de Exclusión: Ningun

### **3.3 Técnicas de recolección de datos**

Se utilizaron las siguientes técnicas:

- Coordinación con las autoridades de la I.E.I.
- Coordinación con docentes y estudiantes
- Desarrollo de las actividades programadas.
- Aplicación de encuestas
- Evaluación de las actividades desarrolladas
- Fichas Técnica de estadística
- Fichaje, durante el estudio, análisis bibliográfico y documental.

### **3.4 Técnicas para el procesamiento de la información**

Se aplicó el procesador Statistical Package of Social Sciencies – SPSS Versión 21.

- Análisis e interpretación de datos.
- Prueba de hipótesis: chi cuadrado

### **3.5 Aspectos éticos**

Se tomó en cuenta el código publicado por la American Psychological Association (A.P.A.) en el año 1976, bajo un titulo "Principios éticos en la realización de

investigaciones con sujetos humanos". En cualquier caso, y a modo de síntesis, es muy importante:

a) Ser honestos y no mentir ni manipular los datos obtenidos en una investigación (existen famosísimos fraudes científicos como el protagonizado por Sir Cyril Burt con su trabajo acerca de la inteligencia como factor determinado genéticamente).

b) Tratar con enorme consideración a los sujetos experimentales para que se encuentren lo más cómodos y tranquilos posible, garantizando con ello no sólo el cumplimiento de normas de carácter ético, sino también la interferencia de variables contaminadoras como podría ser el propio estrés producido por una antinatural situación experimental.

c) No engañar malintencionadamente a los sujetos para conseguir su participación en un experimento, ya que es preferible ocultar cierta información a nuestros sujetos (sólo si la naturaleza de nuestro trabajo de investigación así lo exige) comentándoles que al final de la medición se resolverán todas sus dudas o preguntas, que mentirles o hacerles sentirse manipulados y ridículos.

d) No incurrir en plagio, sino referenciar adecuadamente mediante citas u otro tipo de indicadores las fuentes de la información utilizadas.

### **3.6. Métodos de análisis de datos.**

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

Descriptiva

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión.

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 19.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Medidas de tendencia central
- Medida aritmética
- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

#### Inferencial

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas.

Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central
- La Hipótesis específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se aplicara la fórmula del Chi- Cuadrado que permite contrastar la hipótesis de independencia, la cual será analizada e interpretada.

$$x^2 = \frac{(O - E)^2}{E}$$

Para probar nuestras hipótesis de trabajo, vamos a trabajar con las TABLAS DE CONTINGENCIA o de doble entrada y conocer si las variables cualitativas categóricas involucradas tienen relación o son independientes entre sí. El procedimiento de las tablas de contingencia es muy útil para investigar este tipo de casos debido a que nos muestra información acerca de la intersección de dos variables.

La prueba Chi cuadrado sobre dos variables cualitativas categóricas presenta una clasificación cruzada, se podría estar interesado en probar la hipótesis nula de que no existe relación entre ambas variables, conduciendo entonces a una prueba de independencia Chi cuadrado.

Se hallará el Coeficiente de correlación de Spearman,  $(r_s)$  que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

### **3.7. Pasos para realizar las Pruebas de hipótesis.**

Los datos suelen organizarse en tablas de doble entrada en las que cada entrada representa un criterio de clasificación (una variable categórica).

Como resultado de esta clasificación, las frecuencias (el número o porcentaje de casos) aparecen organizadas en casillas que contienen información sobre la RELACIÓN ENTRE AMBOS CRITERIOS. A estas frecuencias se les llama tablas de contingencia.

Al realizar pruebas de hipótesis, se parte de un valor supuesto (hipotético) en parámetro poblacional. Después de recolectar una muestra aleatoria, se compara la estadística muestral, así como la media( $\bar{x}$ ), con el parámetro hipotético, se compara con una supuesta media poblacional. Después se acepta o se rechaza el valor hipotético, según proceda.

Paso 1: Plantear la hipótesis nula( $H_0$ ) y la hipótesis Alternativa( $H_a$ )

Se plantea primero la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se lee H subcero. La H significa “Hipótesis” y el subíndice cero indica “no hay diferencias”

Hipótesis Nula. Afirmación o enunciado acerca del valor de un parámetro poblacional.

Hipótesis Alternativa. Afirmación que se aceptara si los datos muestrales proporcionan amplia evidencia de que la Hipótesis Nula

Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia es la probabilidad de rechazar la Hipótesis nula cuando es verdadera.

Debe tomarse una decisión de usar el nivel 0.05 (nivel del 5%), el nivel de 0.01, el 0.10 o cualquier otro nivel entre 0 y 1. Generalmente se selecciona el nivel 0.05 para proyectos de investigación de consumo; el de 0.01 para aseguramiento de la calidad, para trabajos en medicina; 0.10 para encuestas políticas.

La prueba se hará a un nivel de confianza del 95% y a un nivel de significancia de 0.05.

Paso 3: Calcular el valor estadístico de la prueba

Será imprescindible señalar al estadístico Chi-cuadrado, ya que este es el estadístico que nos va a permitir contrastar la relación de dependencia o independencia entre las dos variables objeto de estudio.

Opcionalmente se  $\chi^2 = \frac{(O - E)^2}{E}$  pueden calcular otras medidas de asociación como: Correlaciones, Coeficiente de contingencia, Phi y V de Cramer para variables cualitativas nominales y los estadísticos: Gamma, d de Sommers, Tau b de Kendall para variables cualitativas ordinales.

Paso 4: Formular la regla de decisión

Una regla de decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la Hipótesis Nula. La región de rechazo define la ubicación de todos los valores que son demasiados grandes o demasiados pequeños, por lo que es muy remota la probabilidad de que ocurran según la Hipótesis Nula verdadera.

Paso 5: Tomar una decisión

Se compara el valor observado de la estadística muestral con el valor crítico de la estadística de prueba. Después se acepta o se rechaza la hipótesis nula. Si se rechaza ésta, se acepta la alternativa.

La distribución apropiada de la prueba estadística se divide en dos regiones una región de rechazo y una de no rechazo. Si la prueba estadística cae en esta última región no se puede rechazar la hipótesis nula y se llega a la conclusión de que el proceso funciona correctamente.

**Tabla 1. Operacionalización de la variable X**

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Expresión plástica		4	Bajo	4 -6
			Medio	7 -9
			Alto	10 -12
Expresión musical		3	Bajo	3 -4
			Medio	5 -6
			Alto	7 -9
Expresión corporal		3	Bajo	3 -4
			Medio	5 -6
			Alto	7 -9
Ludotecas escolares		10	Bajo	10 -16
			Medio	17 -23
			Alto	24 -30

**Tabla 2. Operacionalización de la variable X**

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Lenguaje oral		5	Deficiente	5 -7
			Aceptable	8 -10
			Eficiente	11 -15
Lenguaje escrito		6	Deficiente	6 -9
			Aceptable	10 -13
			Eficiente	14 -18
Habilidades comunicativas		11	Deficiente	11 -17
			Aceptable	18 -24
			Eficiente	25 -33

## CAPÍTULO IV

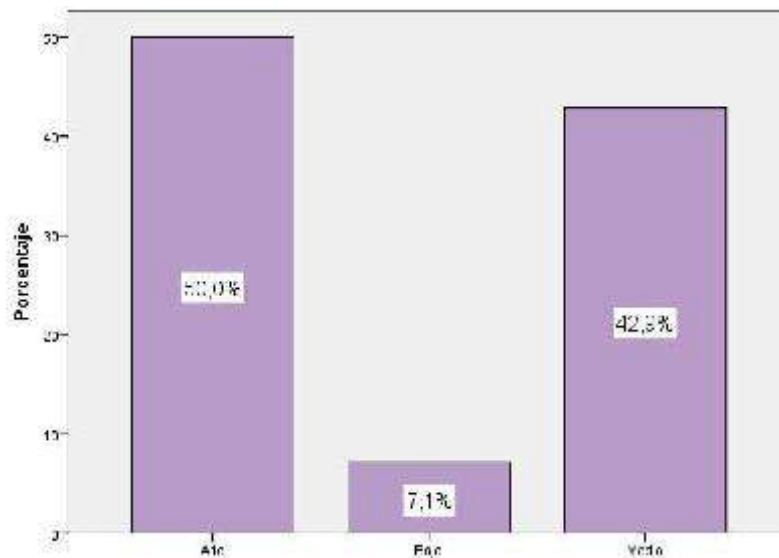
### RESULTADOS

#### 4.1 Análisis de resultados

**Tabla 3. Ludotecas escolares**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	14	50,0	50,0	50,0
	Bajo	2	7,1	7,1	57,1
	Medio	12	42,9	42,9	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.



**Figura 1. Ludotecas escolares**

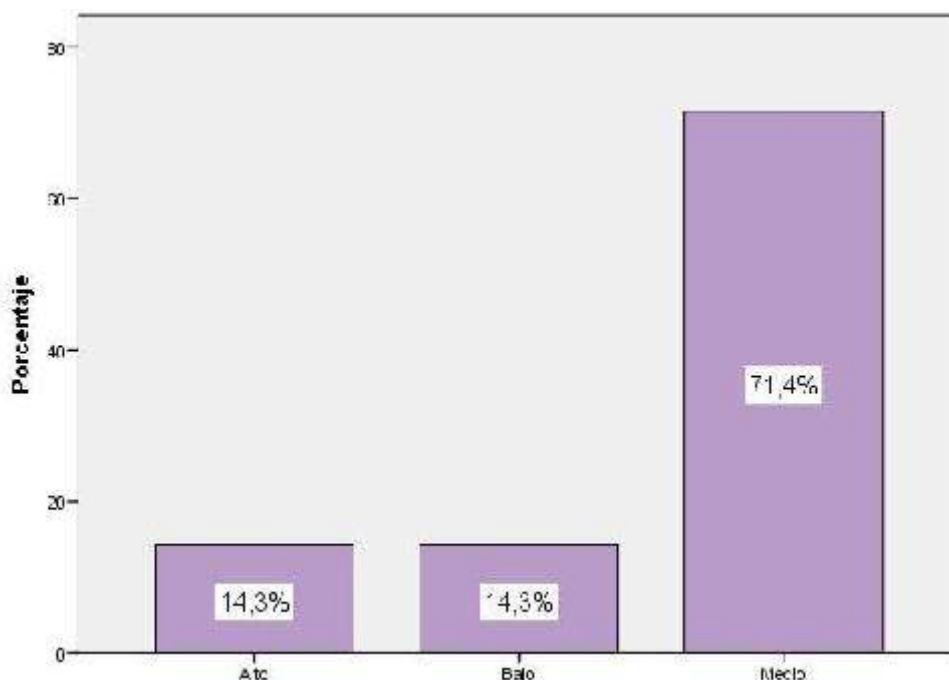
De la fig. 1, un 50,0% de docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho sostienen que en la variable ludotecas escolares se alcanzó un nivel alto, un 42,9% afirman que se consiguió un nivel medio y un 7,1% que se obtuvo un nivel bajo.



**Tabla 4. Juegos de dramatización**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	4	14,3	14,3	14,3
	Bajo	4	14,3	14,3	28,6
	Medio	20	71,4	71,4	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.



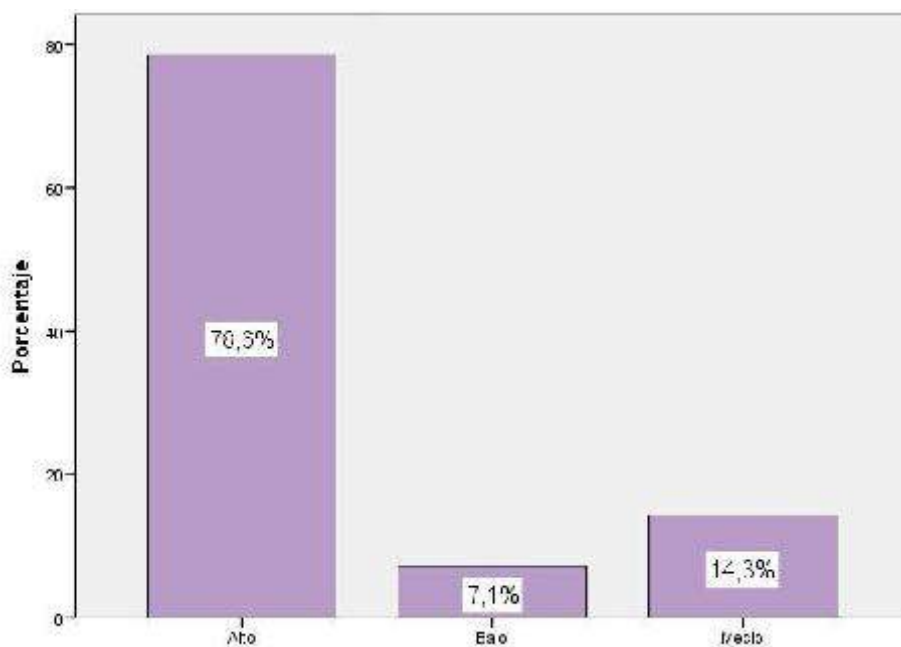
**Figura 2. Juegos de dramatización**

De la fig. 2, un 71,4% de docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho sostienen que en la dimensión juegos de dramatización se alcanzó un nivel medio, un 14,3% afirman que se consiguió un nivel bajo y un 14,3% que se obtuvo un nivel alto.

**Tabla 5. Juegos de construcción**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	22	78,6	78,6	78,6
	Bajo	2	7,1	7,1	85,7
	Medio	4	14,3	14,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.



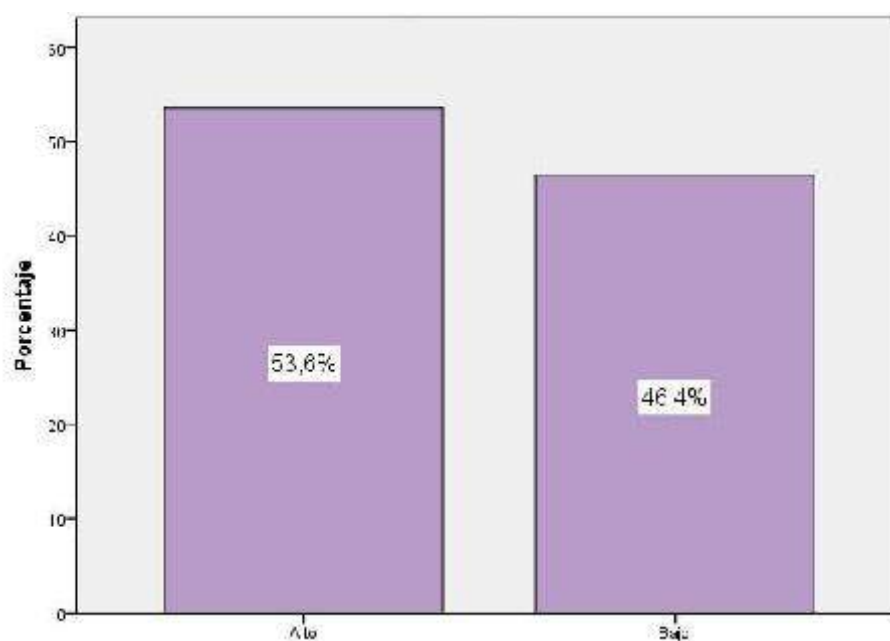
**Figura 3. Juegos de construcción**

De la fig. 3, un 78,6% de docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho sostienen que en la dimensión juegos de construcción se alcanzó un nivel alto, un 14,3% afirman que se consiguió un nivel medio y un 7,1% que se obtuvo un nivel bajo.

**Tabla 6. Juegos de reglas**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	15	53,6	53,6	53,6
	Bajo	13	46,4	46,4	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.



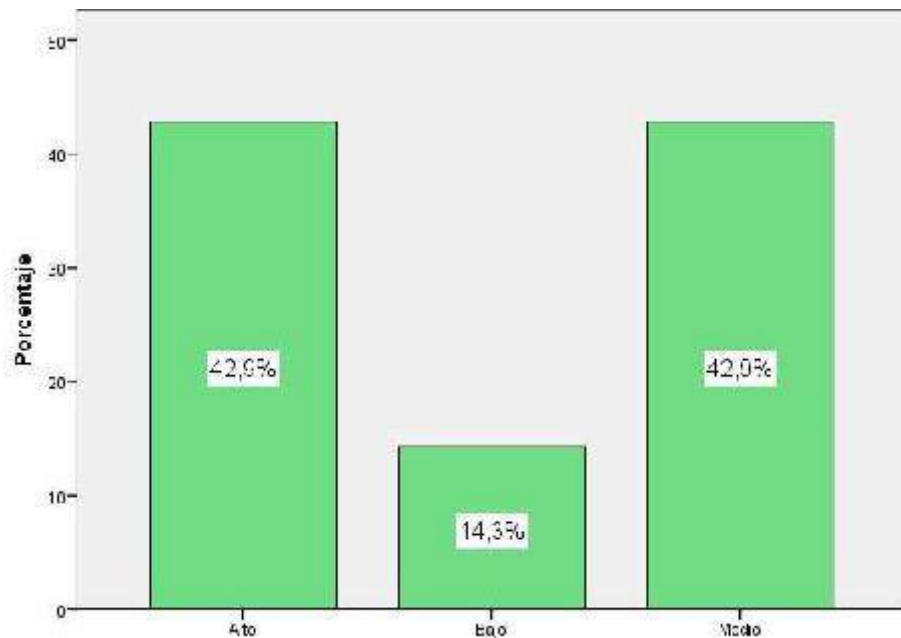
**Figura 4. Juegos de reglas**

De la fig. 4, un 53,6% de docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho sostienen que en la dimensión juegos de reglas se alcanzó un nivel alto y un 46,4% que se obtuvo un nivel bajo.

**Tabla 7. Habilidades comunicativas**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	12	42,9	42,9	42,9
	Bajo	4	14,3	14,3	57,1
	Medio	12	42,9	42,9	100,0
Total		28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.



**Figura 5. Habilidades comunicativas**

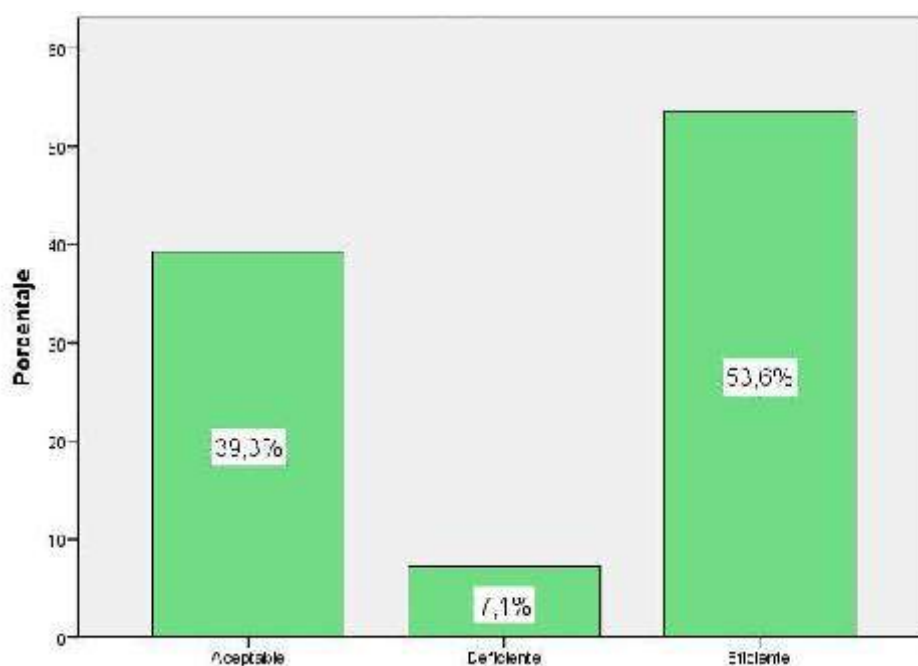
De la fig. 5, un 42,9% de docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho sostienen que en la variable habilidades comunicativas se alcanzó un nivel alto, un 42,9% afirman que se consiguió un nivel medio y un 14,3% que se obtuvo un nivel bajo.

**Tabla 8. Lenguaje Oral**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Aceptable	11	39,3	39,3	39,3
	Deficiente	2	7,1	7,1	46,4
	Eficiente	15	53,6	53,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.

**Figura 6**



**Figura 6. Lenguaje Oral**

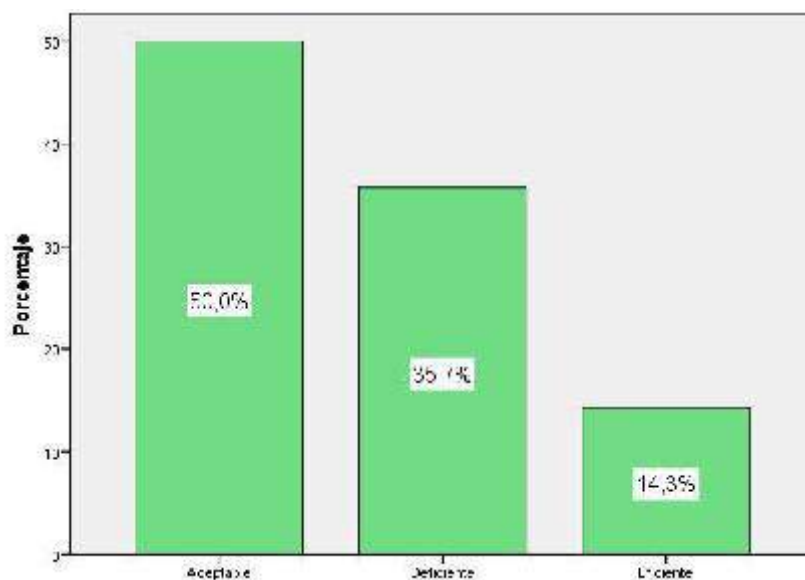
De la fig. 6, un 53,6% de docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho sostienen que en la dimensión lenguaje oral de las habilidades comunicativas se alcanzó un nivel eficiente, un 39,3% afirman que se consiguió un nivel aceptable y un 7,1% que se obtuvo un nivel deficiente.

**Tabla 9. Lenguaje escrito**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Aceptable	14	50,0	50,0	50,0
	Deficiente	10	35,7	35,7	85,7
	Eficiente	4	14,3	14,3	100,0
Total		28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho.

**Figura 7**



**Figura 7. Lenguaje escrito**

De la fig. 7, un 50,0% de docentes de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús Santa María-Huacho sostienen que en la dimensión lenguaje escrito de las habilidades comunicativas se alcanzó un nivel aceptable, un 35,7% afirman que se consiguió un nivel deficiente y un 14,3% que se obtuvo un nivel eficiente.

## 4.2 Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Hipótesis Alternativa  $H_a$ : Las ludotecas escolares influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazón de Jesús Santa María-Huacho.

Hipótesis nula  $H_0$ : Las ludotecas escolares no influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazón de Jesús Santa María-Huacho.

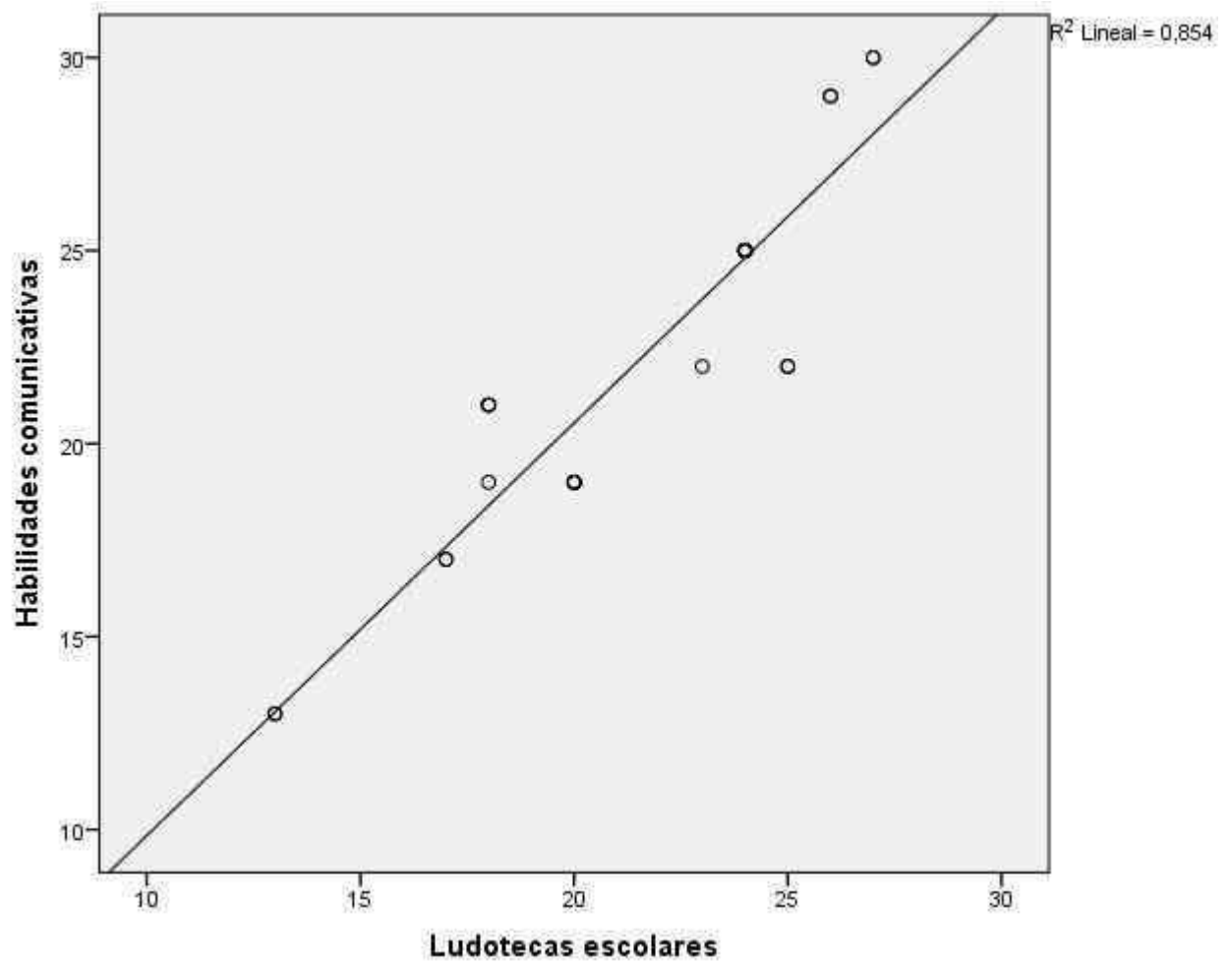
**Tabla 10. Las ludotecas escolares y el desarrollo de las habilidades comunicativas**

Correlaciones				
			Ludotecas escolares	Habilidades comunicativas
Rho de Spearman	Ludotecas escolares	Coefficiente de correlación	1,000	,806**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	20	20
	Habilidades comunicativas	Coefficiente de correlación	,806**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	28	28

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

Como se muestra en la tabla 10 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0,806$ , con una  $p=0.000$  ( $p<.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe influencia significativa de las ludotecas sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazón de Jesús Santa María-Huacho.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud muy buena.



**Figura 8. Las ludotecas escolares y el desarrollo de las habilidades comunicativas**



### Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa Ha: El uso de ludotecas escolares de juegos de dramatización influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho.

Hipótesis nula H<sub>0</sub>: El uso de ludotecas escolares de juegos de dramatización no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho.

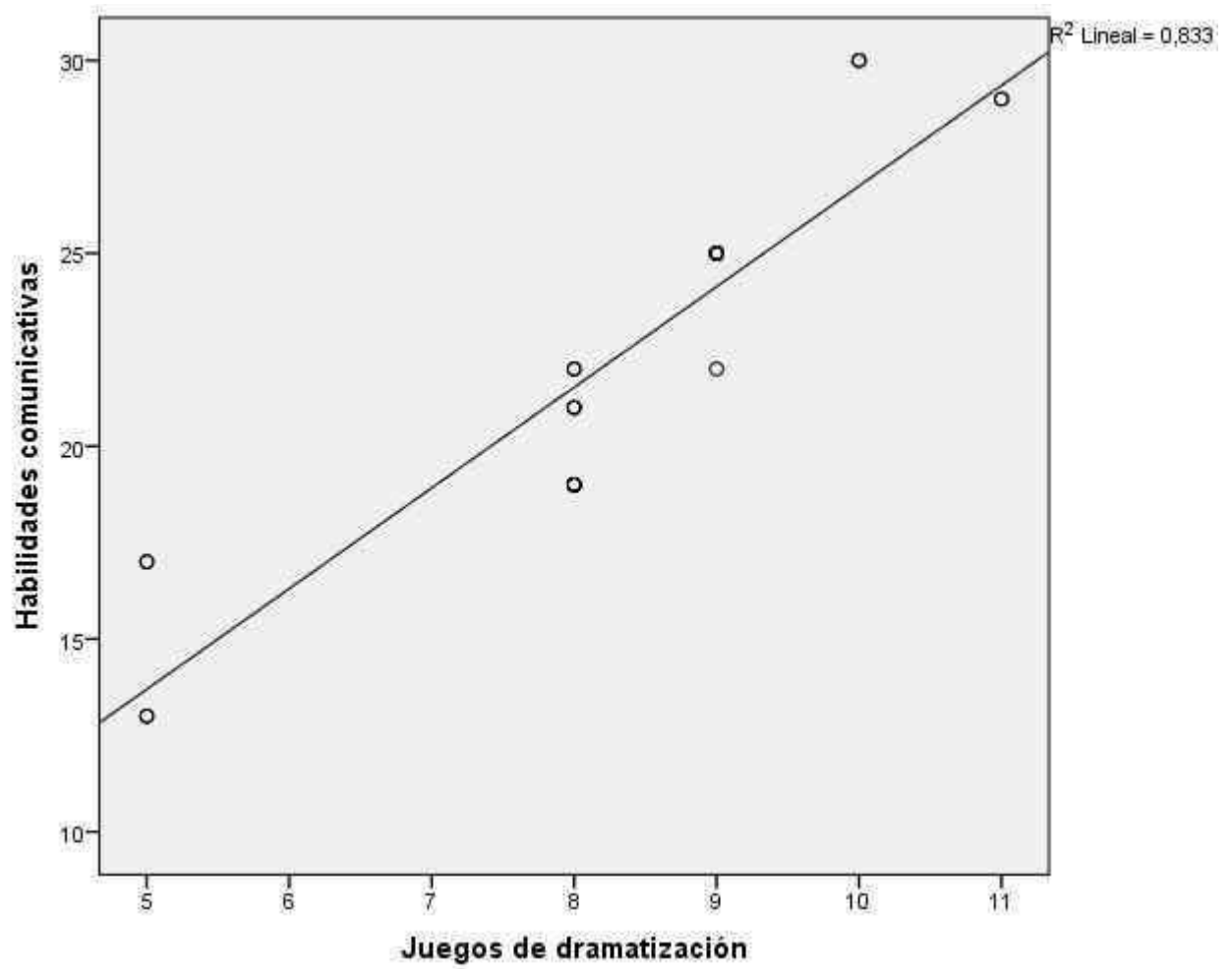
**Tabla 11. Los juegos de dramatización y el desarrollo de las habilidades comunicativas**

Correlaciones				
			Juegos de dramatización	Habilidades comunicativas
Rho de Spearman	Juegos de dramatización	Coefficiente de correlación	1,000	,958**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	28	28
	Habilidades comunicativas	Coefficiente de correlación	,958**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	28	28

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

Como se muestra en la tabla 11 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0,958$ , con una  $p = 0,000$  ( $p < .05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe influencia significativa del uso de ludotecas escolares de juegos de dramatización sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud muy buena.



**Figura 9. Los juegos de dramatización y el desarrollo de las habilidades comunicativas**

## Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa Ha: El uso de ludotecas escolares de juegos de construcción influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho.

Hipótesis nula H<sub>0</sub>: El uso de ludotecas escolares de juegos de construcción no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho.

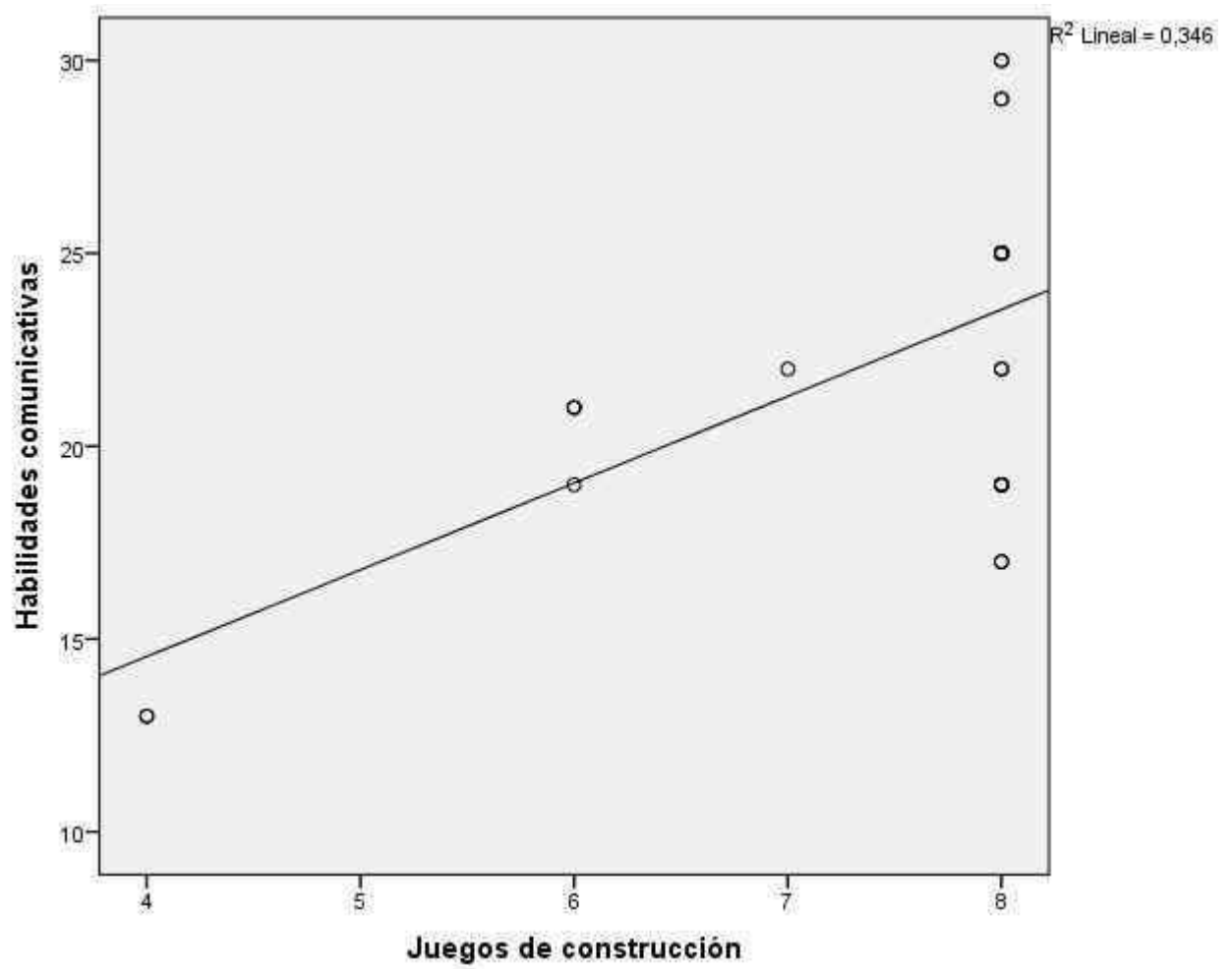
**Tabla 12. Los juegos de construcción y el desarrollo de las habilidades comunicativas**

Correlaciones				
		Juegos de construcción		Habilidades comunicativas
Rho de Spearman	Juegos de construcción	Coefficiente de correlación	1,000	,455*
		Sig. (bilateral)		,000
		N	20	20
	Habilidades comunicativas	Coefficiente de correlación	,455*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	28	28

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0,455$ , con una  $p = 0,000$  ( $p < .05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe influencia significativa del uso de ludotecas escolares de juegos de construcción sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud moderada.



**Figura 10. Los juegos de construcción y el desarrollo de las habilidades comunicativas**

### Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa Ha: El uso de ludotecas escolares de juegos de reglas influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho.

Hipótesis nula H<sub>0</sub>: El uso de ludotecas escolares de juegos de reglas no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho.

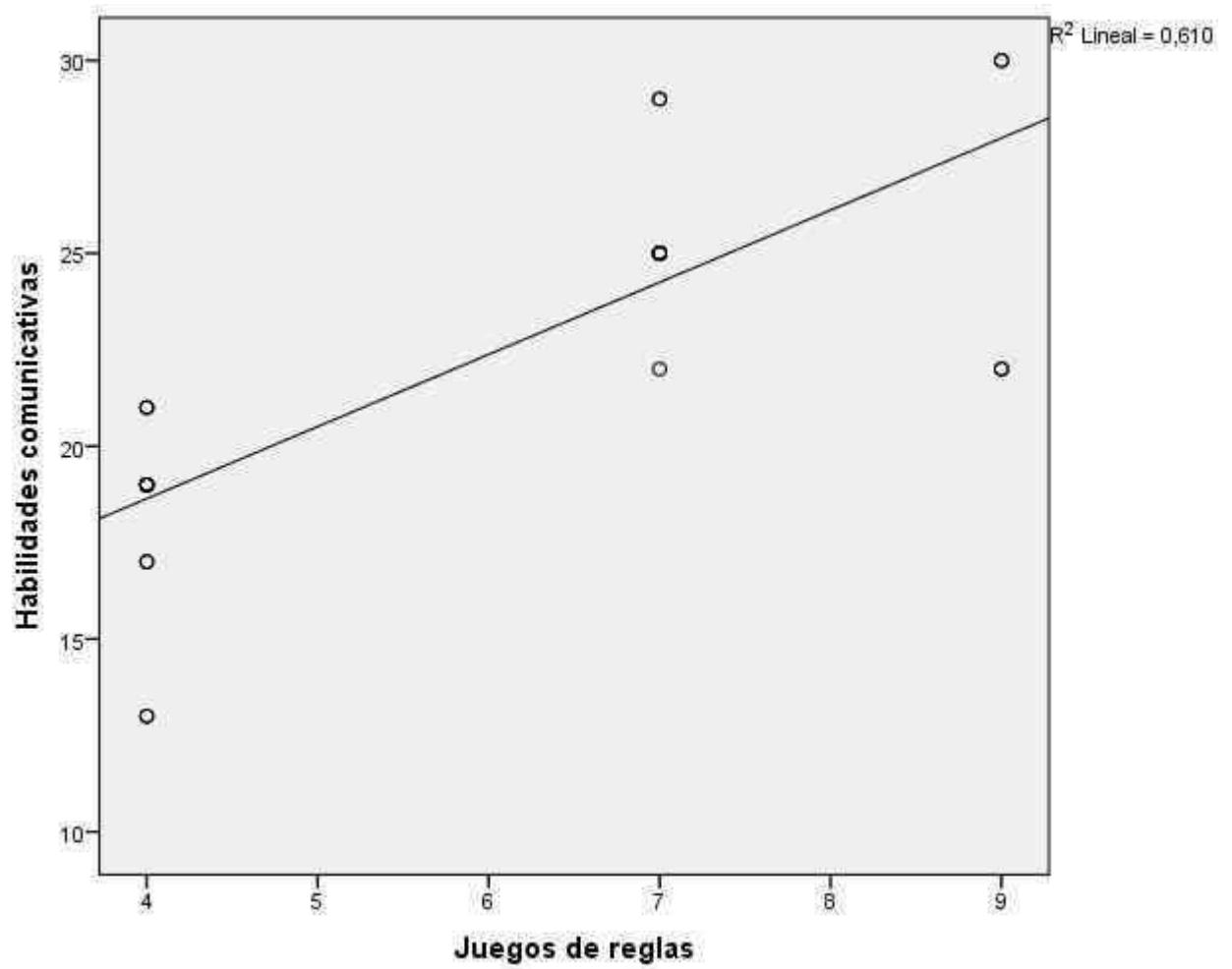
**Tabla 13. Los juegos de reglas y el desarrollo de las habilidades comunicativas**

Correlaciones				
			Juegos de reglas	Habilidades comunicativas
Rho de Spearman	Juegos de reglas	Coefficiente de correlación	1,000	,836**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	28	28
	Habilidades comunicativas	Coefficiente de correlación	,836**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

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

Como se muestra en la tabla 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0,836$ , con una  $p = 0,000$  ( $p < .05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe influencia significativa del uso de ludotecas escolares de juegos de reglas sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud muy buena.



**Figura 11. Los juegos de reglas y el desarrollo de las habilidades comunicativas**

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN**

#### **5.1 Discusión de resultados**

El tema investigado es importante en las actividades pedagógicas en los niveles educativos, la actividad lúdica son juegos normados para el logro de las competencias y el desarrollo de las habilidades sociales se investigó a nivel internacional así Orellana (2010) concluye que las maestras parvularias en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje, la mayoría de maestras parvularias limitan su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a a través de las actividades lúdicas. En cuanto a las funciones básicas se puede afirmar que existe deficiencia en las nociones lógico matemáticas, debido a que no está vinculado el juego con las actividades de aprendizaje en los niños y niñas. A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, las maestras no ponen en práctica el juego – aprendizaje limitado a los niños y niñas su expresión creativa y corporal, para Leonardo, L. (2009) Colombia, concluye que desde el punto estadístico no se encontró una diferencia significativa pero esto no indica que no se hubieran presentado cambios en las actitudes de convivencia y comportamiento asertivo en los niños que participaron de la ludoteca. Desde la teoría de Eric Berne y Berger y Luckman se sustenta los resultados de las pruebas

del grupo control frente al grupo trabajo en el pos test. La ludoteca genera un ambiente de confianza entre los niños y los investigadores. Los niños participantes de la ludoteca manifestaron en todo momento su agrado hacia la ludoteca. Las actividades de juego libre en la propuesta de ludoteca tomaron una gran importancia para la integración del grupo durante las actividades dirigidas. Es fundamental el juego intencionado con el fin de fortalecer habilidades sociales. El aporte de Campos (2006) de Chile, concluye al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica. A nivel nacional para Carballo, B. y Zárraga, S. (2004) concluye que la población objeto de estudio estuvo conformada por 20 madres de la muestra por la totalidad de la población. En el mismo orden de ideas, está basado en la teoría genética de Jean Piaget. Para darle el sentido práctico a la investigación, las autoras diseñaron una propuesta con el fin de orientar a los adultos significativos para fomentar los juegos didácticos como herramienta para la estimulación del aprendizaje del niño y la niña de las familias de la comunidad Ezequiel Zamora de la ciudad de Punto Fijo Estado Falcón donde se trazaron la meta del 100% de los adultos significativos puedan identificar los juegos didácticos que estimulen el desarrollo del aprendizaje del niño y la niña en el hogar. Polanco, M. y Sánchez, Y. (2004) Concluyen que las actividades lúdicas constituyen un elemento esencial en el desarrollo cognoscitivo, social, emocional y motriz en los niños y niñas de 0 a 3 años y cuando los padres participan en las actividades, el menor se siente más motivado y refuerzan los lazos afectivos con sus padres recomienda diseñar un programa de actividades lúdicas donde participen los padres, ejecutar el mencionado programa y evaluar los



resultados del mismo a fin de implementar correctivos, si fuese necesario. Díaz, E. (2003) Concluyó que las actividades lúdicas son determinantes en el desarrollo psicomotor del niño/ña de educación inicial ya que al participar en juegos al aire libre, él estimula y ejercita las destrezas motrices gruesas y al trabajar en juegos tranquilos y actividades en aula, cabe subrayar, que el aporte medular de dicho antecedente consiste en que se muestra la evidencia de la relación estrecha entre ludoteca Itinerante desarrollo psicomotor, atención educativa no convencional y permite visualizar algunos elementos que contribuyan con el desarrollo psicomotor de niño y niña entre 0 a 3 años

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **6.1 Conclusiones**

Primero: Existe influencia significativa de las ludotecas sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazón de Jesús Santa María-Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.806 siendo una magnitud muy buena.

Segundo: Existe influencia significativa del uso de ludotecas escolares de juegos de dramatización sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.958 siendo una magnitud muy buena.

Tercero: Existe influencia significativa del uso de ludotecas escolares de juegos de construcción sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.455 siendo una magnitud moderada.

Cuarto: Existe influencia significativa del uso de ludotecas escolares de juegos de reglas sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años

de la I.E.I. N° 086 Divino corazón de Jesús Santa María-Huacho., con una correlación de un valor de 0,836 siendo una magnitud muy buena.

## **6.2 Recomendaciones**

Que las docentes del nivel inicial implementen las ludotecas infantiles ya que ayudan a los niños a tener un mejor aprendizaje significativo.

Que las maestras valoren los juegos educativos como una herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se recomienda la utilización de los métodos lúdicos como alternativas innovadoras para que las docentes puedan tomar en cuenta en el planificador de sus actividades de trabajo.

Se recomienda a las instituciones que atienden infantes que se preocupen en mantener un personal competente por medio de procesos de capacitación constante.

## REFERENCIAS

### 7.1 Fuentes bibliográficas

Almeida, R. (2009). “*O lugar e a Vez da Expressão Ludocriativa*”, en Dinello y otros, *Expressão Ludocriativa: Fundamentos*. Brazil: Editorial UNIUBE, Uberaba.

Almeyba, S. (1998). *Aprender y Educarse*. Perú: Editorial La Luz

Amores, A. (1987). *Psicología Educativa*. España: Editorial Gedisa.

Bautista, I. (1999). *El aprendizaje basado en los juegos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial S.A.

Bernal, J. y Calvo, L. (2000) *Didáctica de la Música. La expresión musical en la educación infantil*. España: Editorial Aljibe, S.L.

Colcha, E. (2016). *Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de Ambato*. Ecuador: Editorial UTA.

Cuello, R. (1975) *Carlos Aprender através de la creatividad*. Perú: Editorial Paidós.

Dinello, R (2003), *El juego-Ludotecas*, Montevideo: Editorial Nuevos Horizontes.

Estrella, N. (2000) *Técnicas para motivar*. Colombia: Editorial Jaidel.

Gartón, G. (1994). *Interacción social y desarrollo del lenguaje y la cognición*. Barcelona. España: Editorial Paidós.

Pascual, M. (2006). *Educar jugando*. México: Editorial Alfaomega

Rivero L. (1993), *“Expresión Corporal”*, Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid. España: Editorial Pearson Educación

Stokoe, P. (1993) *“La Expresión Corporal y el/la Niñ@”*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Ricordi

Tovar, B. (2014). *600 Juegos para educación infantil*. Barcelona España: Editorial Ceac.

UNEDEPROM. (2004). *Antología Básica*. Morelia. España: Secretaria de Educación de Michoacán.

## **7.2 Fuentes hemerográficas**

Basantes, H. Estrategias. (1998) Educativas para la Motivacion. *Aprendizaje a través del juego*. 02 (28).

Campos, B. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. (Tesis de Maestría). Universidad de Chile.

Carballo, B. y Zárraga, S. (2004). *El Juego didáctico una herramienta de estimulación del aprendizaje del niño y niña de las Familias de la Comunidad Ezequiel Zamora*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Federico Villarreal. Lima. Peru

Díaz, E. (2003) *Estimulación de psicomotricidad mediante el juego para el niño y la niña en edad preescolar*. (Tesis de Pregrado) Universidad Nacional del Callao.

- Leonardo, L. (2009). *Influencia de un programa de ludoteca para la convivencia en las habilidades sociales de estudiantes de grado sexto de un colegio público en pereira en el 2009*. (Tesis de Pregrado). Universidad tecnologica de Pereira. Colombia
- Lozada, J. (1972) La motivacion y el desarrollo personal. . *Psikolibro*, 1(19).
- Orellana (2010). *La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “centro infantil parvulitos*. (Tesis de Maestría). Universidad de Chile..
- Polanco, M. y Sánchez, Y. (2004) *Programación de juegos infantiles a través de actividades lúdicas a padres y representantes de niño niña de 0- 3 años que participaron en la estrategia no convencional del sector Ezequiel Zamora, de la ciudad de Lima* (Tesis de Maestría). Universidad Enrique Guzman La Cantuta. Perú
- Vilatuña, M. (2007) *Guía didáctica de acercamiento a la música para el desarrollo del lenguaje en niños de 5 a 6 años*. (Tesis de Pregrado).Universidad Tecnológica Equinoccial. Ecuador

### **7.3 Fuentes electrónicas**

- American Psychological Association (1976) ¿Es importante medir la calidad de la educación? APA. Recuperado de: <https://www.apa.org/>
- Andrade, M. (2014). Diseño de una ludoteca para niños y niñas de 3 a 10 años. *Fundamentos didácticos para la información infantil* 1(12). Recuperado de: [http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/1/55161\\_1.pdf](http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/1/55161_1.pdf)

Barba, F., & Cabrera, J. (2014). *Diagnóstico de Comunicación Interna*. Recuperado de:

[http://catarina.udlap.mx/a/tales/documentos/lad/barba\\_g\\_f/capitulo2.pdf](http://catarina.udlap.mx/a/tales/documentos/lad/barba_g_f/capitulo2.pdf)

Espinoza, L. (2015). Influencia de un programa de ludoteca para la convivencia en las habilidades sociales. Recuperado de:

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1375/3023H638.pdf?sequence=1>

Sánchez, C. (2015). *Formación profesional a distancia*. Recuperado de:

<https://ecorakel.wikispaces.com/file/view/plastica.pdf>

Yus, M. (2016). *Catedra Universidad Politécnica de Madrid – Master*. Recuperado de:

<http://www.catedraupmmasterd.es/blog/socioeducacion/la-expresion-plastica>

## **ANEXOS**



## FICHA DE OBSERVACIÓN

**INTRUCCIONES:** La presente ficha para cada niño, se realizará mediante la observación del docente.

### LENGUAJE ORAL Y ESCRITO

INDICADORES			
<b>LENGUAJE ORAL</b>			
Pronunciar y usar adecuadamente las palabras			
Asocia imágenes con palabras			
Usa el vocabulario preciso al comunicar algo			
Tiene una secuencia lógica al expresarse			
Se expresa en forma oral en variedad de estilos y situaciones			
<b>LENGUAJE ESCRITO</b>			
Diferencia el dibujo de la escritura			
Diferencia entre imagen y texto			
Reconoce algunos portadores de texto (coca cola, etc.)			
Reconoce que lo que se habla se puede escribir y más tarde se puede leer			
Reconoce que los textos nos dicen algo			
La relación entre la escritura y los aspectos sonoros del habla			

## Encuesta

Encuesta aplicada al personal docente

Instrucciones: Responda las siguientes preguntas marcando una x en el cuadro que corresponda de acuerdo a lo que usted considere.

N°		A	B	C
01	¿Cree usted que la ludoteca es funcional y qué favorece el aprendizaje significativo?			
02	¿Considera que los materiales que forman parte de la ludoteca son adecuados para la edad de los niños?			
03	¿La actitud de los niños es de placentera al trabajar las actividades que posee la ludoteca?			
04	¿Cómo docente y responsable de la atención de los niños domina cada una de las actividades que se trabajan en la ludoteca infantil?			
05	¿Cree usted que ha mejorado el gusto por permanecer en el aula después de la implementación de la ludoteca?			
06	¿Cree usted que este proyecto se puede replicar en otro centro de la institución?			
07	. ¿Considera indispensable utilizar el juego como herramienta pedagógica para el trabajo en las ludotecas?			
08	¿Considera que el trabajo en las ludotecas ha favorecido a los niños en la comunicación oral?			
09	¿Considera que el trabajo en las ludotecas ha favorecido a los niños en la comunicación escrita?			
10	¿Usted cree que las ludotecas escolares desarrolla las habilidades comunicativas en sus niños?			

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo influye las ludotecas escolares en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesus Santa Maria-Huacho?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de las ludotecas escolares en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesus Santa Maria-Huacho?</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Las ludotecas escolares influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazon de Jesus Santa Mria-Huacho.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Ludotecas escolares</p> <p>Dramatizaciones</p> <p>Construccion</p> <p>Juego de reglas</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva</p> <p>Relacional</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Aplicación de encuestas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Formato de encuestas.</p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>	<p>ALUMNOS</p> <p>Población: 20</p> <p>Muestra: 20</p> <p>MUESTRA</p> <p>20 docentes</p>
<p>LAS LUDOTECAS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°086 DIVINO NIÑO JESUS SANTA MARIA-HUACHO</p>	<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>a) ¿Cómo influye las ludotecas escolares de juegos dramatizacion en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesus Santa Maria-Huacho?</p> <p>¿Cómo influye las ludotecas escolares de juegos de construcción en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesus Santa Maria-Huacho?</p> <p>¿Cómo influye las ludotecas escolares de juego de reglas en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesus Santa Maria-Huacho?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la influencia de las ludotecas escolares en juego de dramatizaciones en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesus Santa Maria-Huacho?</p> <p>Determinar la influencia de las ludotecas escolares en juegos de construccion en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesus Santa Maria-Huacho?</p> <p>Determinar la influencia de las ludotecas escolares en juego de reglas en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesus Santa Maria-Huacho?</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECIFICA</p> <p>a) El uso de ludotecas escolares de juegos de dramatizacion influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazon de Jesus Santa Mria-Huacho.</p> <p>El uso de ludotecas escolares de juegos de construccion influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazon de Jesus Santa Mria-Huacho.</p> <p>El uso de ludotecas escolares de juego de reglas influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 Divino Corazon de Jesus Santa Mria-Huacho.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Habilidades comunicativas</p>			

MATRIZ DE DATOS

Codigo	Ludotecas escolares										Habilidades comunicativas																								
	Juegos de dramatización					Juegos de construcción					Juegos de reglas					ST1	V1	Lenguaje oral					Lenguaje escrito					ST2	V2						
	1	2	3	4	S1	D1	1	2	3	S2	D2	1	2	3	S3			D3	1	2	3	4	5	S4	D4	1	2			3	4	5	6	S5	D5
1	2	2	3	3	10	Alto	3	2	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	27	Alto	2	2	3	3	3	13	Eficiente	3	2	3	3	3	3	17	Eficiente	30	Alto
2	3	3	2	3	11	Alto	3	3	2	8	Alto	2	3	2	7	Alto	26	Alto	3	3	2	3	3	14	Eficiente	3	3	2	2	2	3	15	Eficiente	29	Alto
3	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	4	Bajo	2	1	1	4	Bajo	13	Bajo	2	1	1	1	1	6	Deficiente	2	1	1	1	1	1	7	Deficiente	13	Bajo
4	3	1	2	3	9	Medio	3	3	2	8	Alto	2	3	2	7	Alto	24	Alto	3	3	2	3	3	14	Eficiente	1	1	2	2	2	3	11	Aceptable	25	Alto
5	2	2	2	2	8	Medio	3	2	1	6	Medio	1	2	1	4	Bajo	18	Medio	2	2	2	2	2	10	Aceptable	1	2	1	2	2	1	9	Deficiente	19	Medio
6	2	2	1	3	8	Medio	3	2	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	25	Alto	2	2	3	3	3	13	Eficiente	1	2	1	1	1	3	9	Deficiente	22	Medio
7	3	1	2	3	9	Medio	3	3	2	8	Alto	2	3	2	7	Alto	24	Alto	3	3	2	3	3	14	Eficiente	1	1	2	2	2	3	11	Aceptable	25	Alto
8	2	2	2	2	8	Medio	3	2	3	8	Alto	1	2	1	4	Bajo	20	Medio	2	2	2	2	2	10	Aceptable	1	2	1	2	2	1	9	Deficiente	19	Medio
9	3	1	2	3	9	Medio	3	3	2	8	Alto	2	3	2	7	Alto	24	Alto	3	3	2	3	3	14	Eficiente	1	1	2	2	2	3	11	Aceptable	25	Alto
10	3	1	2	3	9	Medio	3	3	2	8	Alto	2	3	2	7	Alto	24	Alto	3	3	2	3	3	14	Eficiente	1	1	2	2	2	3	11	Aceptable	25	Alto
11	2	2	2	2	8	Medio	3	2	3	8	Alto	1	2	1	4	Bajo	20	Medio	2	2	2	2	2	10	Aceptable	1	2	1	2	2	1	9	Deficiente	19	Medio
12	3	1	2	3	9	Medio	3	3	2	8	Alto	2	3	2	7	Alto	24	Alto	3	3	2	3	3	14	Eficiente	1	1	2	2	2	3	11	Aceptable	25	Alto
13	2	1	1	1	5	Bajo	2	3	3	8	Alto	2	1	1	4	Bajo	17	Medio	2	3	3	1	1	10	Aceptable	2	1	1	1	1	1	7	Deficiente	17	Bajo
14	2	2	2	2	8	Medio	3	2	3	8	Alto	1	2	1	4	Bajo	20	Medio	2	2	2	2	2	10	Aceptable	1	2	1	2	2	1	9	Deficiente	19	Medio
15	3	1	2	3	9	Medio	3	3	2	8	Alto	2	3	2	7	Alto	24	Alto	3	3	2	3	3	14	Eficiente	1	1	2	2	2	3	11	Aceptable	25	Alto
16	3	1	2	3	9	Medio	3	3	2	8	Alto	2	3	2	7	Alto	24	Alto	3	3	2	3	3	14	Eficiente	1	1	2	2	2	3	11	Aceptable	25	Alto

17	2	2	2	2	8	Medio	3	2	3	8	Alto	1	2	1	4	Bajo	20	Medio	2	2	2	2	2	10	Aceptable	1	2	1	2	2	1	9	Deficiente	19	Medio
18	3	1	2	3	9	Medio	1	3	3	7	Alto	2	3	2	7	Alto	23	Medio	3	3	2	3	3	14	Eficiente	1	1	1	1	1	3	8	Deficiente	22	Medio
19	2	1	1	1	5	Bajo	2	3	3	8	Alto	2	1	1	4	Bajo	17	Medio	2	3	3	1	1	10	Aceptable	2	1	1	1	1	1	7	Deficiente	17	Bajo
20	2	2	1	3	8	Medio	3	2	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	25	Alto	2	2	3	3	3	13	Eficiente	1	2	1	1	1	3	9	Deficiente	22	Medio
21	2	2	2	2	8	Medio	3	2	3	8	Alto	1	2	1	4	Bajo	20	Medio	2	2	2	2	2	10	Aceptable	1	2	1	2	2	1	9	Deficiente	19	Medio
22	3	1	2	3	9	Medio	3	3	2	8	Alto	2	3	2	7	Alto	24	Alto	3	3	2	3	3	14	Eficiente	1	1	2	2	2	3	11	Aceptable	25	Alto
23	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	4	Bajo	2	1	1	4	Bajo	13	Bajo	2	1	1	1	1	6	Deficiente	2	1	1	1	1	1	7	Deficiente	13	Bajo
24	2	2	3	3	10	Alto	3	2	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	27	Alto	2	2	3	3	3	13	Eficiente	3	2	3	3	3	3	17	Eficiente	30	Alto
25	2	2	2	2	8	Medio	3	2	1	6	Medio	1	2	1	4	Bajo	18	Medio	2	2	2	2	2	10	Aceptable	3	2	1	2	2	1	11	Aceptable	21	Medio
26	2	2	2	2	8	Medio	3	2	1	6	Medio	1	2	1	4	Bajo	18	Medio	2	2	2	2	2	10	Aceptable	3	2	1	2	2	1	11	Aceptable	21	Medio
27	3	3	2	3	11	Alto	3	3	2	8	Alto	2	3	2	7	Alto	26	Alto	3	3	2	3	3	14	Eficiente	3	3	2	2	2	3	15	Eficiente	29	Alto
28	2	2	2	2	8	Medio	3	2	1	6	Medio	1	2	1	4	Bajo	18	Medio	2	2	2	2	2	10	Aceptable	3	2	1	2	2	1	11	Aceptable	21	Medio

---

**Mg. Esperanza Santos Palomino**  
**ASESOR**

---

**Dra. Gladys Margoth Gavedia Garcia**  
**PRESIDENTE**

---

**Dra. Julia Marina Bravo Montoya**  
**SECRETARIO**

---

**Dra. Yaneth Marlube Rivera Minaya**  
**VOCAL**