



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
EDUCACIÓN**

**Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en  
estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Educación**

**AUTORA:**

Espinoza Barrientos, Lizz Karyna ([orcid.org/0009-0000-8737-8492](https://orcid.org/0009-0000-8737-8492))

**ASESORES:**

Dr. Gallarday Morales, Santiago Aquiles ([orcid.org/0000-0002-0452-5862](https://orcid.org/0000-0002-0452-5862))

Mtra. Alza Salvatierra, Silvia Del Pilar ([orcid.org/0000-0002-7075-6167](https://orcid.org/0000-0002-7075-6167))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2024

## Declaratoria de Autenticidad del Asesor



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

## Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GALLARDAY MORALES SANTIAGO AQUILES, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024", cuyo autor es ESPINOZA BARRIENTOS LIZZ KARYNA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 09 de Agosto del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GALLARDAY MORALES SANTIAGO AQUILES DNI: 25514954 ORCID: 0000-0002-0452-5862	Firmado electrónicamente por: SGALLARDAY el 14- 08-2024 11:23:53

Código documento Trilce: TRI - 0856790

## Declaratoria de Originalidad del Autor



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

## Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ESPINOZA BARRIENTOS LIZZ KARYNA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
LIZZ KARYNA ESPINOZA BARRIENTOS DNI: 40665979 ORCID: 0009-0000-8737-8492	Firmado electrónicamente por: LESPINOZABAR el 09- 08-2024 16:45:47

Código documento Trilce: TRI - 0856792

### **Dedicatoria**

El presente trabajo lo dedico a Martín y a mi hijo, que me apoyaron desde un inicio y estuvieron acompañándome en cada proceso que dedique a estudiar para superarme personalmente.

## **Agradecimiento**

A mi familia por acompañarme en cada momento importante en mi vida.

## Índice de contenidos

Página

Carátula.....	i
Declaratoria de Autenticidad del Asesor .....	ii
Declaratoria de Originalidad del Autor .....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Resumen .....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA .....	13
III. RESULTADOS.....	16
IV.DISCUSIÓN.....	36
V. CONCLUSIONES.....	42
VI. RECOMENDACIONES .....	43
REFERENCIAS.....	
ANEXOS.....	

## Índice de tablas

Tabla 1.	Cruce entre actividad lúdica y nivel de desarrollo de competencias comunicativas.....	16
Tabla 2.	Prueba de bondad de ajuste .....	17
Tabla 3.	Tabla de variabilidad .....	18
Tabla 4.	Tabla de estimación de parámetros.....	19
Tabla 5.	Cruce entre actividad lúdica y nivel de desarrollo de habilidades de escuchar .....	20
Tabla 6.	Prueba de bondad de ajuste .....	21
Tabla 7.	Tabla de variabilidad .....	22
Tabla 8.	Tabla de estimación de parámetros .....	23
Tabla 9.	Cruce entre actividad lúdica y nivel de desarrollo de habilidades de hablar .....	24
Tabla10.	Prueba de bondad de ajuste .....	25
Tabla11.	Tabla de variabilidad .....	26
Tabla12.	Tabla de estimación de parámetros .....	27
Tabla13.	Cruce entre actividad lúdica y nivel de desarrollo de habilidades de escribir .....	28
Tabla14.	Prueba de bondad de ajuste .....	29
Tabla15.	Tabla de variabilidad.....	30
Tabla16.	Tabla de estimación de parámetros .....	31
Tabla17.	Cruce entre actividad lúdica y nivel de desarrollo de habilidades de leer .....	32
Tabla18.	Prueba de bondad de ajuste.....	33
Tabla19.	Tabla de variabilidad .....	34
Tabla20.	Tabla de estimación de parámetros actividad lúdica y nivel de desarrollo de habilidades de leer .....	35

## Resumen

El presente estudio busco determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una I.E., Callao-2024, se enmarca dentro de la ODS quien busca fomentar una educación de alta calidad y conciencia ambiental, con una metodología de enfoque cuantitativo, tipo no experimental, transversal y correlacional. Se establece la muestra por 95 niños. Los instrumentos utilizados fueron la actividad lúdica (Murrieta, 2023) y competencias comunicativas (Gálvez y Ramírez, 2021), donde obtuvieron un alfa de Cronbach de 0.957 y 0.869, para analizar los resultados se utilizó el modelo regresión logística ordinal. Asimismo, en cuanto a los resultados, a nivel descriptivo, el 37.5% presentaban una actividad lúdica malo, 40.6% regular y 21.9% bueno. También, el 46.9% presentaron competencias comunicativas de nivel medio, 27.1% bueno y 26.0% malo. Por otro lado, se determinó que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa (sig. 0,0000 <0,050). Así mismo, las dimensiones juego emocional, creativo y social se relaciona con el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes. Se concluye que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de las competencias comunicativas en los estudiantes.

**Palabras clave:** Actividades creativas, juegos educativos, competencias comunicativas, habilidades de comunicación,



## Abstract

The present study sought to determine the influence of playful activity on the development of communicative competencies in initial students of an EI, Callao-2024, is framed within the SDG which seeks to promote high-quality education and environmental awareness, with a quantitative approach methodology, non-experimental, cross-sectional and correlational. The sample is established for 95 children. The instruments used were playful activity (Murrieta, 2023) and communicative competencies (Gálvez & Ramírez, 2021), where they obtained a Cronbach's alpha of 0.957 and 0.869, to analyze the results the ordinal logistic regression model was used. Likewise, in terms of results, at the descriptive level, 37.5% presented a bad recreational activity, 40.6% regular and 21.9% good. Also, 46.9% presented medium-level communication skills, 27.1% good and 26.0% bad. On the other hand, it was determined that there is a significant influence of playful activity on the development of communicative competence (sig. 0.0000 <0.050). Likewise, the emotional, creative and social play dimensions are related to the development of communicative competencies in students. It is concluded that there is a significant influence of playful activity on the development of communicative skills in students.

**Keywords:** creative activities, educational games, communication skills, communication skills.

## **I. INTRODUCCIÓN**

El desarrollo sostenible de la sociedad, economía y el entorno del país depende de la educación. Debe ser reconocido como una parte esencial del derecho a una vida digna y al progreso individual, así como un componente crucial para disminuir la desigualdad y pobreza. Basado en una investigación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO (2021), la educación es un medio para llegar metas de desarrollo a nivel social, como la nutrición, el medio ambiente y los objetivos de salud. Con ello busca ayudar a las personas a tomar conciencia de los problemas globales y sus causas fundamentales, y aumentar el sentido de responsabilidad y acción públicas.

Además, se debe tener en consideración que el trabajo se enmarca en el propósito número 4 de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, que busca con llevar una educación inclusivo, equitativo y de calidad para todos. Lo que hace que la investigación busque contribuir a este objetivo identificando cómo las actividades lúdicas pueden potenciar el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de educación inicial en el Callao.

Las actividades lúdicas están basadas en juegos que involucran a los estudiantes en un aprendizaje significativo. Este tipo de actividad aporta innumerables beneficios, pues gracias a ella, el infante adquiere conocimiento y conciencia de su cuerpo, domina la capacidad de mantener el equilibrio, controla eficazmente diversas coordinaciones globales, logra el control voluntario y la respiración que favorece la organización corporal (Candela y Benavides, 2020). Así mismo, Venegas et. al., (2021) enfatizan que las estrategias de juego son importantes para los desarrollos personales y sociales de los infantes, ayudándolos a sentirse apreciados, ayudándolos a funcionar con normalidad respetando sus ritmos de vida.

Según Albuja y Chigue (2024), las competencias comunicativas, el lenguaje es un instrumento esencial en la comunicación y el aprendizaje. Mediante el lenguaje, los niños interactúan con el mundo que los rodea, expresan ideas y emociones y desarrollan conocimientos. El desarrollo de las habilidades lingüísticas en los infantes es un avance continuo que inicia en el nacimiento y continúa en la niñez y la adolescencia. Esta fase está influenciada por muchos factores, incluida las exposiciones del lenguaje, las interacciones sociales y el apoyo educativo. La exposición al lenguaje es uno de los elementos más significativo para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los niños, que están dispuestos a una variedad de

lenguas, tanto en el hogar como en la escuela, tienen más probabilidades de desarrollar mejores habilidades de comunicación.

Es por esta razón que, para abordar estas realidades problemáticas, es necesario encontrar formas creativas de superar las limitaciones de recursos y obtener el apoyo necesario de las II. EE y las comunidades. Esto puede implicar buscar financiamiento externo, colaborar con organizaciones o instituciones locales, y establecer alianzas con docentes y padres de familia. Además, se pueden explorar métodos alternativos de recolección de datos y análisis que sean menos costosos, pero igualmente efectivos.

A pesar de los desafíos, esta investigación es crucial para entender la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de competencias comunicativas en la infancia. Al proporcionar evidencia concreta y recomendaciones prácticas, puede ayudar a informar políticas y prácticas educativas que promuevan una educación de calidad y equilibrada para todas las niñas y niños, en línea con los objetivos globales de desarrollo sostenible.

De acuerdo con las Naciones Unidas (2024), el 71% de los niños afirma que el juego es esencial porque los hace sentir felices y el 58% afirma que les ayuda a hacer amigos y pasar tiempo con otros. En lugar de jugar o aprender, aproximadamente 160 millones de niños en todo el mundo laboran. Solo una cuarta parte de los niños juegan al aire libre con frecuencia en comparación con la generación de sus abuelos, y casi tres cuartas partes afirman que lo hacen varias veces a la semana. Al 41% de los niños se les solicitó que dejaran de jugar en la calle por parte de sus padres u otros adultos, como los vecinos. Así mismo, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. UNICEF (2017) en Nueva York y Panamá, el 55.0% de los niños de 3 a 4 años, correspondiente a cuarenta millones, de setenta y cuatro países, 14 de América latina y el Caribe tiene un padre que no juega con infantes ni se involucra en actividades de aprendizaje temprano. Para, (Caniato et al., 2021; Teira y Pomares 2022), después de la pandemia de COVID-19, mencionó resultados de la pandemia en el desarrollo del lenguaje, en las interacciones sociales. El aislamiento social y las restricciones limitan las oportunidades de socialización y la diversidad de orígenes y experiencias de los niños. Además, el uso de máscaras puede perjudicar significativamente el desarrollo del habla y la discriminación auditiva, teniendo problemas en el progreso del lenguaje de los niños.

A nivel nacional el Instituto Nacional de Estadística e Informática. INEI (2023) informa que en el Perú hay alrededor de siete millones de niños, lo que equivale al 24% de una población total. El amparo de los derechos sociales y legales de este grupo de edad está siendo objeto de atención nacional. Los niños y niñas del Perú, además de enfrentar situaciones difíciles como la enfermedad o la muerte de algún pariente debido a la pandemia de Covid-19 se les impedía jugar y estudiar de manera presencial ocasionando a ser pocos empáticos ante sus amigos y sobre dándole más importancia a los celulares perjudicando el juego tradicional y el desarrollo de las competencias comunicativas. Por ello, es crucial establecer una cultura de juego tres años después del comienzo de una crisis sanitaria.

A nivel institucional, la actividad lúdica en las competencias comunicativas de alumnos de educación inicial enfrenta desafíos significativos, especialmente debido a la escases de recursos y apoyo. Considerando para ello que la falta de estos recursos puede dificultar el desarrollo del niño en la competencia comunicativa. Así mismo, los padres muchas veces los padres desconocen las competencias competitivas de sus hijos en tales situaciones, creando problemas de desenvolvimiento para desarrollar diversas competencias comunicativas dentro y fuera del aula. Esto genera en los menores desconfianza y con ello no permitiendo avanzar en desarrollar sus competencias competitivas y convertirse en niños independientes y sociales. La IE que estudiaremos hemos podido observar la timidez de los niños, asociando esta situación a la falta de actividades lúdicas, lo cual se refleja en el resultado obtenido a través de cuadernos de campo.

Todo ello conlleva a la siguiente formulación de la pregunta de investigación: ¿Cómo influye la actividad lúdica en el desarrollo de competencia comunicativa en alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024? Siendo las preguntas específicas: ¿Cómo influye la actividad lúdica en las habilidades de escuchar en estudiantes de inicial de una I.E, Callao-2024?, ¿Como influye la actividad lúdica en las habilidades de hablar en estudiantes de inicial de una I.E, Callao-2024?, ¿Cómo influye la actividad lúdica en las habilidades de leer en estudiantes de inicial de una I.E, Callao-2024? Y ¿Cómo influye la actividad lúdica en las habilidades escribir en estudiantes de inicial de una I.E, Callao-2024?

El estudio se justifica, en el aporte teórico que permitió conocer la actividad lúdica y habilidades comunicativas de los niños de inicial del Callao, con el fin de ofrecer mayores comprensiones teóricas de la variable y ayudar a plantear

características que permitió conocer la realidad de la población anteriormente mencionada. Las actividades lúdicas tendrán un impacto positivo o negativo en desarrollar las competencias comunicativas de los infantes; para que puedan actuar y aprender con el apoyo y guía de otros que puedan observar, imitar, seguir sus instrucciones o actuar con ellos de manera más espontánea libre, fomentando así habilidades conversacionales para mejorar sus habilidades.

Este trabajo desarrolló componentes teóricos consistentes y con el fin de contribuir con el conocimiento actual a futuros esfuerzos de investigación. También se encuentra, en la justificación práctica la cuantificación de los datos, el procesamiento estadístico y resultados fiables. Las actividades lúdicas y las habilidades de comunicación benefician a los niños, mencionando que estos procesos de aprendizajes fueron muy importantes porque permitió facilitar la interacción entre los miembros del grupo(niños), creando un aprendizaje mutuo, convirtiendo a cada persona en un pensador crítico y no conflictivo, que buscan alternativas nuevas, dinámicas y convincentes para orientar su aprendizaje en la dirección correcta. Asimismo, la justificación metodológica proveerá información relevante que servirá de guía para futuras investigaciones, justifica metodológicamente porque empleará métodos, herramientas como la estadística que utiliza instrumentos que medirán las variables mencionadas que presentan características psicométricas de validez y confiabilidad, cuyos resultados serán analizados y profundizados en el presente estudio.

Esto mismo permitió formular el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las competencias comunicativas en alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024; así mismo, se plantearon los objetivos específicos: Determinar la influencia de la actividad lúdica en las habilidades de escuchar en estudiantes de inicial de una I.E, Callao-2024, Determinar la influencia de la actividad lúdica en las habilidades de hablar en estudiantes de inicial de una I.E, Callao-2024, Determinar la influencia de la actividad lúdica en las habilidades de leer en estudiantes de inicial de una I.E, Callao-2024, Determinar la influencia de la actividad lúdica en las habilidades escribir en estudiantes de inicial de una I.E, Callao-2024.

El aspecto a evaluar mejor este tema se tomó en consideración como antecedentes internacionales a autores como Trifonova (2022) se propuso determinar los componentes (actividad, cualidades y acciones comunicativas) que influyen en

estas habilidades. Obteniendo como resultados una correlación significativa entre los tres componentes, lo que permitió establecer criterios para la formación de habilidades comunicativas, como la capacidad de establecer contacto y mantener un diálogo. Se desarrollaron niveles de formación de habilidades comunicativas, desde el nivel exitoso hasta el nivel insuficiente, basados en la severidad de los indicadores. Llegando a concluir, el estudio proporciona datos que respaldan un enfoque diferenciado en el desarrollo de condiciones organizativas y pedagógicas en formación de habilidades comunicativas en niños con discapacidad.

Hu et al., (2022) propusieron en estudio como finalidad investigar el papel de los juegos lúdicos familiares en la promoción del desarrollo de la comunicación temprana en niños. Los resultados muestran que antes de la prueba, las puntuaciones integrales de los niños, la capacidad de comunicación en el grupo de control y en el grupo experimental fue de 18,92 y 18, respectivamente, que en general fueron bajas y no hubo diferencia significativa. Esto muestra que las habilidades comunicativas de los dos grupos de niños antes del experimento son relativamente pobres. Después de la prueba, la puntuación integral de la capacidad de comunicación de los niños en el experimento grupo aumentó en 35,8 puntos, y la diferencia fue significativa, lo que indica que el juego deportivo familiar tiene un gran impacto en desarrollar la capacidad de comunicaciones en los niños.

Benítez et al. (2022) plasmaron como finalidad fortalecer el nivel de habilidad comunicativa (hablar, leer, escuchar y escritura) de los alumnos, a partir de la implementación de las teletareas como recurso lúdico-tecnológico estrategia en el aula. Al aplicar el diagnóstico, el 60% de los alumnos presentaron un nivel superado en la capacidad de escuchar, el 31% en hablar, el 29% en leer y el 35% en escribir. El diseño de esta intervención pedagógica "La Teletarea como una estrategia lúdica tecnológica", a través de la cual se potenciaron las habilidades comunicativas de los estudiantes, fortalecido a un alto nivel. Como concluyo que se pudo establecer que los estudiantes aprendieron actuando, siendo protagonistas de su propio aprendizaje y como evidencia del aprendizaje, fueron enviados al grupo de WhatsApp y subidos al blog interactivo "Cuenta Conmigo".

Por su parte coronel (2021) se propuso determinar en fortalecer la competencia comunicativa para el desarrollo de crear historia, cuento y canción en niños. Se utilizó una metodología cuantitativa y diario de campo, implementó actividades con estrategias didácticas y recreativas, fortaleciendo la competencia comunicativa. Los

resultados mostraron que las estrategias empleadas permitieron el desarrollo de habilidades y conocimientos en un ambiente propicio para alcanzar los objetivos. Ello permitió llegar a conclusión donde se destacó que el enfoque lúdico fue importante para los procesos de aprendizajes, obteniendo resultados positivos con las estrategias planificadas. Así, se concluye la importancia de la ludicidad en desarrollar la competencia comunicativa en los niños, lo que sugiere su relevancia para el diseño de propuestas educativas efectivas en el contexto escolar.

Mientras que Regino (2021) se propuso implementar la lúdica como medio de fortalecimiento en la competencia comunicativa de. Utilizando una metodología cuantitativa y de acción participativa. Los resultados muestran que las estrategias lúdicas en el proceso educativo beneficiaron al conocimiento y las prácticas de los aprendizajes. Concluyendo que la lúdica es una estrategia propicia para fortalecer competencias, permitiendo a los estudiantes interactuar, desarrollar confianza y expresar sus ideas de manera colaborativa. A través del juego, se fomentaron la amistad, la seguridad y se descubrieron espacios de aprendizajes, lo que contribuyó a mejorar la seguridad de los alumnos en su proceso educativo.

Calderón (2020) quien tuvo como objetivo diseñar actividades motivadoras mediante el juego lúdico para desarrollar la competencia comunicativa en alumnos preescolar en la I.E. de Colombia. Utilizando un paradigma teórico-crítico y una metodología cuantitativa con técnicas de encuesta, diario de campo y entrevista. Los resultados mostraron que la guía pedagógica elaborada desde las reflexiones lúdicas es importante para incentivar el aprendizaje y promover la lectura y escritura desde los primeros años escolares. La conclusión destacó las importancias de las motivaciones en los procesos educativos, argumentando que los conocimientos significativos deben integrar dosis importantes de motivación que consideren el contexto, ritmo e intereses de aprendizaje de los alumnos. Esto respalda la necesidad de implementar proyectos pedagógicos que estimulen la participación activa y el desarrollo integral de los alumnos desde edades tempranas.

Asimismo, como antecedentes nacionales se tuvieron en consideración a autores como Yujra (2023) quien tuvo como objetivo identificar cómo los juegos libres infantiles influyen en la competencia comunicativa en preescolares, Puno, en 2022. Utilizando para ello un método de indagación aplicado cuasi-experimental. El resultado mostró que los juegos infantiles inciden en las competencias comunicativas de los preescolares, con una significancia de  $p = 0,0010 < p = 0,050$ . Concluyendo

que el juego libre ayuda al desarrollo de la competencia comunicativa en esta población, recomendando a los docentes integrar actividades lúdicas de forma permanente en la sesión de aprendizaje para promover el desarrollo infantil.

De igual manera Reategui (2019) plasmó en su estudio como finalidad determinar el impacto de los juegos entretenidos para desarrollar las habilidades de comunicación oral en infantes que estudian en una determinada I.E. El método utilizado es un experimento cuantitativo, diseño preexperimental. La muestra fue de 27 infantes; antes y después del programa se proporciona un entretenido programa de juegos y herramientas de medición de habilidades de comunicación. El resultado muestra una desventaja del 48% a nivel de proceso; utilizando un programa de juego entretenido, la tasa de logro es del 76%. Concluyendo que los juegos entretenidos influyen en desarrollar la habilidad de comunicar oralmente en los infantes.

De igual manera Rosales (2021) plasmó en su estudio como propósito proponer un programa de estrategia de juego para el desarrollo de las comunicaciones orales en el estudiante. El estudio fue descriptiva, correlacional, intencional y transversal. Se realizó una evaluación de una muestra de 23 estudiantes. El resultado mostró que los estudiantes tenían problemas para realizar el juego y las comunicaciones orales; el 33.9% de los alumnos estaban en el nivel inicial, el 53.9% en procesos y 10.9% en logro destacado. El 42.1% de los alumnos estaban en nivel de inicio y el 56.1% en proceso. Las pruebas demostraron que la variable en estudio tenía una correlación positiva. En conclusión, los diagnósticos descriptivos y correlacionales indicaron que el programa de estrategias de juegos mejorará la habilidad comunicativa de los alumnos.

Gálvez y Ramírez (2021) plasmaron en su estudio como finalidad evaluar niveles para incrementar la habilidad comunicativa de los infantes. La metodología fue de carácter básico y de nivel descriptivo porque tenía como objetivo describir la variable de interés, utilizando métodos descriptivos y diseño científicos. La muestra fue de 25 infantes. Los resultados muestran que los infantes tienen un bajo desarrollo de habilidad comunicativa, lo cual se confirma con los datos obtenidos, que son el 56,0 % bajo, el 28,0 % regular y el 16,0 % alto. Concluyendo, que la gran parte de los infantes tienen un bajo desarrollo de habilidad comunicativa.

Asimismo, se tuvo en consideración a Cubas (2020), en su trabajo tuvo como propósito desarrollar estrategias metodológicas para mejorar la competencia comunicativa oral de los infantes de primer año. Para lograrlo, se utilizó un enfoque



cualitativo y de diseño aplicado. Obteniéndose como resultado, se desarrolló una estrategia metodológica que orienta los procesos de enseñanza/aprendizaje, contribuyendo a desarrollar de la competencia comunicativa oral de los estudiantes. Ello permitió concluir que la estrategia se basa en enfoques problemáticos, heurísticos, creativos, dialógicos e independientes, promoviendo un aprendizaje activo y reflexivo.

Teóricamente el presente estudio se sustenta en la teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky (1984), (citado por Gamande, 2021) que considera el aprendizaje como un proceso mediado social y culturalmente. Según esta teoría, las actividades de juego proporcionan un entorno en el que los niños pueden interactuar con el entorno y con los demás, construir activamente significado y desarrollar habilidades de comunicación. Además, se considerará el aporte de la teoría del aprendizaje experiencial, que enfatiza la importancia de una experiencia directa en el desarrollo de aprendizaje, y la teoría de la inteligencia múltiple de Howard Gardner, que reconoce la diversidad de habilidades individuales y estilos de aprendizaje. Mientras que, desde la perspectiva práctica, este estudio tiene el potencial de generar conocimiento relevante y aplicable para mejorar las prácticas educativas relacionadas con la educación básica en Callao. Los profesores y formadores pueden utilizar los resultados obtenidos para implementar y desarrollar la estrategia de enseñanzas que combinen eficazmente actividades recreativas con el desarrollo de la habilidad comunicativa. Además, la investigación ayuda a crear conciencia en la comunidad educativa sobre las importancias de los juegos en el desarrollo integral de los infantes y promover un enfoque de la educación temprana más holístico y centrado en el alumno.

Con respecto a la variable actividades lúdicas, Osorio (2021) la define como un aspecto del progreso de la personalidad en el cual una persona tendrá que sentir, comunicarse y expresarse a través de otras emociones relacionadas con la alegría, el placer, la tranquilidad y el resultado de estas emociones será la risa, la alegría, así como el grito e incluido el llanto; convirtiéndose en fuente de emociones. Caballero (2021) señala que son actividades recreativas que promueven la comprensión de los temas discutidos y ayudan a desarrollar las creatividades, pensamientos críticos y conceptos básicos de resolución de problemas, lo que toca los aspectos creativos, emocionales y sociales.

Por su parte, Murrieta (2023) se refiere a la forma natural en que los estudiantes se integran a su entorno, aprenden, se comunican con los demás y comprenden las reglas y acciones de la sociedad en la que pertenecen, motivando y promoviendo la confianza en sí mismos, la autonomía y la formación de identidad de manera similar, en su teoría, Vygotsky (1984) sugirió que los humanos nos desarrollamos y comportamos durante la infancia de acuerdo con nuestras interacciones con otros en el entorno. Las reglas teóricas de Vygotsky se basan en tres puntos de partida; en primer lugar, la psicología humana tiene una base social, en segundo lugar, los procesos psicológicos se expresan mediante la acción y, finalmente, esa actividad es un método para implementar el funcionamiento del proceso cognitivo. En cambio, Piaget (1962) presentó una teoría del desarrollo cognitivo en la que demostró que una persona no es sólo un producto de su entorno o de tendencias internas, sino que es una construcción de sí misma, es el resultado gradual de la interacción entre estos elementos, citado por García, et., (2023

En este sentido, las actividades lúdicas son importante para los niños pequeños que les ayuda a aprender y aplicar nuevas ideas, adaptarse a la vida social y superar problemas emocionales, especialmente en el juego imaginativo. En tal sentido se plantearon las siguientes dimensiones de las actividades lúdicas: El Juego emocional: Es involucrar a los estudiantes en un aprendizaje significativo, gracias a ellos el niño adquiere conocimiento y conciencia de su cuerpo (Murrieta, 2023). Se entiende por juego cualquier actividad que de una forma u otra permita a las personas aprender, expresarse, sentir y relacionarse con el entorno, es una actividad gratuita que brinda satisfacción y alegría, logrando la alegría en todas las actividades diarias (Paredes, 2020). Coronel (2019) los niños aprenden a expresar y controlar sus emociones creando mundos, personajes y escenas imaginarios que coinciden con sus estados emocionales.

Así mismo, se tiene el Juego creativo: Esta relacionado con el juego, la relajación, el descanso, el entretenimiento y diversión (Murrieta, 2023). Los juegos creativos incluyen juegos de roles y juegos imaginativos, así como la utilización de materiales familiares de maneras nuevas o inusuales (Candela y Benavides, 2020). Las actividades de ocio son una alternativa para pasar el tiempo libre de forma independiente, es decir, sin obligaciones, realizadas de forma individual o colectiva, aportan alegría y permiten ocupar la mente y el cuerpo con actividades útiles y

eficaces (Prado, 2023). El Juego social: Un juego social es cualquier tipo de juego que involucra la interacción entre dos o más personas (Murrieta, 2023). Es cualquier cosa que contribuya a la alegría, la felicidad, la exploración, la experiencia y el desarrollo general de una persona. Si consideramos el juego como todo aquello que trae alegría, paz, alegría, felicidad, paz; en el desarrollo de la actitud positiva ante la vida (González et al. 2021). Cualquier tipo de juego que implica la interacción entre 2 o más personas, se denomina juego social. Por lo tanto, el ejercicio o juego de simulación que realiza el niño en la infancia tiene un carácter social donde participa con los demás (Reategui, 2019).

En cuanto a las variables de la competencia comunicativa, el término competencia proviene del término “competente” en los primeros trabajos de Chomsky (2011), quien en su teoría lingüística se centra en este concepto fundamental y explica la capacidad de una persona para aprender una primera lengua, independientemente de cuál sea esa lengua. La teoría sostiene que existe estructuras mentales innatas que permiten producir y comprender cualquiera de los enunciados en cualquier lengua y facilita los procesos de adquisiciones y dominios de una lengua hablada requiera muy pocos aportes lingüísticos para que funcione correctamente y se desarrolle ópticamente.

Ministerio de Educación (2015) señala que es un conjunto de tipos de aprendizajes que permite a los infantes interactuar utilizando el lenguaje comunicativo complejo. Según Cassany (2003), la habilidad comunicativa es “habilidad que abordan diferentes objetivos relacionados con aprender a comunicar” (p. 84). En este contexto, señala que la habilidad comunicativa “deben dividirse en cuatro partes y cada uno es responsable de dominarlas” (p. 88). Según Valdez y Pérez (2021), cree que las habilidades informativas requieren tener las capacidades de dominar el lenguaje y orientarse a espacio abiertos de cada uno de los territorios específicos, con muchas tendencias diferentes. Por su parte, Gálvez y Ramírez, (2021), la competencia comunicativa es la habilidad lingüística, como hablar, escuchar, leer y escribir, que ayudan a desarrollar una variedad de habilidades comunicativas. Gracias a ello, el infante, adolescente, joven y adulto tienen oportunidades de desarrollar de forma cultural y socialmente, y a través del ello, esta habilidad, tiene la oportunidad de volverse alguien competente y comunicativo.

Gálvez y Ramírez (2021) enumera 4 dimensiones de competencias comunicativas. Leer, escribir, hablar y escuchar son las cuatro habilidades

comunicativas. En este sentido, se refleja en la ficha de ruta de aprendizaje y progreso comunicativo que estas habilidades. La habilidad de escribir: Es el proceso de crear ideas propias y poder escribirlas utilizando un determinado sistema de símbolos (Gálvez y Ramírez, 2021). Son procesos sociales e individuales en el que el mundo se configuran, a partir de conocimientos, habilidades e intereses, y está determinado por contextos socioculturales y pragmáticos, es decir, decide sobre el acto de escribir; es decir, se trata de crear paz (García, 2018). Sin embargo, (Guerreros, 2022) menciona que incluye las capacidades del alumno para aprender y dominar el idioma, el recurso, las reglas del lenguaje y conjuntos de conjugaciones que le permiten plasmarse en mensajes en textos; es decir, transmitir un mensaje con intenciones comunicativas. Los estudiantes presentan sus ideas agrupando diferentes palabras de forma coherente y lógica, logrando así durabilidad de sus ideas y mensajes que puedan ser analizados por otros (León, 2020).

La habilidad de escuchar: se define como el acto por el cual el/los sujetos comprenden y reconocen los significados de las intenciones comunicativas de un hablante en particular (López, 2022). Escuchar son habilidades que permite comprender los mensajes del interlocutor, y esto es crucial en el ámbito para captar información de diversas fuentes (García, 2018). Las expresiones orales también implican aprender a escuchar y entender lo que dicen los demás (Nunura, 2022). Por su parte Guerreros (2022) señala que escuchar es una habilidad crucial que influye en nuestras capacidades de aprender, factores claves en el alto desempeño de individuos y grupos, y requisitos esenciales para gestiones eficaces de los conocimientos en el negocio global.

La habilidad de hablar: Es el desarrollo de creación de diferentes sonidos que son propios de la lengua utilizada en una comunidad en particular (Gálvez y Ramírez, 2021). Esto incluye elementos pragmáticos como reconocer las intenciones de los hablantes, reconocer los contextos sociales, ideología y cultural en el habla, proceso cognitivo y lectura (García, 2018). Incluye un conjunto de habilidades que deben tener los estudiantes para hablar de forma individual y/o grupal. Tiene habilidades que le permiten controlar el miedo, la ansiedad y controlar su voz, gestos y postura para transmitir mensajes de la manera más clara (Guerreros, 2022).

La habilidad de leer: Es una actividad en la que una persona captan o recuperan un tipo particular de informaciones o simbólicos que presentan en una variedad de tipos de medios y decodifican en secuencias lógicas que se transmite a

través de un tipo particular de cuerpo de código particular (Gálvez y Ramírez, 2021). Es una tradición lingüística y, en ciertas bases psicológicas, un entendimiento del significado del texto, algo similar a la decodificación del objeto de lectura, que implica identificar y manipular el código e intentar comprenderlo (Nunura, 2022). Es un proceso interactivo entre una entidad portadora de conocimientos culturales, intereses, deseos, gustos, etc. (García, 2018). Se trata de la capacidad de los estudiantes para interpretar los diferentes mensajes contenidos en el texto, comprendiendo las ideas principales que pretenden transmitirse y las intenciones comunicativas del autor. Además, los estudiantes pueden formarse opiniones o reflexionar críticamente sobre el tema analizándolo a partir de ideas o información que hayan adquirido previamente (Guerreros, 2022).

Por último, se plasmaron las siguientes hipótesis general: Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de las competencias comunicativas en alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024 y como hipótesis específicas: Existe influencia significativa de la actividad lúdica en las habilidades de escuchar en estudiantes de inicial de una I. E, Callao-2024, Existe influencia significativa de la actividad lúdica en las habilidades de hablar en estudiantes de inicial de una I.E, Callao-2024, Existe influencia significativa de la actividad lúdica en las habilidades de leer en estudiantes de inicial de una I. E, Callao-2024, Existe influencia significativa de la actividad lúdica en las habilidades de escribir en estudiantes de inicial de una I. E, Callao-2024.

## II. METODOLOGÍA

El estudio fue de tipo básico, donde se obtiene recientes conocimientos y la comprensión de los fundamentos del fenómeno sin considerar su aplicación práctica inmediata. El enfoque del estudio fue cuantitativo porque la variable se identifica, se estima y analiza mediante métodos estadísticos (Hernández, et al., 2018).

El trabajo fue correlacional de diseño no experimental, correlacional-causal porque su finalidad es demostrar y evaluar la magnitud de las relaciones entre la variable estudiada. No experimental porque la investigadora se limita a observar variables sin tener que intervenir con ellas (Hernández et.al., 2018).



VI= Observación de la variable 1, VD = Observación de la variable dependiente

Las variables en estudio fueron las actividades lúdicas y competencias comunicativas. Donde se tiene la definición conceptual de las actividades lúdicas, es la forma natural en que los estudiantes se integran a su entorno, aprenden, se comunican con los demás, comprenden normas y actividades sociales, promoviendo la confianza en sí mismos, la autonomía y la formación de identidad (Murrieta, 2023). Así mismo, se tiene la definición operacional de las actividades lúdicas, este estudio, la variable de interés (actividad lúdica) se evalúa mediante una hoja de observación que consta de 19 ítems y las dimensiones: Juego emocional, creativo y social.

También se tiene la definición conceptual de competencia comunicativa; escuchar, leer, hablar y escribir son habilidades lingüísticas que ayudan a desarrollar una variedad de habilidades comunicativas. El infante, adolescentes, jóvenes y adultos tienen la oportunidad de desarrollarse cultural y socialmente gracias a ellos, y a través estas habilidades, se tiene la oportunidad de volverse competentes y comunicativos (Gálvez y Ramírez, 2021). Así mismo, la definición conceptual de competencias comunicativas, en este estudio, la variable de interés se evalúa en una hoja de observación que consta de 19 preguntas y las siguientes dimensiones: habilidades de escucha, habilidades de expresión oral, habilidades de leer y habilidades de escritura (Anexo 1).

Con respecto a la población, es un grupo de individuos que investigarán una variable o evento y comparten rasgos o características similares (Hernández, et al.,

2014). Por ende, la población fue por niños de 3, 4 5 años pertenecientes de la I.E., lo cual la población está conformada por 100 niños de inicial de una I.E., Callao- 2024.

Con respecto a la muestra, se define como parte de la población en el que se realiza el estudio (Hernández, et al., 2014). La muestra se tomó con un muestreo no probabilística por conveniencia, así mismo, se tomaron en cuenta a los estudiantes que cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión, que estuvo compuesto por 95 alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024.

Los criterios de inclusión que se plasmaron fueron niños y niñas que pertenezcan a la I.E. del callao, 2024 y obtener el permiso de los padres para participar en el estudio. También tuvimos criterios de exclusión, niños que no tenían permiso de los padres y que no asistían regularmente al centro de aprendizaje.

Con respecto a la técnica e instrumento de recolección de datos, se utilizarán técnicas de observación, es decir, centrar la atención en la persona observada y registrar datos e información sobre el evento observado de manera organizada y eficiente. (Carrasco 2006). Los instrumentos utilizados serán 2 listas de cotejo. las actividades lúdicas y habilidades comunicativas, que enumera 19 afirmaciones que son cerradas, es decir, las únicas afirmaciones que brindan información sobre el desempeño de niños y niñas en base a medidas o características a mostrar según la dimensión. (Anexo 2).

Con respecto a la lista de cotejo de actividades lúdicas, el instrumento fue elaborado por Murrieta (2023), cuya fiabilidad interna se valoró por medio del Alfa de Cronbach en escala = 0,957. Luego con el instrumento de competencias comunicativas que fue elaborado por Ramirez (2021), teniendo como fiabilidad general en el Alfa de Cronbach en escala = 0,869. (Anexo 4). En cuanto a la validez de las listas de cotejo, los expertos en investigación expresan sus puntos de vista. Cada pregunta propuesta en el cuestionario se basa en tres criterios, basado en relevancia, importancia y claridad, después de todo lo dicho, el análisis de sus comentarios y opiniones lo confirma. Las preguntas se caracterizan por ser muy completas, es decir, están libres de errores (Anexo3), por lo tanto, para (Medina et al., 2023), mencionó que la confiabilidad de un instrumento de investigación es una medida de su desempeño, consistencia y estabilidad. Una herramienta que produce resultados consistentes y precisos cada vez en circunstancias similares.

Método de análisis de datos, se recopiló las informaciones, se procesaron y analizaron los resultados. Después de la recopilación de datos este trabajo se realizó

primeramente el vaciado y la tabulación de los datos en el SPSS. V. 26. Posteriormente se realizó los análisis descriptivos y bivariado en forma de tablas y gráficos para cuantificar mediante frecuencias y porcentajes y así mismo se analizaron estadísticamente la inferencia estadística mediante la regresión logística ordinal utilizando SPSS Version.26, donde se logró encontrar la influencia entre las variables estudiadas. Los resultados se incluyeron según los objetivos y se presentan en tablas utilizando diversas pruebas estadísticas específicas para el análisis. Una vez determinados los resultados descriptivos, Se examinaron las variables para determinar la distribución dónde pertenecen, por lo que 95 niños participaron en el estudio que se aprovechó para analizar los estadísticos de Wald: 14,931, p valor de 0,0000 <0,050 y Nagelkerke de 84.1%, el cual define una alta influencia de actividad lúdica en la competencia comunicativa, luego se prosiguió con las interpretaciones de los resultados junto con las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente, para Lipman, citado por Romero (2023), los aspectos éticos es un proceso que utiliza los métodos o procedimientos necesarios para realizar una investigación ética. Es el comportamiento humano diseñado para recopilar y adaptar conocimientos para descubrir respuestas a situaciones o teorías científicas, garantiza una conducta ética en las investigaciones realizadas de acuerdo a Resolución N°081-2024-UCV enfatizando integridad, principios como ciencia, responsabilidad, autenticidad y cuidado. Esto se mantiene explicando claramente los estándares éticos, objetivos de la investigación y respetar las decisiones de las personas que deciden no ser parte de la investigación, la privacidad de la información está protegida, los participantes actúan objetivamente y garantizan que los datos recopilados sean únicamente con fines académicos, evitando el plagio pasando por turnitin y citar de acuerdo con las Normas APA 7ma Edición.



### III.RESULTADOS

#### 3.1 Estadística por objetivos

##### Objetivo general

Tabla 1

*Cruce entre actividad lúdica y nivel de desarrollo de competencia comunicativa de alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024*

Actividad lúdica	Desarrollo de competencias comunicativas						Total	
	Malo		Medio		Bueno		Frecuencia	%
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%		
Malo	25	26,0%	11	11,5%	0	0,0%	36	37,5%
Regular	0	0,0%	34	35,4%	5	5,2%	39	40,6%
Bueno	0	0,0%	0	0,0%	21	21,9%	21	21,9%
Total	25	26,0%	45	46,9%	26	27,1%	96	100,0%

Tabla 1, muestra del total de estudiantes de inicial de una I.E., Callao-2024, que cuando presenta una actividad lúdica malo, el 26.0% de los alumnos presentaran un desarrollo de competencia comunicativa malo y el 11.5% nivel medio. Así mismo, cuando presenta una actividad lúdica regular, el 35.4% de los alumnos presentaran un desarrollo de competencia comunicativa de nivel medio y el 5.2% nivel bueno y cuando presenta una actividad lúdica bueno, el 21.9% de los alumnos presentaran un desarrollo de competencias comunicativas de nivel bueno.

## Prueba de hipótesis

Tabla 2

*Prueba de la bondad de ajuste al modelo*

		Chi_cuadrado.	gl	Sig.
La actividad lúdica influye en el desarrollo de la competencia comunicativa.	Pearson	1,819	2	0,403
	Desviianza	1,847	2	0,397

Hipótesis relacionada: Ho: Los datos de la prueba se ajustan al modelo y H1: Los datos de la prueba no se ajustan al modelo. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos muestran que el valor de chi-cuadrado de las variables de actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la competencia comunicativa de 1,819. Se concluye que el modelo es adecuado y se ajusta bien a los datos de prueba, ya que su significatividad es 0.403 de .050, lo que permite aceptar la Ho.

Tabla 3

*Prueba de variabilidad*

	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
La actividad lúdica influye en el desarrollo de la competencia comunicativa	0,740	0,841	0,635

La tabla demuestra los datos de Nagelkerke, considerándolos los más exactos, muestra una variabilidad de 84.1% para la influencia de actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa.

## Hipótesis General

Ho: No existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa en alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024.

Ha: Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa en alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024.

Tabla 4

*Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa*

		Estimación	Error estándar.	Wald.	gl.	sig	Intervalos de confianzas al 95%	
							L. inferior	L. superior
Umbral.	[DCC = 1]	-1,780	0,461	14,931	1	0,000	-2,682	-0,877
	[DCC = 2]	0,345	0,419	0,680	1	0,410	-0,475	1,165
	[AL=1]	-1,181	0,530	4,962	1	0,026	-2,220	-0,142
Ubicación.	[ACT=2]	-0,651	0,514	1,606	1	0,205	-1,658	0,356
	[ACT.L=3]	0 <sup>a</sup>			0			

*Nota.* Prueba de regresión logística ordinal, ACT.L: Actividad lúdica, DCC: Desarrollo de competencia comunicativa

En la tabla se puede ver en el umbral que existe una influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa con un valor de Wald de 14,931 y una sig. de  $0.00 < 0.050$ , con estos valores se rechaza la Ho. Confirmando que existe influencias significativas de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa en alumnos de inicial en una I.E., Callao-2024.

Objetivo Específico 1

Tabla 5

*Cruce entre actividad lúdica y desarrollo de habilidad de escuchar de alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024*

Actividad lúdica	Habilidad de escuchar						Total	
	Malo		Medio		Bueno		Frecuencia	%
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%		
Malo	25	26,0%	18	18,8%	0	0,0%	43	44,8%
Regular	0	0,0%	27	28,1%	7	7,3%	34	35,4%
Bueno	0	0,0%	0	0,0%	19	19,8%	19	19,8%
Total	25	26,0%	45	46,9%	26	27,1%	96	100,0%

Tabla 5, del total de niños de inicial de una I.E., Callao-2024, muestra que cuando presenta una actividad lúdica malo, el 26.0% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidad de escuchar malo y el 18.8% nivel medio. Así mismo, cuando presenta una actividad lúdica regular, el 28.1% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidad de escuchar de nivel medio y el 7.3% nivel bueno y cuando presenta una actividad lúdica bueno, el 19.8% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidad de escuchar de nivel bueno.

Tabla 6

*Prueba de la bondad de ajuste al modelo*

		Chi_cuadrado.	gl	Sig.
La actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de escuchar.	Pearson	0,422	2	0,810
	Desvianza	0,427	2	0,808

En relación a las dimensiones, La actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de escuchar presenta una sig. 0,810 > 0,050; aceptando la hipótesis nula. Así mismo, la actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de escuchar presenta una sig. 0,664 > 0,050; se rechaza la hipótesis alternativa.

Tabla 7

*Prueba de variabilidad*

	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
La actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de escuchar.	,683	,777	,543

En Nagelkerke muestra un 77.7% para la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escuchar en un 54.3%.

Tabla 8

Hipótesis específico 1

Ho: No existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escuchar en estudiantes de una I.E., Callao-2024.

Ha: Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escuchar en estudiantes de una I.E., Callao-2024.

*Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escuchar.*

		Estimación	Error estándar	Wald	Gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[H. E= 1]	-1,879	0,484	15,066	1	0,000	-2,827	-0,930
	[H. E= 2]	0,246	0,440	0,314	1	0,575	-0,615	1,108
	[ACT.L=1]	-1,191	0,533	4,998	1	0,025	-2,235	-0,147
Ubicación	[ACT.L=2]	-0,740	0,545	1,841	1	0,175	-1,808	0,329
	[ACT.L=3]	0 <sup>a</sup>			0			

*Nota.* Prueba de regresión logística ordinal, ACT.L: Actividad lúdica, H.E: Habilidad escuchar

Fuente: Resultados de la encuesta a empleados.

En la tabla 8 el primer umbral se puede observar que existe una influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escuchar con un valor de Wald de 15,066 y una sig. de  $0.000 < 0.050$ , con estos valores se rechaza la Ho. Confirmando que existe influencias significativas de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escuchar en estudiantes en una I.E., Callao-2024.



Objetivo Específico 2

Tabla 9

*Cruce entre actividad lúdica y desarrollo de habilidad de hablar de alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024*

Actividad lúdica	Desarrollo de habilidad de hablar						Total	
	Malo		Medio		Bueno		Frecuencia	%
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%		
Malo	24	25,0%	24	25,0%	0	0,0%	48	50,0%
Regular	1	1,0%	5	5,2%	4	4,2%	10	10,4%
Bueno	0	0,0%	16	16,7%	22	22,9%	38	39,6%
Total	25	26,0%	45	46,9%	26	27,1%	96	100,0%

Tabla 9, del total de alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024, muestra que cuando presenta una actividad lúdica, el 25.0% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidad de hablar malo y medio. Así mismo, cuando presenta una actividad lúdica regular, el 1.0% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidad de hablar de nivel malo, el 5.2% nivel medio y el 4.2% nivel bueno y cuando presenta una actividad lúdica bueno, el 16.7% de los alumnos presentaran una habilidad de hablar de nivel medio y el 22.9% bueno.

Tabla 10

*Prueba de variabilidad*

	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
La actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de hablar.	0,479	0,545	0,308

Se observa un 54.5% tiene una influencia de la actividad lúdica en el desarrollo con la habilidad de hablar.

Tabla 11

*Prueba de la bondad de ajuste al modelo*

		Chi_cuadrado.	gl	Sig.
La actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de hablar.	Pearson	0,819	2	0,664

Hipótesis relacionada: La actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de hablar muestra una sig.  $0,819 > 0,050$ ; aceptando la hipótesis nula. Así mismo, la actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de hablar presenta un sig.  $0,664 > 0,050$ ; se rechaza la hipótesis alternativa.

Hipótesis específico 2

Ho: No existe influencia significativa de la actividad lúdica para desarrollar la habilidad hablar en estudiantes de una I.E., Callao-2024

Ha: Existe influencia significativa de la actividad lúdica para desarrollar la habilidad de hablar en estudiantes de una I.E., Callao-2024.

Tabla 12

*Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de hablar.*

		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[H.H = 1]	-1,303	0,344	14,372	1	0,000	-1,976	-0,629
	[H.H = 2]	0,776	0,323	5,778	1	0,016	0,143	1,409
	[ACT.L=1]	-0,540	0,410	1,731	1	0,188	-1,344	0,264
Ubicación	[ACT.L=2]	0,278	0,668	0,173	1	0,677	-1,031	1,587
	[ACT.L=3]	0 <sup>a</sup>			0			

*Nota.* Prueba de regresión logística ordinal, ACT.L: Actividad lúdica, H.H: Habilidad de hablar.

Fuente: Resultados de la encuesta a empleados.

En tabla se puede percibir que en el primer umbral que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad del hablar con un valor de Wald de 14,372 y una sig. de  $0.000 < 0.050$ , con estos valores se rechaza la hipótesis nula. Confirmando que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de habilidad de hablar en estudiantes de una I.E., Callao-2024.

Objetivo Especifico 3

Tabla 13

*Cruce entre actividad lúdica y desarrollo de habilidades escribir de alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024*

Actividad lúdica	Desarrollo de habilidades escribir						Total	
	Malo		Medio		Bueno		Frecuencia	%
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%		
Malo	16	16,7%	5	5,2%	0	0,0%	21	21,9%
Regular	9	9,4%	36	37,5%	8	8,3%	53	55,2%
Bueno	0	0,0%	4	4,2%	18	18,8%	22	22,9%
Total	25	26,0%	45	46,9%	26	27,1%	96	100,0%

Tabla 13, del total de alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024, muestra que cuando presenta una actividad lúdica malo, el 16.7% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidades escribir malo y 5.2% medio. Así mismo, cuando presenta una actividad lúdica regular, el 9.4% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidades de escribir de nivel malo, el 37.5% nivel medio y el 8.3% nivel bueno y cuando presenta una actividad lúdica bueno, el 4.2% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidad de escribir de nivel medio y el 18.8% bueno.

Tabla 14

*Prueba de variabilidad*

	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
La actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad escribir.	0,511	0,581	0,338

58.1% de la influencia la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escribir

Tabla 15

*Prueba de la bondad de ajuste al modelo*

		Chi_cuadrado.	gl	Sig.
	Desviación	0,819	2	0,664
La actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de escribir.	Pearson	1,032	2	0,597

Se observa que en la actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad escribir presentando una sig.  $.597 > .050$ , aceptando la hipótesis nula.

Hipótesis específico 3

Ho: No existe influencia significativa de la actividad lúdica para desarrollar la habilidad de escribir en estudiantes en una I.E., Callao-2024

Ha: Existe influencia significativa de la actividad lúdica para desarrollar la habilidad de escribir en estudiantes en una I.E., Callao-2024

Tabla 16

*Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escribir.*

		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[H.E = 1]	-1,675	0,447	14,033	1	0,000	-2,551	-0,799
	[H.E = 2]	0,440	0,410	1,155	1	0,283	-0,363	1,243
	[ACT.L=1]	-1,276	0,588	4,716	1	0,030	-2,428	-0,124
Ubicación	[ACT.L=2]	-0,570	0,480	1,406	1	0,236	-1,511	0,372
	[ACT.L=3]	0 <sup>a</sup>			0			

*Nota.* Prueba de regresión logística ordinal, ACT.L: Actividad lúdica, H.E: Habilidad de escribir.

Fuente: Resultados de la encuesta a empleados.

En la tabla del primer umbral se puede observar que existe una influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escribir con un valor de Wald de 14,033 y una sig. de  $0.000 < 0.050$ , con estos valores se rechaza la Ho. Confirmando que existe influencias significativas de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades de escribir en estudiantes de una I.E., Callao-2024.



Objetivo específico 4

Tabla 17

*Cruce entre actividad lúdica y desarrollo de habilidades leer de alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024*

Actividad lúdica	Desarrollo de habilidades leer						Total	
	Malo		Medio		Bueno		Frecuencia	%
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%		
Malo	18	18,7%	3	3,1%	0	0,0%	21	21,9%
Regular	14	14,5%	42	44%	6	6,2%	62	64,6%
Bueno	0	0,0%	3	3,1%	10	10,4%	13	22,9%
Total	32	37,5%	48	45,5%	16	17%	96	100,0%

Tabla 17, del total de alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024, muestra que cuando presenta una actividad lúdica malo, el 18.7% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidades leer malo y 3.1% medio. Así mismo, cuando presenta una actividad lúdica regular, el 14.5% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidades de leer de nivel malo, el 44% nivel medio y el 6.2% nivel bueno y cuando presenta una actividad lúdica bueno, el 3.1% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidad de leer de nivel medio y el 10.4% bueno.

Tabla 18

*Prueba de la bondad de ajuste al modelo*

		Chi_cuadrado.	gl	Sig.
La actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de leer.	Pearson	1,032	2	0,597
	Desvianza	1,025	2	0,599

Nota. Ajuste del modelo

En última instancia la actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad leer presenta una sig.  $.597 > .050$ , aceptando la hipótesis nula y determinando que el modelo se ajusta a los datos probados en todos los casos.

Tabla 19

*Prueba de variabilidad*

	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
La actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de leer.	0,480	0,545	0,338

.

En la tabla, muestra los datos de Nagelkerke, se considera que el 54.5% de la actividad lúdica influye en el desarrollo de la habilidad de leer.

Hipótesis específico 4

Ho: No existe influencia significativa de la actividad lúdica para desarrollar la habilidad de leer en estudiantes en una I.E., Callao-2024

Ha: Existe influencia significativa de la actividad lúdica para desarrollar la habilidad de leer en estudiantes en una I.E., Callao-2024

Tabla 20

*Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de leer.*

		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[H.L = 1]	-1,755	0,289	36,782	1	0,001	-1,554	-0,296
	[H.L = 2]	0,440	0,410	1,155	1	0,283	-0,363	1,243
	[ACT.L=1]	-1,276	0,588	4,716	1	0,030	-2,428	-0,124
Ubicación	[ACT.L=2]	-0,570	0,480	1,406	1	0,236	-1,511	0,372
	[ACT.L=3]	0 <sup>a</sup>			0			

*Nota.* Prueba de regresión logística ordinal, ACT.L: Actividad lúdica, H.L: Habilidad de leer.

En tabla, el primer umbral se observa que existe influencia significante de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de leer con un valor de Wald de 36,782 y una sig. de  $.001 < .050$ , con estos valores se rechaza la Ho. Confirmando que existe influencias significativas de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades de escribir en estudiantes en una I.E., Callao-2024.

#### IV. DISCUSION

El estudio realizado fue de 95 alumnos de inicial en una I.E., Callao-2024, plasmando como objetivo general determinar las influencias de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa en alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024. En esta investigación se logró determinar en el primer umbral que existe una influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa en alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024 con un valor de Wald de 14,931 y una sig. de  $0.0000 < 0.050$ . Así mismo, muestra que cuando presenta una actividad lúdica malo, el 26.0% de los alumnos presenta un desarrollo de competencia comunicativa malo y el 11.5% medio. También, cuando presenta una actividad lúdica regular, el 35.4% de los alumnos presenta un desarrollo de competencia comunicativa medio y el 5.2% bueno y cuando presenta una actividad lúdica bueno, el 21.9% de los alumnos presentaran un desarrollo de competencias comunicativas de nivel bueno.

Los resultados analizados tienen concordancia por lo dicho por Trifonova (2022) quien logró obtener una relación significativamente entre la habilidad comunicativa y capacidades de establecer contacto y mantener un diálogo. Así mismo, desarrollo niveles de formación de habilidades comunicativas, desde el nivel exitoso hasta el nivel insuficiente, basados en la severidad de los indicadores. Determinando la importancia del enfoque diferenciado en el desarrollo de condiciones organizativa y pedagógica en la formación de habilidades comunicativas en niños con discapacidad. Hu et al., (2022) indicaron que el juego deportivo familiar presenta grandes impactos para desarrollar la capacidad de comunicaciones de los infantes. Por su parte Benítez et al. (2022) determinaron que la gran parte de los infantes presentaron un nivel superado en capacidades de escuchar, el 31% en la capacidad de hablar, el 29% en las capacidades de leer y el 35% en la capacidad de escribir, determinando que la intervención pedagógica “La Teletarea como una estrategia lúdica tecnológica”, potencian las habilidades comunicativas de los alumnos a un alto nivel.

Coronel (2021) mostro que las estrategias empleadas permitieron desarrollar la habilidad y el conocimiento en un espacio adecuado para alcanzar los objetivos, destacando que el enfoque lúdico fue fundamental para el proceso de aprendizaje,

obteniendo resultados positivos con las estrategias planificadas. Así, la significación de la ludicidad en el desarrollo de competencia comunicativa en los niños, lo que sugiere su relevancia para el diseño de propuestas educativas efectivas en el contexto escolar. Mientras que Regino (2021) mostro que los métodos lúdicos en el proceso educativo benefician la apropiación del entendimiento y la práctica de los aprendizajes, considerando las capacidades y presaberes de los estudiantes. La actividad lúdica es una estrategia propicia para fortalecer competencias, permitiendo a los estudiantes interactuar, desarrollar confianza y expresar sus ideas de manera colaborativa. A través del juego, se fomentan la amistad, la seguridad y se descubrieron espacios de aprendizaje, lo que contribuyó a aumentar la seguridad de los estudiantes en su proceso educativo. Calderón (2020) mostro que las guías pedagógicas elaboradas desde la reflexión lúdica son importantes para incentivar el aprendizaje y promover la lectura y escritura desde los primeros años escolares. Destacando la importancia de la estimulación en los procesos educativos, argumentando que los conocimientos significativos deben integrar dosis importantes de motivación que consideren el contexto, los ritmos y necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Nunura (2022) menciona de ciertas limitaciones en el uso de herramientas tecnológicas y el conocimiento de los maestros sobre estrategias didácticas, así como la necesidad de actividades lúdicas y comentarios constantes para los alumnos. Determinando que la estrategia didáctica propuesta demostró mejorar la comprensión oral y escrita en los estudiantes, destacando la importancia de la interrelación, la motivación y la autogestión del conocimiento.

Con respecto al objetivo específico 1 se logró determinar en el primer umbral que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escuchar con un valor de Wald de 15,066 y una sig. de  $0.000 < 0.050$ , con estos valores se acepta la  $H_a$ . Confirmando que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escuchar en estudiantes de una I.E., Callao-2024. Así mismo, muestra que cuando presenta una actividad lúdica malo, el 26.0% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidad de escuchar malo y el 18.8% nivel medio. Así mismo, muestra cuando la actividad lúdica es regular, el 28.1% de los alumnos presentan un desarrollo de habilidad de escuchar de nivel medio y el 7.3% bueno y cuando la actividad lúdica es bueno, el 19.8% de los alumnos presentan un desarrollo de habilidad de escuchar bueno. Los resultados analizados tienen relación por lo dicho por Benítez et al. (2022) plasmaron como finalidad fortalecer el

nivel de habilidad comunicativa (escuchar) de los alumnos, a partir de la implementación de las teletareas como recurso lúdico-tecnológico estrategia en el aula. Al aplicar el diagnóstico, el 60% de los alumnos presentaron un nivel superado en la capacidad de escuchar, López y Del Moral (2022) quienes lograron obtener que el programa te ayudo a jugar permitió evaluar la interacción social durante el juego, lo que limitó su capacidad para evaluar las dificultades socioemocionales. Se descubrió que AutisMind e iSecuencias son las mejores opciones para analizar las habilidades socioemocionales a nivel mundial. Concluyendo que Picaa y AutisMind eran las mejores opciones para el diagnóstico contextual de problemas sociolingüísticos. Estas aplicaciones facilitan evaluaciones dinámicas y flexibles, adaptadas a las características individuales del alumnado. Yujra (2023) logro mostrar que los juegos infantiles emocionales influyen significativamente en las competencias comunicativas de los preescolares, determinando que el juego emocional contribuye al desarrollo de competencias comunicativas en los alumnos, recomendando a los docentes integrar actividades lúdicas de forma permanente en las sesiones de aprendizaje para promover el desarrollo infantil.

En relación al objetivo específico 2 se logró determinar en el primer umbral que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de hablar con un valor de Wald de 14,372 y una sig. de  $0.000 < 0.050$ , con estos valores se acepta la  $H_a$ . Confirmando que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad del habla en estudiantes de una I.E., Callao-2024. Así mismo, muestra cuando la actividad lúdica es malo, el 25.0% presentan un desarrollo de habilidad del habla malo y medio. Así mismo, cuando presenta una actividad lúdica regular, el 1.0% de los alumnos presentan un desarrollo de habilidad del habla malo, el 5.2% medio y el 4.2% bueno y cuando presenta una actividad lúdica bueno, el 16.7% de los alumnos presenta una habilidad del habla medio y el 22.9% bueno.

Los resultados analizados tienen relación por lo dicho por Yujra (2023) quien logro obtener que los juegos infantiles creativos influyen significativamente en las competencias comunicativas de los preescolares, con una significancia de  $p = 0,0010 < p = 0,050$ , determinado que el juego contribuye al desarrollo de competencias comunicativas en los infantes, con ello recomendando a los docentes integrar actividades lúdicas de forma permanente en las sesiones de aprendizaje para promover el desarrollo infantil. De igual manera Reategui (2019) logro obtener una tasa de logro de 76% del programa de juego entretenido, determinando que los juegos

entretenidos o creativos influyen para mejorar la habilidad de comunicación oral en los infantes.

Rosales (2021) mostró que los estudiantes tenían problemas para mejorar sus habilidades de juego y comunicaciones orales; el 34.0% de los alumnos estaban en el nivel inicial, el 54.0% proceso y el 11.0% en logro destacado. La prueba de correlación demostró que las variables tenían una correlación significativa, con  $Rho = 0,717$ . Concluyendo que los diagnósticos descriptivos y correlacionales indicaron que el programa de estrategia de juego creativo mejorará la habilidad comunicativa de los estudiantes. Regino (2021) logro mostrar que los métodos lúdicas creativas en el proceso educativo beneficiaron la apropiación del entendimiento y la práctica de los aprendizajes, considerando las capacidades y presaberes de los estudiantes. Determinando que la actividad lúdica es una estrategia propicia para fortalecer competencias, permitiendo a los estudiantes interactuar, desarrollar confianza y expresar sus ideas de manera colaborativa. A través del juego, se fomentaron la amistad, la seguridad y se descubrieron espacios de aprendizaje, lo que contribuyó a aumentar la seguridad de los estudiantes en su proceso educativo.

En el objetivo específico 3 se logró determinar en el primer umbral que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad escribir con un valor de Wald de 14,033 y una sig. de  $0.0000 < 0.050$ , con estos valores se acepta la  $H_a$ . Confirmando que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escribir en estudiantes de una I.E., Callao-2024. Así mismo, muestra cuando la actividad lúdica es mala, el 16.7% de los alumnos presentan un desarrollo de habilidades de escribir malo y 5.2% medio. Así mismo, cuando presenta una actividad lúdica regular, el 9.4% de los alumnos presenta un desarrollo de habilidad de escribir malo, el 37.5% medio y el 8.3% bueno y cuando presenta una actividad lúdica bueno, el 4.2% de los alumnos presenta un desarrollo de habilidad de escribir medio y el 18.8% bueno. Los resultados analizados tienen concordancia por lo dicho por Gálvez y Ramírez (2021) quien logro obtener un bajo nivel para desarrollar la habilidad comunicativa, lo cual se confirma con los datos obtenidos, que son el 56,0 % bajo, el 28,0 % regular y el 16,0 % alto. Determinando que la gran parte de los niños tienen un bajo desarrollo de habilidades comunicativas. Asimismo, Cubas (2020), en su investigación tuvo como finalidad desarrollar técnicas metodológicas para optimizar la competencia comunicativa de los alumnos.



Obteniéndose que la estrategia se basa en enfoques problemáticos, heurísticos, creativos, dialógicos e independientes, promoviendo un aprendizaje activo y reflexivo.

Yujra (2023) logro obtener que los juegos infantiles sociales influyen significativamente en la competencia comunicativa de los preescolares, determinado que el juego social contribuye al progreso de competencias comunicativas en los infantes, con ello recomendando a los docentes integrar actividades lúdicas de forma permanente en las sesiones de aprendizaje para promover el desarrollo infantil. De igual manera Reategui (2019) logro obtener una tasa de logro de 76% del programa de juego entretenido, determinando que los juegos influyen para mejorar la habilidad de comunicación oral en infantes de 5 años de edad. López y Del Moral (2022) quienes lograron obtener que el programa te ayudo a jugar permitió evaluar la interacción social durante el juego, lo que limitó su capacidad para evaluar las dificultades socioemocionales. Se descubrió que AutisMind e iSecuencias son las mejores opciones para analizar las habilidades socioemocionales a nivel mundial. Concluyendo que Picaa y AutisMind eran las mejores opciones para el diagnóstico contextual de problemas sociolingüísticos. Estas aplicaciones facilitan evaluaciones dinámicas y flexibles, adaptadas a las características individuales del alumnado.

Con respecto al objetivo específico 4 se logró observar en el primer umbral que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de leer con un valor de Wald de 36,782 y una sig. de  $0.001 < 0.050$ , con estos valores se rechaza la  $H_0$ . Confirmando que existe influencias significativas de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades de escribir en estudiantes de una I.E., Callao-2024. Así mismo, se muestra que cuando presenta una actividad lúdica malo, el 18.7% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidades leer malo y 3.1% medio. También cuando presenta una actividad lúdica regular, el 14.5% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidades de leer de nivel regular, el 44% nivel medio y el 6.2% nivel bueno y cuando presenta una actividad lúdica bueno, el 3.1% de los alumnos presentaran un desarrollo de habilidad de leer de nivel medio y el 10.4% bueno. Estos resultados se confrontan con Gálvez y Ramírez (2021) plasmaron en su estudio como finalidad evaluar niveles para desarrollar la habilidad comunicativa de los infantes. Con una muestra que fue de 25 infantes. Los resultados muestran que los infantes tienen un bajo desarrollo de habilidad comunicativa, lo cual se confirma con los datos obtenidos, que son el 56,0 % bajo, el 28,0 % regular y el 16,0 % alto.

Concluyendo, que la gran parte de los infantes tienen un bajo desarrollo de habilidad comunicativa.

Y Calderón (2020), mencionó que para incentivar el aprendizaje y promover la lectura y escritura desde los primeros años escolares, es importante la motivación en los procesos educativos, argumentando que los conocimientos significativos deben integrar dosis importantes de motivación que consideren el contexto, el interés y los ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

## V. CONCLUSIONES

Se concluyo que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa en alumnos de inicial de una I.E., Callao-2024. Por ende, se logró aceptar la hipótesis alterna y se corrobora con los estadísticos de Wald: 14,931, p valor de 0,0000 <0,050 y Nagelkerke de 84.1%, el cual define una alta influencia de actividad lúdica en la competencia comunicativa.

Se determino que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de escuchar y una correlación en infantes de una I.E., Callao-2024. Por ende, se logró aceptar la hipótesis alterna y se confirma con los estadísticos de Wald: 15,066, p valor de 0,0000 <0,05 y Nagelkerke de 77.7%, el cual define una alta influencia de la actividad lúdica en la habilidad de escuchar.

Se determino que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de hablar y una correlación en infantes de una I.E., Callao-2024. Por ende, se logró aceptar la hipótesis alterna y se confirma con los estadísticos de Wald: 14,372, p valor de 0,0000 <0,050 y Nagelkerke de 54.5%, el cual define una moderada influencia de la actividad lúdica en la habilidad de hablar.

Se concluye que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad escribir y una correlación en infantes de una I.E., Callao-2024. Por ende, se logró aceptar la hipótesis alterna y se acepta con los estadísticos de Wald: 14,033, p valor es 0,0000 <0,050 y Nagelkerke de 58.1%, el cual define una moderada influencia de la actividad lúdica en la habilidad de escribir.

Se determino que existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la habilidad de leer y una correlación en estudiantes de una I.E., Callao-2024. Por lo que se logró aceptar la hipótesis alterna y se confirma con los estadísticos de Wald: 36,782 y una sig. de 0.001<0.050, y Nagelkerke de 54.5%, el cual define una moderada influencia de la actividad lúdica en la habilidad de escribir.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda al director de la I.E. realizar actividades de capacitación para el personal docente en habilidades comunicativas y planificación de juegos lúdicos. El objetivo es mejorar las estrategias pedagógicas de los maestros en relación con el tema de juegos para desarrollar habilidades comunicativas y mejorar las habilidades de escucha, escritura, habla y lectura de los niños, permitiéndoles reproducir el mensaje según su edad.

Se sugiere a los docentes de la I.E. llevar a cabo estrategias de actividades lúdicas con otros enfoques y modelos de enseñanza para mejorar las habilidades de escucha. Con la finalidad de mejorar y aprender otros juegos que ayude a la diversión y motivaciones extras en los infantes.

Se recomienda al director y docentes promover a favor de los alumnos el desarrollo de las habilidades de hablar en el salón de clases al realizar las actividades lúdicas, con la finalidad de lograr la adquisición de nuevos conocimientos y estrategias educativas.

Se recomienda que los directores y docentes fomentar en los alumnos el desarrollo de las habilidades de escribir en el aula cuando se utilizan las actividades lúdicas. Con el objetivo de reforzar las estrategias de enseñanza con los niños, mejorar su progreso y adopción de nuevas habilidades, y sensibilizar a los alumnos sobre el impacto de los juegos en las habilidades comunicativas de escribir.

Se sugiere a los directores y personal docente a fomentar en los niños el desarrollo de las habilidades comunicativas de leer en el aula combinando la lectura con actividades de entretenimiento hace que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo.

## REFERENCIAS

- Albuja & Chigue (2024). Algunas consideraciones sobre las competencias comunicativas. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual" ALCON"*, 4(2), 1-8. <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/83>
- Beltran Alvarez, Lucia (2023), *Playful activities as strategies for the development of oral language in early education children*. chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Benítez Díaz K.; Valderrama Urzola B., Feria Díaz J. (2022) *Tele-Task As A Leisure Technological Strategy For Strengthening Communicative Skills*. Volume 19, Number 5, 2022. <https://eds.p.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=2f9af757-894d-4d9f-8d16-b072bfac2059%40redis>
- Caballero, G. (2021) *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. *Revista científico profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Calderón, M. (2020). Diseño de actividades motivadoras a través de la lúdica para el desarrollo de competencias comunicativas en alumnos de preescolar de la Institución Educativa Sucre de la Ciudad de Ipiales, Nariño Colombia. [Trabajo de grado de maestría, Universidad UMECIT]. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/5987>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). *Playful activities in the teaching-learning process of upper elementary students*. *Rehuso*, 5(3), 78-86. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Caniato, M., Marzi, A. y Gasparella, A. (2021). How much COVID-19 face protections influence speech intelligibility in classrooms? *Applied Acoustics*, 178, 108---151. <https://doi.org/10.1016/j.apacoust.2021.108051>
- Cardenas, L. (2022). Estrategia de enseñanza aprendizaje para desarrollar la competencia comunicativa oral en los estudiantes de inglés de una Universidad Privada de Lima. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f24b21af-c99c-4cca-8060-4ce63ae7381e/content>

- Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (2008). Enseñar Lengua. Barcelona, España: Graó.  
[https://www.upf.edu/web/daniel\\_cassany/ensenar-lengua](https://www.upf.edu/web/daniel_cassany/ensenar-lengua)
- Chomsky, N. (1957). Estructuras sintácticas. Introd., notas, apéndice y trad. de C. P. Otero. Siglo XXI, México, 1974; lvi + 177 pp.  
<https://doi.org/10.24201/nrfh.v25i1.1659>
- Coronel, L. (2021). La lúdica como estrategia didáctica para fortalecer las competencias comunicativas en los niños y niñas de 8 años de la Institución Educativa Baruc de Valledupar – Cesar. [Trabajo de licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD].  
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44374/lycoronelq.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cubas, S. (2020). Estrategia metodológica desarrollar la competencia comunicativa oral en los estudiantes de inglés de negocios internacionales de una Universidad Privada de Lima. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5c2f14f5-9ccc-439d-ba16-a21495b5a2aa/content>
- Diaz Carlos (2006), Metodologia de La Investigacion Cientifica Carrasco Diaz.  
[https://www.academia.edu/26909781/Metodologia\\_de\\_La\\_Investigacion\\_Cientifica\\_Carrasco\\_Diaz\\_1\\_](https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1_)
- García, J. Yaipen, C. Valderrama, V. Castellano, M. Isla, S. Alata, J. (2023). *teorias del aprendizaje Vygotsky y Piaget*. Editorial Mar Caribe de Josefrank Pernalete Lugo. <http://isbn.bnpgob.pe/catalogo.php?mode=detalle&nt=143307>
- Garcia Lozano, Jenny L. (2018). *Competencias comunicativas y logros de aprendizajes en los estudiantes del 1° grado de primaria de la I. E. N° 0302 “Amadeo Zumaeta Valles”, distrito de Shanao, 2016\_* chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/11458/3180/1/EDUC.%20PRIM.%20%20Jenny%20Luz%20Garc%C3%ADa%20Lozano.pdf>
- Galvez Leandro Y. & Ramirez Ronceros Y. (2021), Desarrollo de las habilidades comunicativas en niños y niñas de 5 años de una I.E. de Pueblo Nuevo – Ica.  
<https://repositorio.unh.edu.pe/items/cc92d156-b0e6-477a-961b4199972021cd>
- Gamande, Nuria (2021) *Haward Gardner's multiple intelligences: pilot unit for a proposal for methodological change.* chrome-

- extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villanueva.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González Domínguez, N. Y., Carnero Sánchez, M. & Navarrete Pita, Y. (2021). *Play and social situation of development. A new look at higher education. University and Society Magazine*, 13(3), 29-37.  
file:///C:/Users/mai\_1/OneDrive/Escritorio/TESIS/2024/Liz%20Espinoza/2071-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4065-1-10-20210511.pdf
- Guerrero Leyva, Maribel (2022) *The game to develop communicative skills in children aged 3, 4, and 5 years from the initial educational institution 254 Santa Rosa, 2022*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28384>
- Hernandez Sampieri, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación 6ta edición. Obtenido de <https://scholar.google.com.pe/citations?hl=es&user=SI208icAAA>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2018). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill.  
<https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Hu Jinxiu, Wenli Zhou, Zhonglian Fu, Xiaomei Zeng, and Cunquan Huang (2022) *Influence of Family Sports Games on the Development of Early Communication Skills in Autistic Children*. Volume 2022, Article ID 2621476, 10 pages.  
<https://doi.org/10.1155/2022/2621476>
- INEI (2023), La niñez en Perú requiere de espacios públicos adecuados para ejercer su derecho al juego y la recreación. <https://cies.org.pe/actividad/la-ninez-en-peru-requiere-de-espacios-publicos-adecuados-para-ejercer-su-derecho-al-juego-y-la-recreacion/>
- León, C. (2022). Actividades lúdicas que contribuyen a la evolución comunicativa de los niños de 4 años. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].  
[https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64465/TR\\_ABAJO%20ACADEMICO%20%20LEON%20MEDINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64465/TR_ABAJO%20ACADEMICO%20%20LEON%20MEDINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López, N. & Del Moral, M. (2022) *Selection of contextual diagnostic tools app for communicative competence in students with ASD. Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, 15(2),

[https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/242765/L%  
%b3pez.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/242765/L%c3%b3pez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>

Ministerio de Educación del Perú. (2015). Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden? II Ciclo Area Curricular de Comunicación. Obtenido de [file:///E:/WOLFGANG%20GOETHE/PROYECTO%20DE%20TESIS%20II%20ESPECIALIDAD%20%20GALVEZ%20%20RAMIREZ/RECURSOS/documentos\\_Inicial\\_Comunicacion-II.pdf](file:///E:/WOLFGANG%20GOETHE/PROYECTO%20DE%20TESIS%20II%20ESPECIALIDAD%20%20GALVEZ%20%20RAMIREZ/RECURSOS/documentos_Inicial_Comunicacion-II.pdf)

Miranda Paredes, MJ, Chachipanta Cholo Patín, BL, Castillo Pindo, BM, Jimbicti Warusha, AI, & Cambo Quinche, UV (2023). *Importance of play in early education for comprehensive development*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7 (2), 10747–10760. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.6159](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6159)

Murillo, E., Casla, M., Rujas, I., & Lázaro, M. (2023). El efecto de la pandemia sobre el desarrollo del lenguaje en los dos primeros años de vida. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 43(3), 100315. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10295008/pdf/main.pdf>

Murrieta Zamora de Li M. (2023), *Las actividades lúdicas y la satisfacción en los niños de inicial de un nido particular de la ciudad de lima, período 2023*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/8014/TESIS-MURRIETA%20ZAMORA%20DE%20LI%20MELITA%20MARINA-RP.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Nunura, G. (2022). Estrategia pedagógica para mejorar la competencia comunicativa en los estudiantes del idioma inglés de una Universidad Privada de Lima. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8024908e-6851-4ae9-af89-ef50b2a5a8f0/content>

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). Metodología de la investigación. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 562. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<http://www.biblioteca.cij.gob.mx>



/Archivos/Materiales\_de\_consulta/Drogas\_de\_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf

- Osorio Amaya Y. E. (2021) *Actividades lúdicas desarrolladas en el nivel inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 "Micaela Bastidas" Sechura – Piura,* 2020. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31322/ACTIVIDAD\_LUDICA\_DIMENSION\_OSORIO\_AMAYA\_YAJAHIRA\_ELIBANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paredes Bermeo, E. E. (2020), *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje.* chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf
- Piaget, J. (1962). The relation of affectivity to intelligence in the mental development of the child. *Bull Menninger Clin.* <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/14486279/>
- Pompa Montes de Oca, Yanelis de la Caridad, & Pérez López, Idalberto Amado. (2015). La competencia comunicativa en la labor pedagógica. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(2), 160-167. Recuperado en 04 de julio de 2024, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202015000200023&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000200023&lng=es&tlng=es)
- Prado Chala R. D. (2023), *Recreational activities and the use of free time among adolescents: systematic review. GADE: Revista Científica ISSN: 2745 - 2891.* file:///C:/Users/mai\_1/OneDrive/Escritorio/TESIS/2024/Liz%20Espinoza/Dialnet-LasActividadesRecreativasYEIUsodeTiempoLibreDeLos-8878520.pdf
- Reategui Perez, Gladith (2019), "Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo" chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28777/Re%C3%A1tegui\_PG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Regino, D. (2021). La lúdica como herramienta de fortalecimiento en la competencia comunicativa. [Tesis de especialista en pedagogía, Fundación Universitaria Los Libertadores]

<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/ab7593e1-5c70-41a4-a582-9da305c60c26/content>

Rosales Farfan, Helen K. (2021), Estrategias lúdicas y desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes de 5 años de la IE N° 942, Sullana.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77449>

Romero Esquivel, A. (2023). Una perspectiva estética de la ética en Lipman y Sharp.

<http://hdl.handle.net/20.500.11799/139890>

Shcherbakova, A., Grushina, E., Bulkina, E., Gribkova, G. y Gareeva, A. (2021).

*Formation of the communicative culture of preschool children through play activity. Propósitos y Representaciones, 9, 1394.*

<https://doi.org/10.20511/PYR2021.V9NSPE1.1394>

Sylvestre, A., Sante, M. y Leblond, J. (2023). *Spoken communicative intentions among*

*French-speaking children aged 3 to 4.5 years: Procedure and data from the Early Longitudinal Language and Neglect Study. Revista de investigación del habla, el lenguaje y la audición: JSLHR, 1-15.*

[https://doi.org/10.1044/2022\\_JSLHR-22-00003](https://doi.org/10.1044/2022_JSLHR-22-00003)

Tébar Belmonte, Lorenzo (2005), Filosofía para niños de Mathew Lipman. *A critical analysis and methodological contributions, based on the Instrumental Enrichment Program of Professor Reuven Feuerstein Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación, núm. 6, 2005, pp. 103-116.*

<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/771/77100607.pdf>

Teira, C. y Pomares Gómez, I. (2022). *Influencia de las mascarillas en la percepción del habla de personas con implante coclear. Revista de Investigación en Logopedia, 12*

<https://doi.org/10.5209/rlog.81467>.

Trifonova, S. (2022). *Diagnosis of the formation of communication skills in children 4-*

*5 years old with disabilities attending a preschool educational institution. Siberian pedagogical magazine.* <https://doi.org/10.15293/1813-4718.2301.10>

UNESCO (2021). *Reimagining a social: our futures contract for together education.*

París: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Report from the International Commission on the Future of Education. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura <https://bit.ly/3RH0Gf2>

- UNICEF (2017) Más de la mitad de los niños pequeños no juegan o realizan actividades de aprendizaje temprano con su padre. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/mas-de-la-mitad-de-los-ninos-pequenos-no-juegan-o-realizan-actividades-de>
- Valdez-Esquivel W. & Pérez-Azahuanche M. (2021) Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. Pol. Con. (Edición núm. 56) Vol. 6, No 3. DOI: 10.23857/pc.v6i3.2380
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., & Tello Cóndor, G. (2021). 25 *Playful activities to improve compressive reading in basic education students Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 502–514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Vigotsky, L. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar. Akal editorial.  
[file:///C:/Users/mai\\_1/OneDrive/Escritorio/TESIS/2024/Liz%20Espinoza/Dialnet-AprendizajeYDesarrolloIntelectualEnLaEdadEscolar-668448.pdf](file:///C:/Users/mai_1/OneDrive/Escritorio/TESIS/2024/Liz%20Espinoza/Dialnet-AprendizajeYDesarrolloIntelectualEnLaEdadEscolar-668448.pdf)
- Yujra, R. (2023). Juego libre infantil y competencias comunicativas en el área de comunicación de la IEI. 1411 Amsta Huatasani del distrito de Tilali-Puno, año 2022. [Tesis de titulación, Universidad José Carlos Mariátegui]. [https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1926/Rosalvina\\_tesis\\_titulo\\_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1926/Rosalvina_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Matriz de operacionalización

Variable	Tipo de variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Actividad lúdica	Independiente	Se refiere a la forma natural en que los estudiantes se integran a su entorno, aprenden, se comunican con los demás, comprenden las normas y actividades de la sociedad a la que pertenecen, promoviendo la confianza en sí mismos, la autonomía y la formación de identidad (Murrieta, 2023)	En este estudio, la variable de interés (actividad lúdica) se evalúa mediante una hoja de observación que consta de 9 ítems según las dimensiones de la variable de interés: emocional, creativo y social.	Juego emocional	Manifestaciones de sentimientos y emociones	El estudiante se siente cómodo al participar en las clases Se siente bien aprendiendo cosas nuevas y divertidas Puede identificar los sonidos que escucha y relacionarlos con objetos. Muestra buen humor en su estado de ánimo Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego. Se siente cómodo al expresar sus emociones	1: Nunca 2: A veces 3: Siempre
				Juego creativo	Actuación de desempeño y juego imaginativo	Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales al construir un juego nuevo. Inventar una pequeña historia o cuento en su dramatización. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano. Le gusta realizar experimentos orientados a la ciencia que se desarrolla en clase.	
				Juego social	Reglamento de juegos	Disfruta de los juegos con sus amigos Disfruta mucho hacer nuevos amigos Expresar compañerismo ante los demás Comprende las instrucciones de la regla del juego Respetar los tiempos de trabajo del grupo Participa en grupo compartiendo sus materiales Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas. Manifiesta confianza con los integrantes de su aula.	

						Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	
Desarrollo de competencias comunicativas	Dependiente	Hablar, escuchar, leer y escribir son habilidades lingüísticas que ayudan a desarrollar diversas habilidades comunicativas. Gracias a ellos, niños, adolescentes, jóvenes y adultos tienen la oportunidad de desarrollarse cultural y socialmente, y a través del desarrollo de estas habilidades tienen la oportunidad de volverse competentes y comunicativos	En este estudio, la variable de interés (habilidades de comunicación) se evalúa mediante una hoja de observación que consta de 20 ítems según las dimensiones de la variable de interés: habilidades de escucha, habilidades de expresión oral, habilidades de leer y habilidades de escritura.	Habilidades de escuchar	Percepción	El estudiante hace preguntas de lo que no sabe o desea saber. El estudiante responde lo que ha comprendido al leer el texto la docente. El estudiante comenta algunos hechos ocurridos que escucho de la historia. El estudiante dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho. El estudiante reconoce y atiende las características de animales domésticos.	1: Nunca 2: A veces 3: Siempre
				Habilidades de hablar	Expresión oral	Expresa espontáneamente sus ideas. Realiza preguntas sobre lo que desea saber. Cuando habla vocaliza correctamente las palabras. Habla y realiza gestos con espontaneidad y naturalidad. Tiene buena entonación de voz cuando participa en conversaciones.	
				Habilidades de leer	Fluidez verbal	Lee las imágenes que ha seleccionado. Menciona las diferencias de los personajes del cuento. Escoge el texto que quiere leer. Diferencia las imágenes de las palabras. Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.	

		(Gálvez y Ramírez, 2021)		Habilidades de escribir	Comprensión lectora	Dice el propósito de su escritura. Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad. Establece de manera autónoma una secuencia lógica y temporal en los textos que escribe. Logra escribir a su manera lo que se le dicta.	
--	--	-----------------------------	--	----------------------------	------------------------	--	--

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.

## INSTRUMENTO DE ACTIVIDAD LÚDICA

**OBJETIVO:** Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024.

**INSTRUCCIONES:** Marque con una X la alternativa que usted considera valida de acuerdo al ítem en los casilleros siguientes: Nunca / A veces / Siempre.

3	2	1
Siempre	A veces	Nunca

N°	D1: JUEGO EMOCIONAL	3	2	1
1	El estudiante se siente cómodo al participar en las clases			
2	Se siente bien aprendiendo cosas nuevas y divertidas			
3	Puede identificar los sonidos que escucha y relacionarlos con objetos.			
4	Muestra buen humor en su estado de ánimo			
5	Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.			
6	Se siente cómodo al expresar sus emociones			
	<b>D2: JUEGO CREATIVO</b>			
7	Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales al construir un juego nuevo.			
8	Inventar una pequeña historia o cuento en su dramatización.			
9	Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.			
10	Le gusta realizar experimentos orientados a la ciencia que se desarrolla en clase.			
	<b>D3: JUEGO SOCIAL</b>			
11	Disfruta de los juegos con sus amigos			
12	Disfruta mucho hacer nuevos amigos			
13	Expresar compañerismo ante los demás			
14	Comprende las instrucciones de la regla del juego			
15	Respetar los tiempos de trabajo del grupo			
16	Participa en grupo compartiendo sus materiales			
17	Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.			
18	Manifiesta confianza con los integrantes de su aula.			
19	Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.			



## INSTRUMENTO DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

OBJETIVO: Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024.

INSTRUCCIONES: Marque con una X la alternativa que usted considera valida de acuerdo al ítem en los casilleros siguientes: Nunca / A veces / Siempre.

3	2	1
Siempre	A veces	Nunca

N°	D1: HABILIDAD DE ESCUCHAR	3	2	1
1	El estudiante hace preguntas de lo que no sabe o desea saber.			
2	El estudiante responde lo que ha comprendido al leer el texto la docente.			
3	El estudiante comenta algunos hechos ocurridos que escucho de la historia.			
4	El estudiante dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho.			
5	El estudiante reconoce y atiende las características de animales domésticos.			
	<b>D2: HABILIDAD DE HABLAR</b>			
6	Expresa espontáneamente sus ideas.			
7	Realiza preguntas sobre lo que desea saber.			
8	Cuando habla vocaliza correctamente las palabras.			
9	Habla y realiza gestos con espontaneidad y naturalidad.			
10	Tiene buena entonación de voz cuando participa en conversaciones.			
	<b>D3: HABILIDAD DE LEER</b>			
11	Lee las imágenes que ha seleccionado.			
12	Menciona las diferencias de los personajes del cuento.			
13	Escoge el texto que quiere leer.			
14	Diferencia las imágenes de las palabras.			
15	Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.			
	<b>D4: HABILIDAD DE ESCRIBIR</b>			
16	Dice el propósito de su escritura.			
17	Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad.			
18	Establece de manera autónoma una secuencia lógica y temporal en los textos que escribe.			
19	Logra escribir a su manera lo que se le dicta.			

## Ficha de datos

### Ficha técnica de Habilidades comunicativas

Nombre del instrumento:	Ficha de observación sobre las habilidades comunicativas.
Autora:	Tania Araceli Muguera Vargas
Adaptación:	Yudith Celinda Gálvez Leandro Ysmelda Ysabel Ramírez Ronceros
Dirigido:	A los niños y niñas de 5 años de una I.E.
Propósito:	Conocer el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas.
Forma de administración:	Individual
Tiempo de administración:	30 a 40 min
Numero de ítems:	19 ítems
Dimensiones a evaluar:	D1: Habilidad de escuchar (5 ítems) D2: Habilidad de hablar (5 ítems) D3: Habilidad de leer (5 ítems) D4: Habilidad de escribir (4 ítems) Nunca
Escala de valoración:	A veces Siempre Bajo [0-16> Regular [16-28> Alto [28-40]
Categorías:	

### **Ficha técnica de Actividades lúdicas**

Nombre del instrumento:	Ficha de observación sobre Actividades lúdicas
Autora:	Murrieta Zamora de Li, Melita Marina
Dirigido:	A los niños y niñas de 5 años de una I.E.
Propósito:	Conocer el nivel de desarrollo de las actividades lúdicas
Forma de administración:	Individual
Tiempo de administración:	15 a 20 min
Numero de ítems:	19 ítems
Dimensiones a evaluar:	Juego emocional Juego creativo Juego social Nunca
Escala de valoración:	A veces Siempre Bajo
Categorías:	Regular Alto

Anexo 3. Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos.

EXPERTO 1

### **VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS**

**INSTRUCCIÓN:** A continuación, se le hace llegar la presente guía de observación que permitirá recoger información para la investigación: **“Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024”**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	La pregunta pertenece a la subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	La pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	La pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	La pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### **MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA CATEGORÍA COMPETENCIA ACTIVIDAD LÚDICA**


Definición de la categoría: Se refiere a la forma natural en que los estudiantes se integran a su entorno, aprenden, se comunican con los demás, comprenden las normas y actividades de la sociedad a la que pertenecen, promoviendo la confianza en sí mismos, la autonomía y la formación de identidad (Murrieta, 2023)

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Murrieta Zamora de Li, Melita Marina(2024)

Subcategoría	Indicador	Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Juego emocional	Manifestaciones de sentimientos y emociones	El niño se siente cómodo al participar en las clases .	1	1	1	1	
		Se siente bien aprendiendo cosas nuevas y divertidas	1	1	1	1	
		Puede identificar los sonidos que escucha y relacionarlos con objetos.	1	1	1	1	
		Muestra buen humor en su estado de ánimo	1	1	1	1	
		Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	1	1	1	1	
Juego creativo	Actuación de desempeño y juego imaginativo	Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales al construir un juego nuevo.	1	1	1	1	
		Inventa una pequeña historia o cuento en su dramatización.	1	1	1	1	
		Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	1	1	1	1	
		Le gusta realizar experimentos orientados a la ciencia que se desarrolla en clase.	1	1	1	1	
		Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales al construir un juego nuevo.	1	1	1	1	
Juego social	Reglamento de juegos.	Disfruta de los juegos con sus amigos	1	1	1	1	
		Disfruta mucho hacer nuevos amigos	1	1	1	1	

		Expresar compañerismo ante los demás .	1	1	1	1	
		Comprende las instrucciones de la regla del juego	1	1	1	1	
		Respetar los tiempos de trabajo del grupo	1	1	1	1	
		Participa en grupo compartiendo sus materiales	1	1	1	1	
		Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	1	1	1	1	
		Manifiesta confianza con los integrantes de su aula.	1	1	1	1	
		Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	1	1	1	1	

### FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Guía de observación
Nombres y apellidos del experto	Delia Rocío Chero Pacheco
Documento de identidad	10357816
Años de experiencia laboral	25 años
Máximo grado académico	Doctora en Educación
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	IEI 143 María Parado de Bellido
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	934989246
Correo electrónico	Rociocheropacheco@gmail.com
Firma	
Fecha	23 mayo 2024

## VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar la presente guía de observación que permitirá recoger información para la investigación: **“Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024”**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	La pregunta pertenece a la subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	La pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	La pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	La pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA CATEGORÍA COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

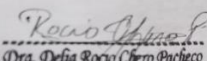
Definición de la categoría: Hablar, escuchar, leer y escribir son habilidades lingüísticas que ayudan a desarrollar diversas habilidades comunicativas. Gracias a ellos, niños, adolescentes, jóvenes y adultos tienen la oportunidad de desarrollarse cultural y socialmente, y a través del desarrollo de estas habilidades tienen la oportunidad de volverse competentes y comunicativos (Gálvez y Ramírez, 2021)

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Tania Araceli Mugerza Vargas(2015), Yudith Celinda Gálvez Leandro, Ysmelda Ysabel Ramírez Ronceros(2021).



Subcategoría	Indicador	Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Habilidad de escuchar	Percepción	-El estudiante hace preguntas de lo que no sabe o desea saber.	1	1	1	1	
		-El estudiante responde lo que ha comprendido al leer el texto la docente.	1	1	1	1	
		-El estudiante comenta algunos hechos ocurridos que escucho de la historia.	1	1	1	1	
		- El estudiante dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho.	1	1	1	1	
		-El estudiante reconoce y atiende las características de animales domésticos.	1	1	1	1	
Habilidad de hablar	Expresión oral	-Expresa espontáneamente sus ideas.	1	1	1	1	
		-Realiza preguntas sobre lo que desea saber.	1	1	1	1	
		-Cuando habla vocaliza correctamente las palabras.	1	1	1	1	
		-Habla y realiza gestos con espontaneidad y naturalidad.	1	1	1	1	
		-Tiene buena entonación de voz cuando participa en conversaciones.	1	1	1	1	
Habilidad de leer	Fluidez verbal	-Lee las imágenes que ha seleccionado.	1	1	1	1	
		-Menciona las diferencias de los personajes del cuento.	1	1	1	1	
		-Escoge el texto que quiere leer.	1	1	1	1	
		-Diferencia las imágenes de las palabras.	1	1	1	1	
		- Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.	1	1	1	1	
Habilidad de escribir	Comprensión lectora	-Dice el propósito de su escritura.	1	1	1	1	
		-Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad.	1	1	1	1	
		-Establece de manera autónoma una secuencia lógica y temporal en los textos que escribe.	1	1	1	1	
		-Logra escribir a su manera lo que se le dicta.	1	1	1	1	

### FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Guía de observación
Nombres y apellidos del experto	Delia Rocío Chero Pacheco
Documento de identidad	10357816
Años de experiencia laboral	25 años
Máximo grado académico	Doctora en Educación
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	IEI 143 María Parado de Bellido
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	934989246
Correo electrónico	Rociocheropacheco@gmail.com
Firma	 Dra. Delia Rocío Chero Pacheco DOCENTE CPPe 0533585
Fecha	23 mayo 2024

## EXPERTO 2

### VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar la presente guía de observación que permitirá recoger información para la investigación: **“Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024”**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	La pregunta pertenece a la subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	La pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	La pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	La pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).


### MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA CATEGORÍA ACTIVIDADES LÚDICAS

Definición de la categoría: Se refiere a la forma natural en que los estudiantes se integran a su entorno, aprenden, se comunican con los demás, comprenden las normas y actividades de la sociedad a la que pertenecen, promoviendo la confianza en sí mismos, la autonomía y la formación de identidad (Murrieta, 2023)

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Murrieta Zamora de Li, Melita Marina(2024)

Subcategoría	Indicador	Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Juego emocional	Manifestaciones de sentimientos y emociones	El niño se siente cómodo al participar en las clases.	1	1	1	1	
		Se siente bien aprendiendo cosas nuevas y divertidas	1	1	1	1	
		Puede identificar los sonidos que escucha y relacionarlos con objetos.	1	1	1	1	
		Muestra buen humor en su estado de ánimo	1	1	1	1	
		Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	1	1	1	1	
Juego creativo	Actuación de desempeño y juego imaginativo	Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales al construir un juego nuevo.	1	1	1	1	
		Inventa una pequeña historia o cuento en su dramatización.	1	1	1	1	
		Examina un juguete cuando se le coloca en la mano.	1	1	1	1	
		Le gusta realizar experimentos orientados a la ciencia que se desarrolla en clase.	1	1	1	1	
		Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales al construir un juego nuevo.	1	1	1	1	
Juego social	Reglamento de juegos.	Disfruta de los juegos con sus amigos	1	1	1	1	
		Disfruta mucho hacer nuevos amigos	1	1	1	1	
		Expresar compañerismo ante los demás.	1	1	1	1	
		Comprende las instrucciones de la regla del juego	1	1	1	1	
		Respetar los tiempos de trabajo del grupo	1	1	1	1	
		Participa en grupo compartiendo sus materiales	1	1	1	1	
		Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	1	1	1	1	
		Manifiesta confianza con los integrantes de su aula.	1	1	1	1	
		Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	1	1	1	1	

## FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Guía de observación
Nombres y apellidos del experto	Karen Talavera <u>Gutierrez</u>
Documento de identidad	09630655
Años de experiencia laboral	17 años
Máximo grado académico	Maestra en administración de la educación
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	I.E.P. San Luis
Labor que desempeña	Directora general
Número telefónico	993050597
Correo electrónico	slgkarentalaver@gmail.com
Firma	
Fecha	12 de junio del 2024

## VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar la presente guía de observación que permitirá recoger información para la investigación: **“Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024”**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	La pregunta pertenece a la subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	La pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	La pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	La pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).


## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA CATEGORÍA COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Definición de la categoría: Hablar, escuchar, leer y escribir son habilidades lingüísticas que ayudan a desarrollar diversas habilidades comunicativas. Gracias a ellos, niños, adolescentes, jóvenes y adultos tienen la oportunidad de desarrollarse cultural y socialmente, y a través del desarrollo de estas habilidades tienen la oportunidad de volverse competentes y comunicativos (Gálvez y Ramírez, 2021)

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Tania Araceli Mugerza Vargas(2015), Yudith Celinda Gálvez Leandro, Ysmelda Ysabel Ramírez Ronceros(2021).

Subcategoría	Indicador	Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Habilidad de escuchar	Percepción	-El estudiante hace preguntas de lo que no sabe o desea saber.	1	1	1	1	
		-El estudiante responde lo que ha comprendido al leer el texto la docente.	1	1	1	1	
		-El estudiante comenta algunos hechos ocurridos que escucho de la historia.	1	1	1	1	
		- El estudiante dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho.	1	1	1	1	
		-El estudiante reconoce y atiende las características de animales domésticos.	1	1	1	1	
Habilidad de hablar	Expresión oral	-Expresa espontáneamente sus ideas.	1	1	1	1	
		-Realiza preguntas sobre lo que desea saber.	1	1	1	1	
		-Cuando habla vocaliza correctamente las palabras.	1	1	1	1	
		-Habla y realiza gestos con espontaneidad y naturalidad.	1	1	1	1	
		-Tiene buena entonación de voz cuando participa en conversaciones.	1	1	1	1	
Habilidad de leer	Fluidez verbal	-Lee las imágenes que ha seleccionado.	1	1	1	1	
		-Menciona las diferencias de los personajes del cuento.	1	1	1	1	
		-Escoge el texto que quiere leer.	1	1	1	1	
		-Diferencia las imágenes de las palabras.	1	1	1	1	
		- Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.	1	1	1	1	
Habilidad de escribir	Comprensión lectora	-Dice el propósito de su escritura.	1	1	1	1	
		-Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad.	1	1	1	1	
		-Establece de manera autónoma una secuencia lógica y temporal en los textos que escribe.	1	1	1	1	
		-Logra escribir a su manera lo que se le dicta.	1	1	1	1	

## FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Guía de observación
Nombres y apellidos del experto	Karen Talavera <del>Gutierrez</del>
Documento de identidad	09630655
Años de experiencia laboral	17 años
Máximo grado académico	Maestra en administración de la educación
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	I.E.P. San Luis
Labor que desempeña	Directora general
Número telefónico	993050597
Correo electrónico	slgkarentalaver@gmail.com
Firma	
Fecha	12 de junio del 2024



### EXPERTO 3

#### **VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS**

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar la presente guía de observación que permitirá recoger información para la investigación: **“Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024”**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	La pregunta pertenece a la subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	La pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	La pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	La pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

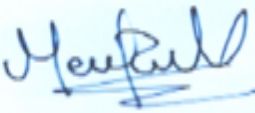
#### **MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA CATEGORÍA ACTIVIDADES LÚDICAS**

Definición de la categoría: Se refiere a la forma natural en que los estudiantes se integran a su entorno, aprenden, se comunican con los demás, comprenden las normas y actividades de la sociedad a la que pertenecen, promoviendo la confianza en sí mismos, la autonomía y la formación de identidad (Murrieta, 2023)

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Murrieta Zamora de Li, Melita Marina(2024)

Subcategoría	Indicador	Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Juego emocional	Manifestaciones de sentimientos y emociones	El niño se siente cómodo al participar en las clases.	1	1	1	1	
		Se siente bien aprendiendo cosas nuevas y divertidas	1	1	1	1	
		Puede identificar los sonidos que escucha y relacionarlos con objetos.	1	1	1	1	
		Muestra buen humor en su estado de ánimo	1	1	1	1	
		Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	1	1	1	1	
Juego creativo	Actuación de desempeño y juego imaginativo	Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales al construir un juego nuevo.	1	1	1	1	
		Inventa una pequeña historia o cuento en su dramatización.	1	1	1	1	
		Examina un juguete cuando se le coloca en la mano.	1	1	1	1	
		Le gusta realizar experimentos orientados a la ciencia que se desarrolla en clase.	1	1	1	1	
		Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales al construir un juego nuevo.	1	1	1	1	
Juego social	Reglamento de juegos.	Disfruta de los juegos con sus amigos	1	1	1	1	
		Disfruta mucho hacer nuevos amigos	1	1	1	1	
		Expresar compañerismo ante los demás.	1	1	1	1	
		Comprende las instrucciones de la regla del juego	1	1	1	1	
		Respetar los tiempos de trabajo del grupo	1	1	1	1	
		Participa en grupo compartiendo sus materiales	1	1	1	1	
		Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	1	1	1	1	
		Manifiesta confianza con los integrantes de su aula.	1	1	1	1	
		Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	1	1	1	1	

## FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Guía de observación
Nombres y apellidos del experto	Merly Rodríguez Rodríguez
Documento de identidad	42074464
Años de experiencia laboral	17 años
Máximo grado académico	Maestra en Psicología educativa
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	I.E.P. Maria Reiche
Labor que desempeña	Coordinadora del nivel inicial
Número telefónico	920048269
Correo electrónico	slgmerlyrodriguez@gmail.com
Firma	
Fecha	14 de junio del 2024

## VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar la presente guía de observación que permitirá recoger información para la investigación: **“Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024”**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	La pregunta pertenece a la subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	La pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	La pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	La pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).


## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA CATEGORÍA COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Definición de la categoría: Hablar, escuchar, leer y escribir son habilidades lingüísticas que ayudan a desarrollar diversas habilidades comunicativas. Gracias a ellos, niños, adolescentes, jóvenes y adultos tienen la oportunidad de desarrollarse cultural y socialmente, y a través del desarrollo de estas habilidades tienen la oportunidad de volverse competentes y comunicativos (Gálvez y Ramírez, 2021)

Instrumento elaborado en base a los aportes de: Tania Araceli Mugerza Vargas(2015), Yudith Celinda Gálvez Leandro, Ysmelda Ysabel Ramírez Ronceros(2021).

Subcategoría	Indicador	Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Habilidad de escuchar	Percepción	-El estudiante hace preguntas de lo que no sabe o desea saber.	1	1	1	1	
		-El estudiante responde lo que ha comprendido al leer el texto la docente.	1	1	1	1	
		-El estudiante comenta algunos hechos ocurridos que escucho de la historia.	1	1	1	1	
		- El estudiante dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho.	1	1	1	1	
		-El estudiante reconoce y atiende las características de animales domésticos.	1	1	1	1	
Habilidad de hablar	Expresión oral	-Expresa espontáneamente sus ideas.	1	1	1	1	
		-Realiza preguntas sobre lo que desea saber.	1	1	1	1	
		-Cuando habla vocaliza correctamente las palabras.	1	1	1	1	
		-Habla y realiza gestos con espontaneidad y naturalidad.	1	1	1	1	
		-Tiene buena entonación de voz cuando participa en conversaciones.	1	1	1	1	
Habilidad de leer	Fluidez verbal	-Lee las imágenes que ha seleccionado.	1	1	1	1	
		-Menciona las diferencias de los personajes del cuento.	1	1	1	1	
		-Escoge el texto que quiere leer.	1	1	1	1	
		-Diferencia las imágenes de las palabras.	1	1	1	1	
		- Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.	1	1	1	1	
Habilidad de escribir	Comprensión lectora	-Dice el propósito de su escritura.	1	1	1	1	
		-Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad.	1	1	1	1	
		-Establece de manera autónoma una secuencia lógica y temporal en los textos que escribe.	1	1	1	1	
		-Logra escribir a su manera lo que se le dicta.	1	1	1	1	

## FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Guía de observación
Nombres y apellidos del experto	Merly Rodríguez Rodríguez
Documento de identidad	42074464
Años de experiencia laboral	17 años
Máximo grado académico	Maestra en Psicología educativa
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	I.E.P. Maria Reiche
Labor que desempeña	Coordinadora del nivel inicial
Número telefónico	920048269
Correo electrónico	slgmerlyrodriguez@gmail.com
Firma	
Fecha	14 de junio del 2024







## Resultados del SPSS

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	96	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	96	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,957	19

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
El estudiante se siente cómodo al participar en las clases	41,65	67,052	,858	,952
Se siente bien aprendiendo cosas nuevas y divertidas	41,90	69,021	,625	,956
Puede identificar los sonidos que escucha y relacionarlos con objetos.	41,71	66,693	,813	,953
Muestra buen humor en su estado de ánimo	41,64	67,160	,793	,953
Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	41,72	66,710	,793	,953
Se siente cómodo al expresar sus emociones	41,66	67,007	,838	,953

Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales al construir un juego nuevo.	41,68	66,663	,807	,953
Inventar una pequeña historia o cuento en su dramatización.	41,65	67,410	,846	,953
Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	41,67	66,582	,813	,953
Le gusta realizar experimentos orientados a la ciencia que se desarrolla en clase.	41,70	68,318	,710	,955
Disfruta de los juegos con sus amigos	41,81	68,743	,627	,956
Disfruta mucho hacer nuevos amigos	41,86	69,424	,584	,956
Expresar compañerismo ante los demás	41,85	69,915	,546	,957
Comprende las instrucciones de la regla del juego	41,85	68,568	,646	,956
Respetar los tiempos de trabajo del grupo	41,84	69,565	,577	,956
Participa en grupo compartiendo sus materiales	41,84	69,586	,575	,957
Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	41,72	67,152	,792	,953
Manifiesta confianza con los integrantes de su aula.	41,61	68,071	,795	,953
Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	41,77	70,726	,591	,956

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	96	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	96	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,869	19

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
El estudiante hace preguntas de lo que no sabe o desea saber.	48,82	23,579	,778	,851
El estudiante responde lo que ha comprendido al leer el texto la docente.	48,83	23,509	,829	,850
El estudiante comenta algunos hechos ocurridos que escucho de la historia.	48,85	23,326	,775	,850
El estudiante dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho.	48,76	25,805	,294	,869
El estudiante reconoce y atiende las características de animales domésticos.	48,75	25,137	,447	,863
Expresa espontáneamente sus ideas.	48,77	25,252	,408	,865
Realiza preguntas sobre lo que desea saber.	48,82	23,579	,778	,851
Cuando habla vocaliza correctamente las palabras.	48,77	24,957	,473	,862
Habla y realiza gestos con espontaneidad y naturalidad.	48,83	23,867	,743	,853

Tiene buena entonación de voz cuando participa en conversaciones.	48,82	25,789	,259	,871
Lee las imágenes que ha seleccionado.	48,88	24,595	,437	,864
Menciona las diferencias de los personajes del cuento.	48,85	23,810	,704	,854
Escoge el texto que quiere leer.	48,78	25,057	,383	,866
Diferencia las imágenes de las palabras.	48,85	23,347	,808	,850
Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.	48,85	25,663	,275	,870
Dice el propósito de su escritura.	48,83	25,804	,253	,871
Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad.	48,85	26,294	,131	,877
Establece de manera autónoma una secuencia lógica y temporal en los textos que escribe.	48,78	26,383	,154	,874
Logra escribir a su manera lo que se le dicta.	48,83	25,425	,326	,868

## Tabla de frecuencia

		Juego emocional			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	43	44,8	44,8	44,8
	Regular	34	35,4	35,4	80,2
	Bueno	19	19,8	19,8	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

### Juego creativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	48	50,0	50,0	50,0
	Regular	10	10,4	10,4	60,4
	Bueno	38	39,6	39,6	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

### Juego social

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	21	21,9	21,9	21,9
	Regular	53	55,2	55,2	77,1
	Bueno	22	22,9	22,9	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

### Actividad lúdica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	36	37,5	37,5	37,5
	Regular	39	40,6	40,6	78,1
	Bueno	21	21,9	21,9	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

### Habilidades de escuchar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	29	30,2	30,2	30,2
	Medio	16	16,7	16,7	46,9
	Bueno	51	53,1	53,1	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

### Habilidades de hablar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	22	22,9	22,9	22,9

	Medio	29	30,2	30,2	53,1
	Bueno	45	46,9	46,9	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

#### Habilidades de leer

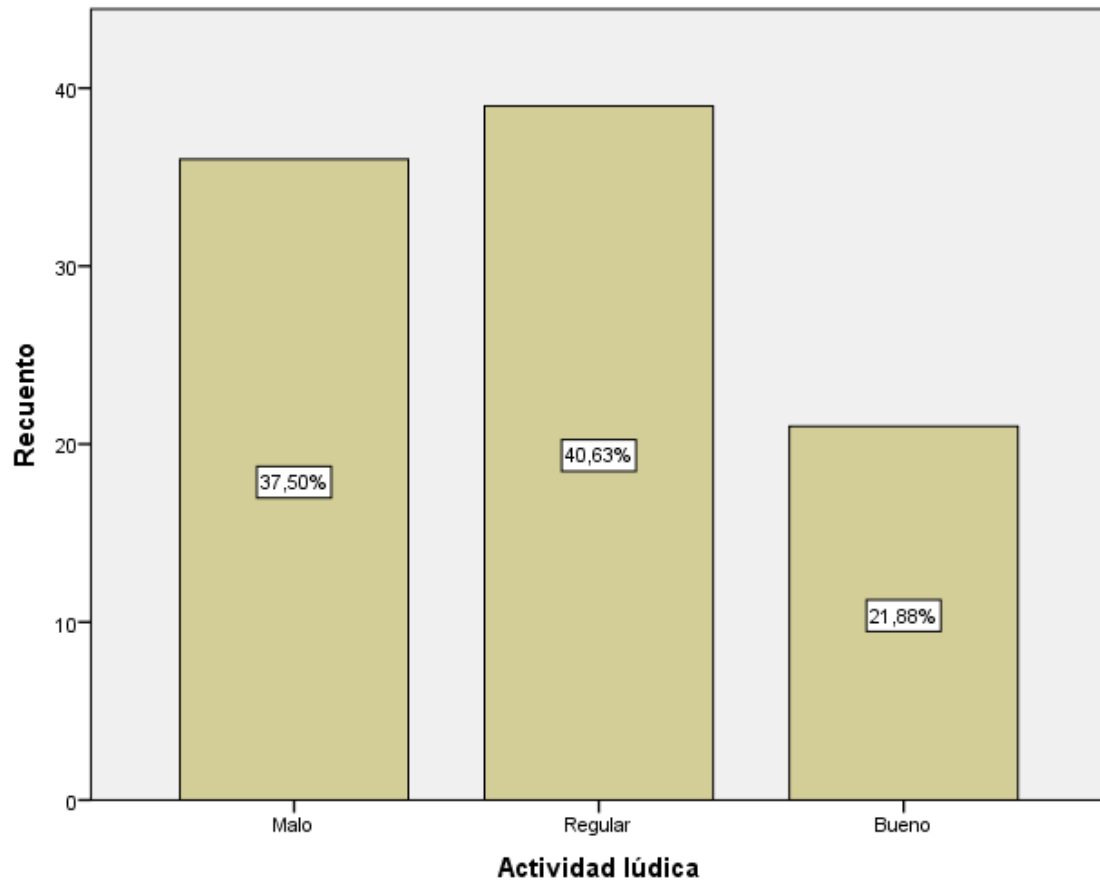
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	25	26,0	26,0	26,0
	Medio	31	32,3	32,3	58,3
	Bueno	40	41,7	41,7	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

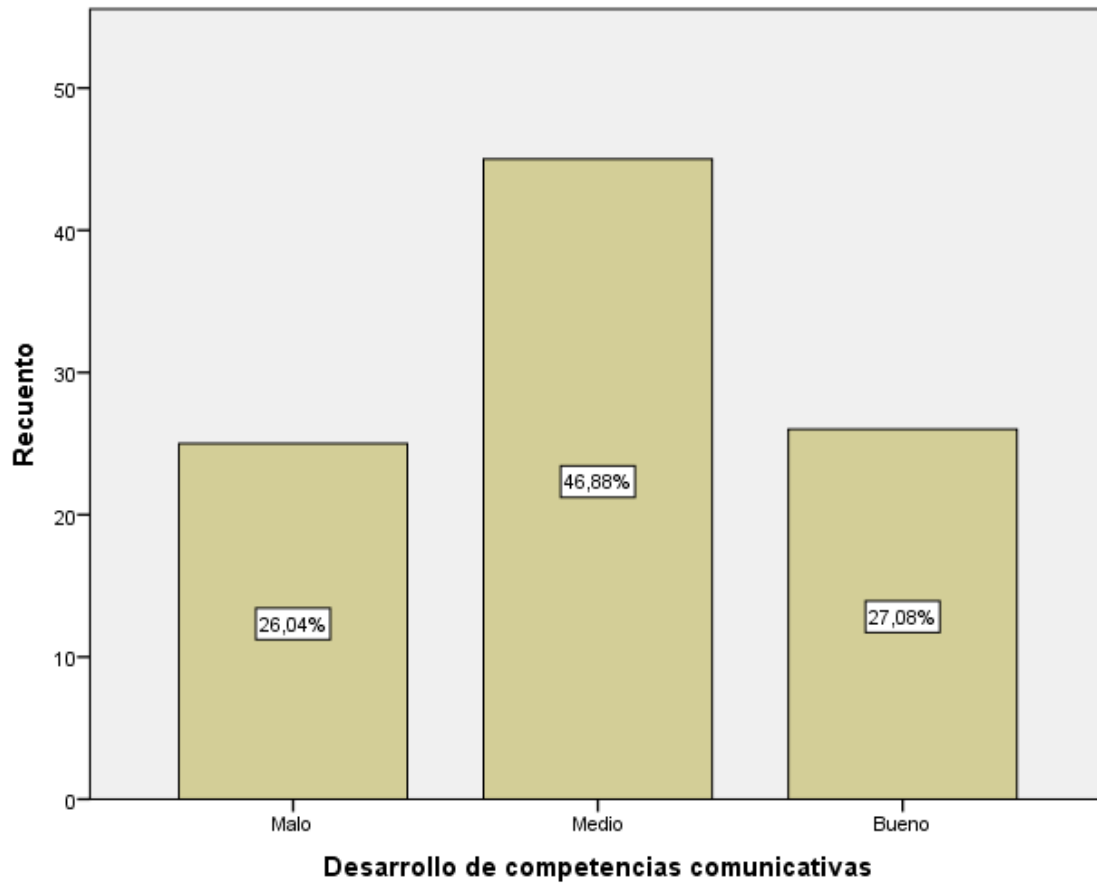
#### Habilidades de escribir

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	32	33,3	33,3	33,3
	Medio	28	29,2	29,2	62,5
	Bueno	36	37,5	37,5	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

#### Desarrollo de competencias comunicativas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	25	26,0	26,0	26,0
	Medio	45	46,9	46,9	72,9
	Bueno	26	27,1	27,1	100,0
	Total	96	100,0	100,0	





## Tablas cruzadas

### Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Desarrollo de competencias comunicativas * Actividad lúdica	96	100,0%	0	0,0%	96	100,0%



**Tabla cruzada Actividad lúdica\*Desarrollo de competencias comunicativas**

		Desarrollo de competencias comunicativas			Total	
		Malo	Medio	Bueno		
Actividad lúdica	Malo	Recuento	25	11	0	36
		% dentro de Actividad lúdica	69,4%	30,6%	0,0%	100,0%
	Regular	Recuento	0	34	5	39
		% dentro de Actividad lúdica	0,0%	87,2%	12,8%	100,0%
	Bueno	Recuento	0	0	21	21
		% dentro de Actividad lúdica	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
Total	Recuento	25	45	26	96	
	% dentro de Actividad lúdica	26,0%	46,9%	27,1%	100,0%	

**Resumen de procesamiento de casos**

	Casos					
	Válido		Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Juego emocional * Desarrollo de competencias comunicativas	96	100,0%	0	0,0%	96	100,0%

**Tabla cruzada Juego emocional\*Desarrollo de competencias comunicativas**

		Desarrollo de competencias comunicativas			Total	
		Malo	Medio	Bueno		
Juego emocional	Malo	Recuento	25	18	0	43
		% dentro de Juego emocional	58,1%	41,9%	0,0%	100,0%
	Regular	Recuento	0	27	7	34
		% dentro de Juego emocional	0,0%	79,4%	20,6%	100,0%
	Bueno	Recuento	0	0	19	19
		% dentro de Juego emocional	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
Total	Recuento	25	45	26	96	

% dentro de Juego emocional	26,0%	46,9%	27,1%	100,0%
-----------------------------	-------	-------	-------	--------

### Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Juego creativo * Desarrollo de competencias comunicativas	96	100,0%	0	0,0%	96	100,0%

### Tabla cruzada Juego creativo\*Desarrollo de competencias comunicativas

		Desarrollo de competencias comunicativas			Total	
		Malo	Medio	Bueno		
Juego creativo	Malo	Recuento	24	24	0	48
		% dentro de Juego creativo	50,0%	50,0%	0,0%	100,0%
	Regular	Recuento	1	5	4	10
	% dentro de Juego creativo	10,0%	50,0%	40,0%	100,0%	
Bueno	Recuento	0	16	22	38	
	% dentro de Juego creativo	0,0%	42,1%	57,9%	100,0%	
Total	Recuento	25	45	26	96	
	% dentro de Juego creativo	26,0%	46,9%	27,1%	100,0%	

### Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Juego social * Desarrollo de competencias comunicativas	96	100,0%	0	0,0%	96	100,0%

### Tabla cruzada Juego social\*Desarrollo de competencias comunicativas

Desarrollo de competencias comunicativas | Total

			Malo	Medio	Bueno	
Juego social	Malo	Recuento	16	5	0	21
		% dentro de Juego social	76,2%	23,8%	0,0%	100,0%
	Regular	Recuento	9	36	8	53
		% dentro de Juego social	17,0%	67,9%	15,1%	100,0%
	Bueno	Recuento	0	4	18	22
		% dentro de Juego social	0,0%	18,2%	81,8%	100,0%
Total	Recuento	25	45	26	96	
	% dentro de Juego social	26,0%	46,9%	27,1%	100,0%	

### Resumen de procesamiento de casos

		N	Porcentaje marginal
Desarrollo de competencias comunicativas	Malo	25	26,0%
	Medio	45	46,9%
	Bueno	26	27,1%
Actividad lúdica	Malo	36	37,5%
	Regular	39	40,6%
	Bueno	21	21,9%
Válidos		96	100,0%
Perdidos		0	
Total		96	

### Información de ajuste de los modelos

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	136,436			
Final	7,232	129,204	2	,000

Función de enlace: Logit.

### Bondad de ajuste

	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	1,819	2	0,403
Desvianza	1,847	2	0,397

Función de enlace: Logit.

### Pseudo R cuadrado

Cox y Snell	,740
Nagelkerke	,841
McFadden	,635

Función de enlace: Logit.

### Estimaciones de parámetro

		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[VAR2 = 1]	-1,780	0,461	14,931	1	0,000	-2,682	-0,877
	[VAR2 = 2]	0,345	0,419	0,680	1	0,410	-0,475	1,165
Ubicación	[VAR1=1]	-1,181	0,530	4,962	1	0,026	-2,220	-0,142
	[VAR1=2]	-0,651	0,514	1,606	1	0,205	-1,658	0,356
	[VAR1=3]	0a			0			

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

### Resumen de procesamiento de casos

		N	Porcentaje marginal
Desarrollo de competencias comunicativas	Malo	25	26,0%
	Medio	45	46,9%
	Bueno	26	27,1%
Juego emocional	Malo	43	44,8%
	Regular	34	35,4%
	Bueno	19	19,8%
Válidos		96	100,0%
Perdidos		0	
Total		96	

### Información de ajuste de los modelos

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
--------	----------------------------------	--------------	----	------

Sólo intersección	118,126			
Final	7,776	110,350	2	,000

Función de enlace: Logit.

### Bondad de ajuste

	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	0,422	2	0,810
Desvianza	0,427	2	0,808

Función de enlace: Logit.

### Pseudo R cuadrado

Cox y Snell	,683
Nagelkerke	,777
McFadden	,543

Función de enlace: Logit.

### Estimaciones de parámetro

		Estimació n	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[VAR2 = 1]	-1,879	0,484	15,066	1	0,000	-2,827	-0,930
	[VAR2 = 2]	0,246	0,440	0,314	1	0,575	-0,615	1,108
Ubicació n	[DIM1=1]	-1,191	0,533	4,998	1	0,025	-2,235	-0,147
	[DIM1=2]	-0,740	0,545	1,841	1	0,175	-1,808	0,329
	[DIM1=3]	0a			0			

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

### Resumen de procesamiento de casos

		N	Porcentaje marginal
Desarrollo de competencias comunicativas	Malo	25	26,0%
	Medio	45	46,9%

	Bueno	26	27,1%
Juego creativo	Malo	48	50,0%
	Regular	10	10,4%
	Bueno	38	39,6%
Válidos		96	100,0%
Perdidos		0	
Total		96	

### Información de ajuste de los modelos

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	79,253			
Final	16,632	62,622	2	,000

Función de enlace: Logit.

### Bondad de ajuste

	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	0,819	2	0,664
Desviación	0,819	2	0,664

Función de enlace: Logit.

### Pseudo R cuadrado

Cox y Snell	,479
Nagelkerke	,545
McFadden	,308

Función de enlace: Logit.

### aEstimaciones de parámetro

	Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
						Límite inferior	Límite superior
Umbral [VAR2 = 1]	-1,303	0,344	14,372	1	0,000	-1,976	-0,629
[VAR2 = 2]	0,776	0,323	5,778	1	0,016	0,143	1,409

Ubicación	[DIM2=1]	-0,540	0,410	1,731	1	0,188	-1,344	0,264
	[DIM2=2]	0,278	0,668	0,173	1	0,677	-1,031	1,587
	[DIM2=3]	0a			0			

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

### Resumen de procesamiento de casos

		N	Porcentaje marginal
Desarrollo de competencias comunicativas	Malo	25	26,0%
	Medio	45	46,9%
	Bueno	26	27,1%
Juego social	Malo	21	21,9%
	Regular	53	55,2%
	Bueno	22	22,9%
Válidos		96	100,0%
Perdidos		0	
Total		96	

### Información de ajuste de los modelos

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	83,343			
Final	14,689	68,654	2	,000

Función de enlace: Logit.

### Bondad de ajuste

	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	1,032	2	0,597
Desvianza	1,025	2	0,599

Función de enlace: Logit.

### Pseudo R cuadrado

Cox y Snell	,511
Nagelkerke	,581
McFadden	,338

Función de enlace: Logit.

### Estimaciones de parámetro

		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[VAR2 = 1]	-1,675	0,447	14,033	1	0,000	-2,551	-0,799
	[VAR2 = 2]	0,440	0,410	1,155	1	0,283	-0,363	1,243
Ubicación	[DIM3=1]	-1,276	0,588	4,716	1	0,030	-2,428	-0,124
	[DIM3=2]	-0,570	0,480	1,406	1	0,236	-1,511	0,372
	[DIM3=3]	0a			0			

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.



## Anexo 5. Consentimiento o asentimiento informado UCV.

### Asentimiento Informado

**Título de la investigación:** Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024

**Investigadora:** Lizz Karyna Espinoza Barrientos

#### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024”, cuyo objetivo es. Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una I.E., Callao-2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de Maestría en Educación, de la Universidad César Vallejo del campus Lima-Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa inicial 147 “Santísima Virgen de Guadalupe”.

Esta investigación tiene una relevancia teórica que permitirá conocer la actividad lúdica y habilidades comunicativas de los niños de inicial del Callao, con el fin de ofrecer una mayor comprensión teórica de las variables y ayudará a plantear características que permitirá conocer la realidad de la población. Los juegos lúdicos tendrán un impacto positivo o negativo en desarrollar las habilidades comunicativas de los infantes; para que puedan actuar y aprender con el apoyo y guía de otros que puedan observar, imitar, seguir sus instrucciones o actuar con ellos de manera más espontánea libre, fomentando así habilidades conversacionales para mejorar sus habilidades. También, encuentra en la justificación práctica, que los procesos de aprendizajes de los juegos y habilidades comunicativas es muy importante porque permite facilitar la interacción entre los miembros del grupo(niños), creando un aprendizaje mutuo, convirtiendo a cada persona en un pensador crítico y no conflictivo, que buscan alternativas nuevas, dinámicas y convincentes para orientar su aprendizaje en la dirección correcta. **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

Se realizará una lista de cotejo, donde se recogerán datos personales y algunas preguntas.

Esta lista de cotejo tendrá un tiempo aproximado de 30 a 40 minutos y se realizará en el ambiente de los espacios inspiradores de la institución educativa inicial 147 “Santísima Virgen de Guadalupe”. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

**Participación voluntaria** (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo** (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas

que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios** (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad** (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Lizz Karyna Espinoza Barrientos, email: [lespinozabar@ucvvirtual.edu.pe](mailto:lespinozabar@ucvvirtual.edu.pe) y asesor Santiago Aquiles Gallarday Morales, email: [sgallarday@ucvvirtual.edu.pe](mailto:sgallarday@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación. Nombre y apellidos: [colocar nombres y apellidos] Firma(s):

Fecha y hora: [colocar fecha y hora]

## Anexo 6. Reporte de similitud en software Turnitin.

 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRIA EN EDUCACIÓN**

**Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO**  
Maestra en Educación

**AUTORA:**  
Espinoza Barrientos, Lizz Karyna (orcid.org/0009-0000-8737-8492)

**ASESORES:**  
Dr. Gallarday Morales, Santiago Aquiles (orcid.org/0000-0002-0452-5862)  
Mtra. Alza Salvatierra, Silvia Del Pilar (orcid.org/0000-0002-7075-6167)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA**  
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ  
2024

Resumen de coincidencias

**15 %**

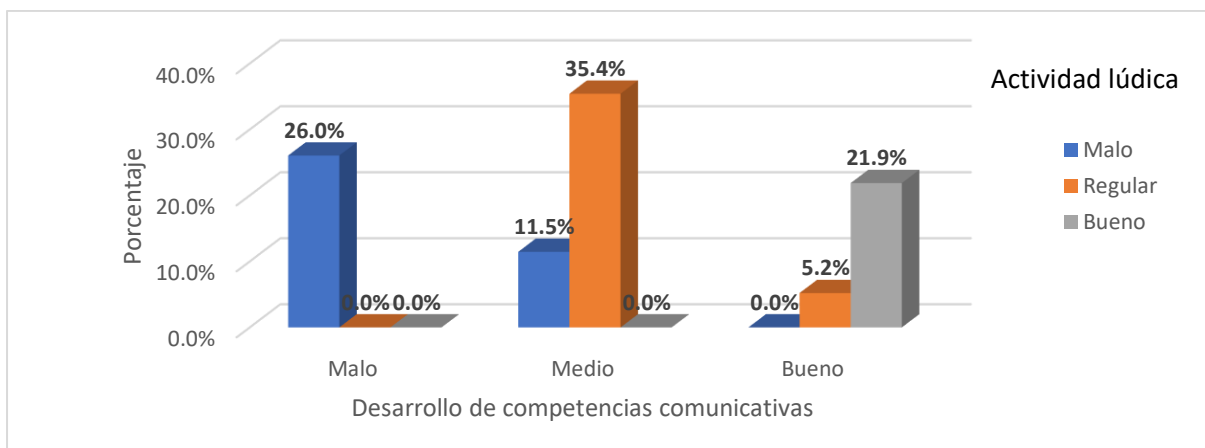
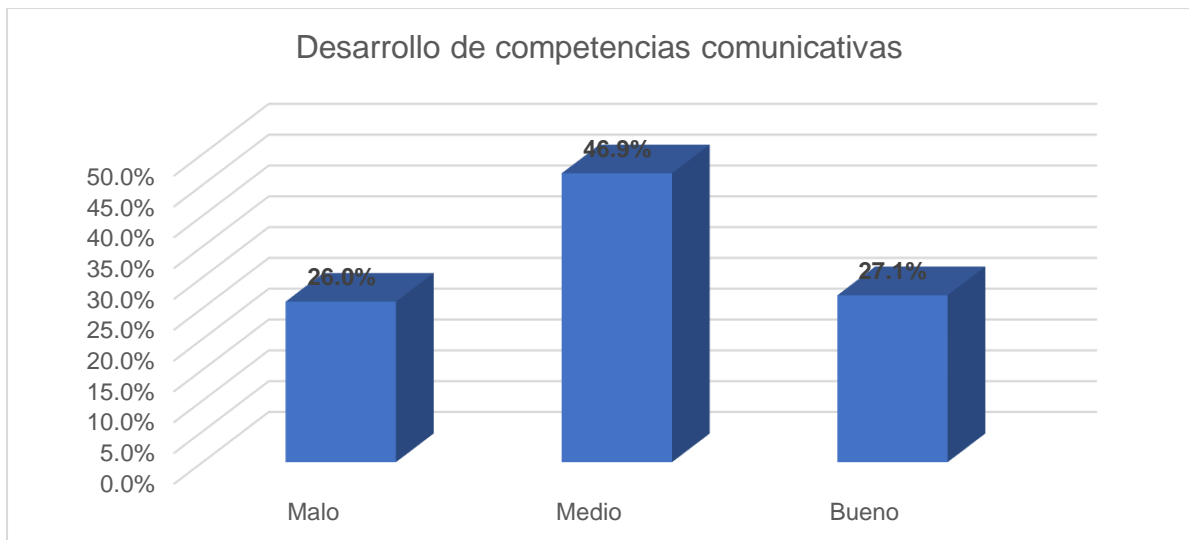
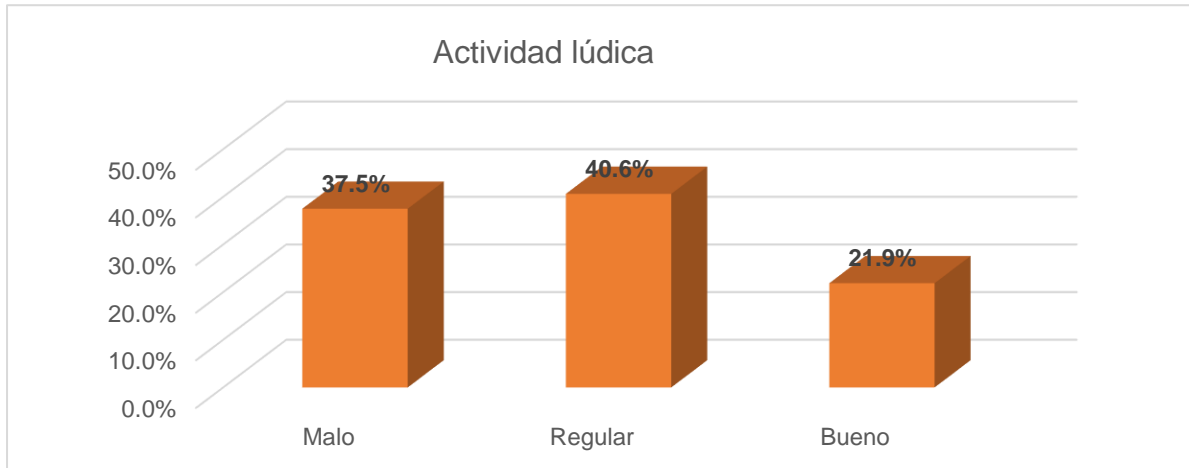
De estar usando fuentes estándar  
Ver fuentes en inglés

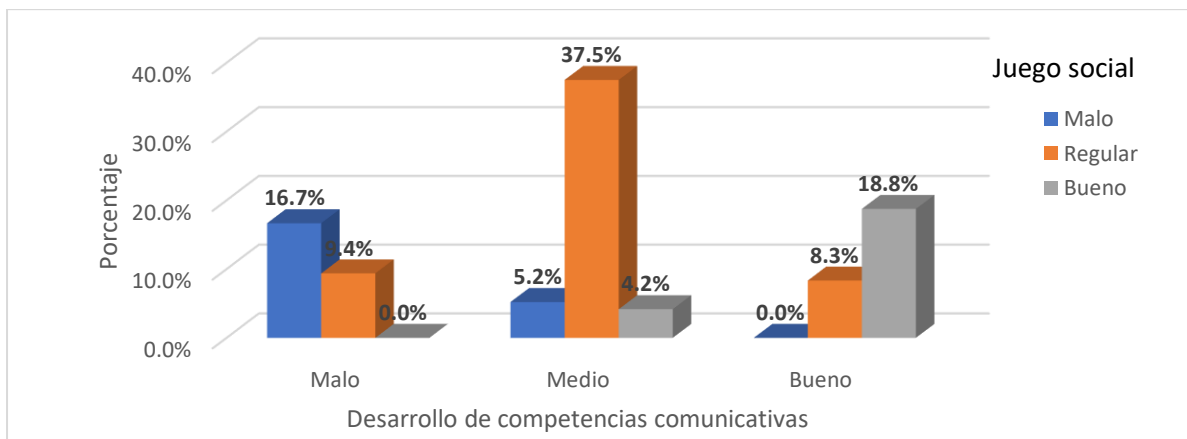
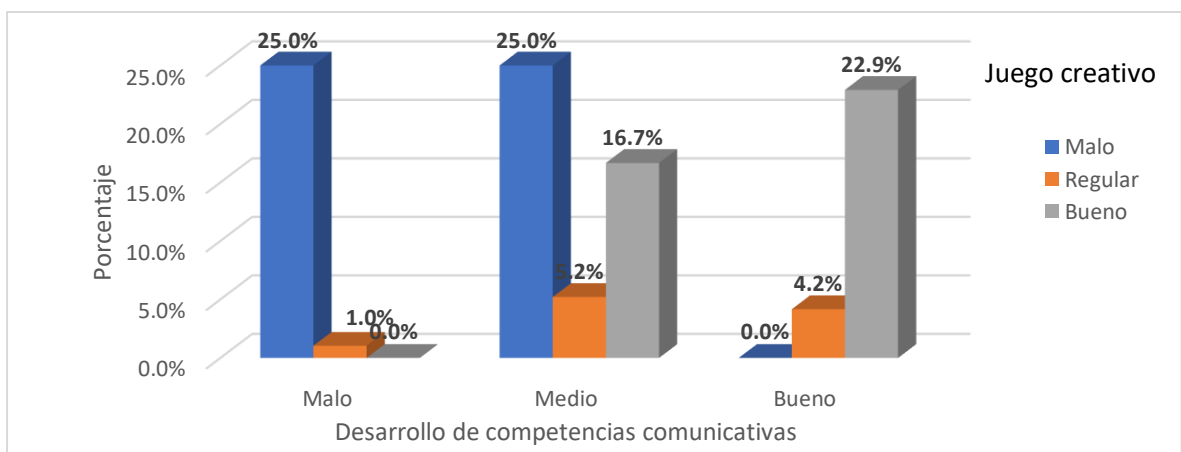
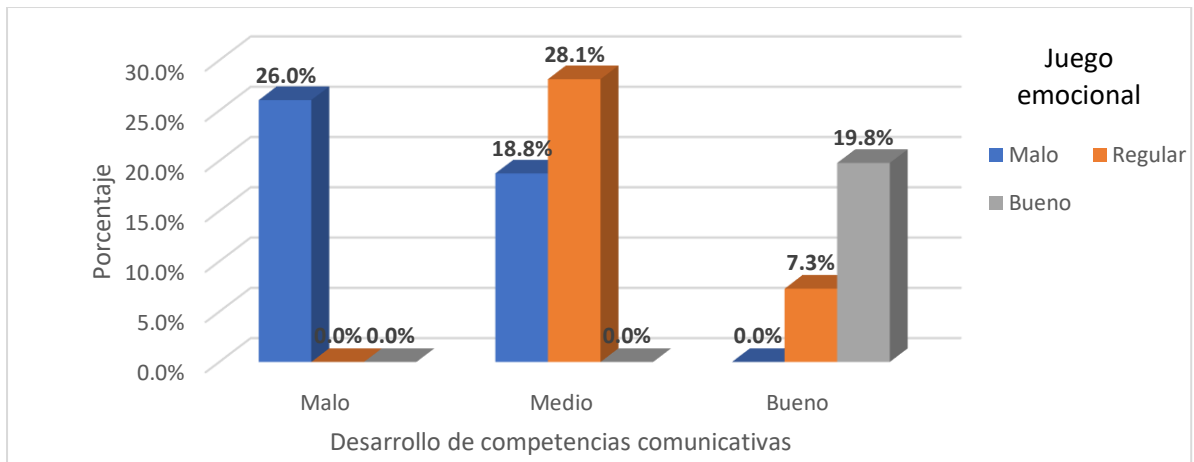
Coincidencias

1	Entregado a Universidad...	8 %
2	Entregado a Universidad...	2 %
3	repositorio.uca.edu.pe	2 %
4	fid.hondur.net	1 %
5	www.3dofshore.net	<1 %
6	com.ac.uk	<1 %
7	Entregado a Universidad...	<1 %
8	Entregado a Entrepren...	<1 %
9	www.researchgate.net	<1 %
10	libary.io	<1 %
11	psd.com	<1 %
12	repositorio.uca.edu.ec	<1 %
13	Entregado a Universidad...	<1 %
14	repositorio.ug.edu.ec	<1 %
15	repositorio.usam.edu...	<1 %
16	Entregado a Corporaci...	<1 %

## Anexo 7. Análisis complementario.

### Figuras





## Anexo 8. Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación.

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

**Solicitud:** Autorización para realizar una investigación en su Institución Educativa

Sra:

Lic. **TORRES SARA VIA YOLANDA ELENA**

Directora de la Institución Educativa Inicial N°147 Santísima Virgen de Guadalupe

**Presente.**

Es grato dirigirme a usted para saludarla y a la vez manifestarle que dentro de mi formación académica en la experiencia curricular de investigación del III ciclo, se contempla la realización de una investigación con fines netamente académicos de obtención de mi título profesional al finalizar mi carrera.

En tal sentido, considerando la relevancia de su organización, solicito su colaboración, para que pueda realizar mi investigación en su representada y obtener la información necesaria para poder desarrollar la investigación titulada **“Las actividades lúdicas en las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una institución educativa, Callao-2024”**.

En dicha investigación me comprometo a mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la Institución, salvo que se crea a bien su socialización.

Se adjunta la carta de autorización de uso de información en caso que se considere la aceptación de esta solicitud para ser llenada por la representante de la Institución.

Agradeciéndole anticipadamente por vuestro apoyo en favor de mi formación profesional, hago propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

Pachacútec, 10 de junio del 2024



Lizz Karyna Espinoza Barrientos

DNI N°40665079



Yolanda Elena Torres Saravia  
DIRECTORA

## Anexo 9. Matriz de consistencia

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variables	Dimensiones
¿Como influye la actividad lúdica en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024?	Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024.	Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024.	Actividad lúdica	Juego emocional
				Juego creativo
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		Juego social
1. ¿Como influye el juego emocional en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024?	1. Determinar la influencia del juego emocional en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024.	1. Existe influencia significativa del juego emocional en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024.		Habilidades de escuchar
2. ¿Como influye el juego creativo en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024?	2. Determinar la influencia del juego creativo en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024.	2. Existe influencia significativa del juego creativo en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024.	Desarrollo de competencias comunicativas	Habilidades de hablar
3. ¿Como influye el juego social en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024?	3. Determinar la influencia del juego social en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024.	3. Existe influencia significativa del juego social en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de inicial de una Institución Educativa, Callao-2024.		Habilidades de leer
				Habilidades de escribir