

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA DE POSGRADO
SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Relación entre las estrategias de juego, trabajo y desarrollo del
aprendizaje en el área de comunicación de los alumnos de 5 años de
educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 392 “Señor de
Luren” de San Nicolás – 2012**

**Tesis para obtener el grado de Maestra en Educación con mención en
Docencia Universitaria y Gestión Educativa**

Autora:

Alvarado Gonzáles, Silvia Magali

Asesor:

Berrospi Espinoza, Hernan

CODIGO ORCID: 0000-0002-7030-1920

Chimbote- Perú

2013

INDICE

Caratula.....	i
Índice.....	ii
Palabra clave.....	iii
Constancia de Originalidad.....	iv
Título.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vi
 CAPITULO I INTRODUCCION.....	 01
Antecedentes y fundamentación científica.....	06
Justificación.....	09
Problema.....	10
Marco referencial.....	10
Hipótesis.....	33
Objetivos.....	33
Variables.....	33
Definición operacional de las variables.....	34
CAPITULO II Material y Métodos	37
Metodología de trabajo.....	37
Tipo y diseño de investigación.....	37
Sujetos.....	37
Instrumentos.....	38
Procedimientos.....	39
Definición de variables.....	40
CAPITULO III	
Resultados	42
Cuadro N° 01.....	42
Cuadro N° 02.....	43
Cuadro N° 03.....	44
Cuadro N°04.....	45
Cuadro N° 05.....	46
Cuadro N° 06.....	47
Cuadro N° 07.....	48
Cuadro N° 08.....	49
Cuadro N° 09.....	50
Capítulo IV Análisis y Discusión.....	52
Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones.....	53
Referencias Bibliográficas.....	54
Apéndices y anexos.....	57

Palabras clave

Tema : Desarrollo del aprendizaje

Especialidad : Educación

Keywords:

Theme : Learning development

Speciality: : Education

Líneas de Investigación

Área	Ciencias Sociales
Subárea	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General (incluye capacitación, pedagogía)
Línea de investigación	Didáctica para el proceso enseñanza-aprendizaje



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Relación entre las estrategias de juego, trabajo y desarrollo del aprendizaje en el área de comunicación de los alumnos de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 392 "Señor de Luren" de San Nicolás - 2012**" del (a) estudiante: **ALVARADO GONZALES SILVIA MAGALI**, identificado(a) con Código N° **1711100441**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **18%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 05 de diciembre de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

1. Título

Relación entre las estrategias del juego trabajo y el desarrollo del aprendizaje en el área de comunicación de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 392 “Señor de Luren” de San Nicolás, 2013.

Relationship between work-game strategies and the development of learning in the communication area of 5-year-old students of the Initial Educational Institution 392 “Señor de Luren” de San Nicolás, 2013.

RESUMEN

Este trabajo tuvo como objetivo determinar la relación de las estrategias de juego trabajo y el desarrollo del aprendizaje de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2013. Se trabajó con una muestra de estudio de 24 estudiantes de 5 años, considerándose que la muestra es adecuada y representativa. El tipo de investigación fue básica. El diseño de la misma fue explicativa pues se pretendió establecer la relación de dos variables: estrategias de juego trabajo y desarrollo de aprendizaje en el área de comunicación. Una vez que se realizó el estudio se obtuvo como resultado que hay una existente relación positiva entre las estrategias de juego trabajo y el aprendizaje en el área de comunicación, tal como se planteó en la hipótesis del problema.

ABSTRACT

The objective of this work was to determine the relationship between play-work strategies and the learning development of 5-year-old students from Educational Institution 392 “Señor De Luren” in San Nicolás 2013. We worked with a study sample of 24 5-year-old students, considering that the sample is adequate and representative. The type of research was basic. Its design was explanatory because it was intended to establish the relationship of two variables: strategies of play, work and development of learning in the area of communication. Once the study was carried out, the result was that there is an existing positive relationship between play-work strategies and learning in the area of communication, as proposed in the hypothesis of the problem.

1. Antecedentes y fundamentación científica

1.1. Antecedentes Internacionales:

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología- Buenos Aires (2011), afirma que la alteración del juego está poderosamente condicionada por la pertenencia social, por la vivencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega). Si sabemos el juego como un producto de la cultura tenemos la posibilidad de asegurar que al jugar se aprende y en este sentido se recupera el costo intrínseco que tiene para el desarrollo de las modalidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la verdad. A partir del punto de vista de la educación, es fundamental su presencia en las ocupaciones del jardín por medio de sus diversos formatos: juego simbólico o dramático, juegos clásicos, juegos de creación, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos.

Uribe (2010) desarrolló el trabajo “Características del aprendizaje autónomo de los estudiantes de enfermería de la Universidad de Pamplona. El tipo de investigación fue cuantitativo transversal, mientras que su diseño fue descriptivo correlacional. La muestra estuvo compuesta por 202 personas, a las cuales se les aplicó un cuestionario para recolectar la información necesaria. Los resultados encontrados fueron que el aprendizaje autónomo es una metodología eficaz que ayuda a desarrollar las habilidades de las personas, ya sea al momento de planificar sus tareas, distribuirlas, resolverlas, y conseguir motivación para aprender.

A su vez, Salazar (2011) en su tesis “Una experiencia de aprendizaje autónomo y colaborativo con futuros profesores de matemática”, de la Universidad Nacional de Costa Rica, tuvo como objetivo determinar la relación entre las experiencias de aprendizaje y colaborativas en los profesores de matemática de la mencionada universidad. De tipo experimental y de diseño básico, tuvo una muestra de 65 profesores de la Universidad Nacional de Costa Rica, a quienes se les aplicó un cuestionario en la escala de Likert. El resultado de esta investigación llegó a demostrar que el aprendizaje autónomo es una excelente estrategia para los

profesores. Aunque siempre se debe de tomar en cuenta que existen algunos alumnos que tienen ciertas habilidades para las matemáticas y pueden llegar a resolver los problemas solos sin necesidad de algún tipo de ayuda o estrategia. Como conclusión se implementaron clases menos rutinarias y aburridas, dejando de lado la rigurosidad del curso.

Marreros (2011) tuvo como objetivo determinar la naturaleza de las estrategias didácticas utilizadas por el docente y el logro de aprendizaje en una institución educativa en la ciudad de Trujillo en el año 2011. El diseño utilizado para esta investigación fue descriptivo. Se concluyó que el 70% de los docentes del curso de Comunicación tiene un dominio de estrategias didácticas al momento de impartir sus clases. Mientras que el 80% de los estudiantes tuvo un aprendizaje en nivel bajo. Para este trabajo se aplicó el cuestionario y también se investigó las calificaciones del primer trimestre de los niños.

Núñez (2012) refiere que a nivel mundial se han encontrado diversos trabajos relacionados con el juego y la socialización en el proceso de aprendizaje y en estudios realizados sobre evolución histórica del proceso de socialización en niños y niñas de comunidades urbano marginales y trabajos sobre el juego y su influencia en la socialización, de los niños y niñas en proceso de adaptación al trabajo escolar.

Ojeda y Reyes (2012) tuvieron entre sus objetivos demostrar cómo la aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo mejora el desarrollo de habilidades cognitivas en una institución educativa de la ciudad de Piura. La investigación fue de tipo participativa, es decir, el estudio se hizo en 3 fases: diagnóstico, desarrollo y evaluación, y en la cual llegaron a la siguiente conclusión: El desarrollo de habilidades cognitivas por los alumnos a partir de las estrategias de aprendizaje cooperativo es una condición indispensable para “enseñar a pensar a los alumnos.

Desde mucho tiempo atrás el trabajo pedagógico siempre se ha caracterizado por desarrollar diversos tipos de juegos; por ejemplo en Chima existe el Tangram; mientras que el ajedrez tiene origen en la India y es mucho más antiguo.

Fundamentación Científica

Siempre el juego ha sido materia de estudio. Diversas teorías a través del tiempo buscaron el significado del mismo, llegando a considerar al juego como un factor muy importante que ayuda al desarrollo del niño.

El juego a través del tiempo ha sido de gran preocupación y estudio; muchas teorías clásicas del juego a principios del siglo trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño.

En la literatura especializada del Ministerio de Educación, se encontraron algunos indicios sobre el tema que me ocupo, que a continuación se señala:

De esta forma se buscó sustituir una metodología clásico centrada en el aprestamiento y las hojas de aplicación, por otra centrada en el juego, el desplazamiento, la independencia y la motivación

Para poder conocer la eficacia de la táctica pedagógica del juego y cómo esta ayuda a mejor en proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 3 a 5 años, se implementó un análisis con la finalidad de determinar qué ocurría si se comparaba a niños que estaban dentro del PEAR y que llevaron su hora de juego de manera independiente, con los niños que estaban dentro del PEAR pero que el juego no lo llevaron dentro de la jornada pedagógica.

Los resultados demostraron después de 6 meses de aplicación de la hora del juego independiente en los sectores que los chicos que la habían llevado a cabo tenían superiores resultados (estadísticamente significativos) en el puntaje general de sus logros de aprendizaje

Se evaluaron las zonas de matemática, comunicación y personal social, así como además y de forma específica el sub área de razonamiento verbal y se concluyo que los chicos que contaron con una hora del juego independiente en los sectores en su jornada pedagógica desarrollaron mejor sus capacidades para pensar analógicamente, solucionar inconvenientes ,manejar explicaciones lógicas, expresarse de forma más dinámica y pensar más creativamente que los chicos que no han tenido su hora del juego independiente en los sectores.

En la pedagogía tradicional el juego tenía como principal actor al maestro, quien es el encargado de guiar a los niños con el uso de determinados materiales y que estaban diseñados de manera exclusiva y especial para el desarrollo de la actividad sensorio-motriz.

Actualmente, la pedagogía crítica postula que el juego no solo debería tener sitio en definido horarios, ni con materiales específicos sino que debería encontrarse incluido a todos los instantes de la acción educativa, aun cuando en diferentes instantes, según sea el tipo juegos orientados al desarrollo de habilidades, de consenso al área curricular respectiva.

En este colegio se trabajó el instante pedagógico, en la hora de juego independiente en sectores, que nos permitió conseguir el desarrollo de habilidades y reacciones de los chicos, debido a que el juego es la roca angular de toda actividad de ellos. Algunas veces se confunde la iniciativa de juego, con la iniciativa que el infante realice lo cual desee. Lo fundamental es que nada se deje al azar, al infante se le debería brindar un ámbito que le posibilite dictaminar que es lo cual va a jugar, cómo jugar, con qué jugar, empero sin que aquello se confunda con dejarlo solo, sin apoyo. Se debe oír al infante y tener en cuenta sus ideas En el trabajo por sectores, dividimos el aula en sectores con diferentes recursos y materiales, la iniciativa es que de sitio a que el infante logre involucrase en las ocupaciones e investigue.

Se encontró muchísimos cambios en la personalidad de los niños, gracias a que el juego es usado como táctica por parte del maestro. Se llegó a demostrar que los chicos pueden aprender jugando, el cual es un recurso didáctico que ayuda al niño a edificar por sí solo aprendizajes significativos.

El juego es de fundamental trascendencia, ya que el jugar permite conocer y comprender el medio que está a su alrededor. Las profesoras de educación inicial, poseemos una gigantesca herramienta como el juego. Se debe aplicar de manera correcta y según los niveles de enseñanza.

A.-Estrategias de juego trabajo

A.1.- Teoría del juego de Piaget

Piaget declara que hay 3 tipos de construcciones que caracterizan los juegos infantiles y que suponen el criterio en el momento de clasificarlos: el ejercicio, el signo y la regla:

- a) El juego de ejercicio fue el primero en aparecer y engloba las ocupaciones iniciales que el infante ejecuta con su cuerpo humano.
- b) El signo necesita la representación de un objeto ausente, su funcionalidad primordial es la ejecución de anhelos y la resolución de conflictos y esto implica un cambio cualitativo bastante fundamental comparativamente con el placer que genera el ejercicio sensorio motor.
- c) La regla involucra colaboraciones sociales y una regularidad pactada por el conjunto cuya violación se considera como una falta.

Para Piaget estos 3 tipos de juego conforman la estructura a la inteligencia (sensorio motora, representativa y reflexiva).

A.2.-Otras Corrientes Pedagógicas

El Método Montessori

María Montessori (1870-1952) Empezó realizando prácticas en un nosocomio psiquiátrico con chicos que presentaban alguna deficiencia de la mente. Esta vivencia le hizo pensar sobre su procedimiento y pensó que puede ser más eficaz con chicos que no presentaran ningún tipo de complejidad y que el juego sería un instrumento bastante importante.

El Método Reggio Emilia

Este método define al niño como un ser integral y que es capaz de expresarse y desarrollar su capacidad intelectual, social y emocional. El niño puede desarrollar su capacidad mediante la expresión y eso le estimula a explorar su alrededor y a utilizar sus múltiples lenguajes (por ejemplo: palabras, movimientos, juegos, pinturas, escultura, música, etc). Es importante respetar el ritmo del niño y no apurarlos en cambiar de actividad. Se les motiva a repetir y a representar sus experiencias.

El niño ve el arte como algo inseparable y como una expresión cognoscitiva de su propio aprendizaje.

El Método Aucouturier

Comprendió el desarrollo y la maduración de los chicos a partir de una visión dialéctica, dinámica e integral

Parte de la iniciativa de que hay una fase del desarrollo infantil en la que el infante forma su pensamiento no solo “intelectual” sino además su pensamiento “afectivo” desde el desplazamiento y la vivencia con su cuerpo humano.

El Método Waldorf

Creado por Rudolf Steiner (1861-1925), este método se basa en la educación total del niño, y a su vez poder desarrollar a todos los individuos con la capacidad de dar un significado a sus vidas y no solamente a su intelecto. Es por eso, que el objetivo de este método es tener a personas que sean capaces de aprender con creatividad para que puedan ir más allá del conocimiento clásico. Que sean personas capaces de ser sensibles a los semejantes, libres y solidarios.

A pesar de las diversas corrientes pedagógicas acerca del juego se optó por la de Piaget ya que considera que mientras el niño va creciendo y desarrollando su capacidad cognitiva, el juego va volviéndose más complejo.

A.3.- Categorías del juego

En la página de internet <http://online-psicologia.blogspot.com/2007/11/teorías-y-desarrollo-del-juego.html>

Piaget (1945:475) explica que las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

-El juego motor

Los niños exploran cuanto poseen a su alrededor y, una vez que encuentran algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Si aprende, ejemplificando, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción pese a nuestros propios ruegos para que se encuentren quietos y de nuestras propias advertencias de que tienen la posibilidad de pillarse o de que tienen la posibilidad de romperlo.

Para quienes comprendemos el manejo de un cajón nos resulta difícil comprender la satisfacción que logre dar el abrirlo y cerrarlo tantas veces

En otros casos el interés no va a estar tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos causa su incansable manipulación. Y si la relación tiene sitio con una determinada frecuencia, los chicos llegan a pedir con la sonrisa o la mirada aquellos gestos y ruidos raros que conforman los primeros “juegos sociales”.

Los estudios referente a cómo adquieren los chicos el lenguaje han puesto de manifiesto el valor de estas interrelaciones tempranas con el adulto. La finalidad no es otro que intentar de entablar una comunicación con un ser que todavía no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje

-El juego simbólico

Aun cuando hay diversos tipos de juegos, varios piensan el juego de ficción como el más típico de todos, el que concentra sus propiedades más

sobresalientes. Fingir, ya sea en solitario o en compañía de otros chicos, abre a éstos a un mofo nuevo de tener relación con la verdad.

El desarrollo motor tiene la capacidad de ampliar de manera extensa el campo de acción, ya que le permite exigir participar en roles que anteriormente no podía.

Los especialistas han coincidido en el inmenso valor que tienen estas elaboraciones del niño en su mundo interior, todo esto con la finalidad de conservar su yo y brindar expresiones a sus emociones. Es en el segundo año de vida en donde aparecen las primeras formas de protestar y de fingir que se alimenta de un plato vacío o que se queda dormido con los ojos abiertos.

Sus estudios de las conversaciones infantiles a medida que jugaban presentan que a partir de edad tan temprana se diferencian precisamente las ocupaciones que son juego de las que no lo son, y que, una vez que el caso es ambigua, los chicos recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No hablamos de la mera imitación de una persona concreta, sino del criterio mismo de cada papel social determinado por sus ocupaciones más propiedades y, a menudo, exageradas. La coordinación de actividades y papeles sólo se consigue, a una edad en la que todavía no es viable la preparación de normas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua alusión a lo que pasa “de verdad”.

Una vez que hay discrepancias en la síntesis de las actividades el recurso último es la vida real o un refuerzo del carácter puramente genial del juego con confirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación importante de esta clase de juegos es encontrar que los objetos no sirven sólo para eso que fueron hechos, sino que tienen la posibilidad de utilizarse para otras ocupaciones más interesantes.

-Juegos de reglas

El desenlace de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de normas. La existencia de hermanos más grandes y la ayuda a salas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del infante hacia esta clase de juegos. Empero en todos los juegos de normas se debe “aprender” a jugar, se debe hacer unas determinadas ocupaciones y evadir otras, se debe continuar “unas reglas”.

Los preescolares se inician en dichos juegos con las normas más necesarias y, sólo mientras se hagan profesionales, incorporarán e inventarán novedosas normas. Sin embargo, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas normas no surge frente a el infante preescolar como derivada del consenso entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta.

El preescolar, para solucionar la contradicción entre la regla y sus intereses, debería recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a encontrar, en otro grado, aquel mismo costo de la cooperación y de su negociación.

La categorización de Piaget me parece bastante interesante, completa y con monumental coherencia debido a que para eso se fundamenta en su teoría del entendimiento, realizando corresponder cada tipología de juego con un definido estadio evolutivo.

Con esta estructuración de la teoría del juego de Piaget nos tenemos la posibilidad de hacer una iniciativa de lo fundamental que es para un infante jugar, en cada fase de una forma y sin acelerar ningún proceso.

El infante empieza a jugar por imitación, hace lo cual ve en los otros, y pretende llamar su atención.

A.4.- Conceptualización de juego

Huizinga, J. (1987) sostiene que el juego es una acción u ocupación libre, se lleva a cabo dentro de ciertos límites temporales y espaciales determinados, en donde existes reglas de manera obligatoria, aunque libremente aceptadas. Tiene un sentimiento de , tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

.De igual manera Cagigal, J. (1996) afirma que el juego es una acción libre, y espontánea que se lleva a cabo dentro de una limitación temporal y espacial de la vida habitual. Presenta determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento principal es la tensión.

También Gutton,P. (1982) añade que el juego es una forma privilegiada de expresión infantil.

Finalmente Piaget, J. (1945) considera al juego como una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Sostiene que el periodo sensorio-motor el juego no es diferente a otros juegos solo por una pequeña orientación lúdica y que el niño reacciona a ciertas circulares serias. Dicha orientación viene de una relajación infantil y va hacia el equilibrio de los esquemas sensorio-motores.

A.5.- Conceptualización de juego trabajo

En la literatura especializada del Ministerio de educación –Propuesta Pedagógica de educación inicial(2008) indica que es una metodología en la que la sala se divide por áreas o sectores de trabajo. En cada rincón se agrupan determinados materiales, que satisfacen necesidades e intereses específicos en los niños, promoviendo aprendizajes individualizados.

Es la posibilidad que se realice cualquier juego utilizando espacios y elementos pero sin ningún tipo de reglas. Todo juego está orientado a los intereses del niño y tiene como finalidad compartir e interactuar con los demás niños. Logrando así su desarrollo integral.

En la bibliografía del Ministerio de Educación “La hora del juego libre en los sectores”(2009) se describe las características mas resaltantes, así como la secuencia metodológica del juego trabajo en el aula.

-Características del juego trabajo

- a).Actividad libre y espontánea que surge del mundo interior del niño. Es su propia creación.
- b) Tiene naturaleza no literal. Es decir, se basa en experiencias tipo “como si”. Por ejemplo, un niño de 5 años monta una escoba y juega como si fuera un caballo.
- c).En el juego siempre hay placer y gozo. Esto quiere decir que si el juego no es placentero entonces deja de ser juego.
- d) Todo juego es impredecible. Es decir, el niño no sabe cómo se va a desenvolver ni terminar; es como una película que no se sabe el fin.
- e) La esencia del juego es su proceso. Al niño no le interesa a que va a llegar al final de su juego, él solamente quiere disfrutar “el viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego, en ese sentido el juego es “aquí y ahora”. Solo quiere vivir el presente.
- f).Los niños se encargan de elegir qué van a jugar, con quién van a jugar, con qué materiales, etc.
- g). El juego no tiene una duración fijar, todo esto dependerá de la edad del niño, del interés que tengan por los materiales y de la motivación que proponga el docente. Por lo general puede durar 1 hora aproximadamente.

Después de leer estas características podemos deducir que si los alumnos de 5 años de la Institución Educativa “Sr. De Luren “desarrollan diferentes tipos de

actividades lúdicas, esto permitirá y facilitará promover diversos aprendizajes en ellos.

-Secuencia metodológica del juego trabajo en el aula

a) Planificación: Los niños y el docente se sientan en el piso del salón formando un círculo, por el tiempo de 10 minutos. Luego dialogan e intercambian opiniones sobre 3 aspectos.

- La maestra es quien decide el espacio y el tiempo donde van a jugar los niños.
- La maestra y los niños establecen las normas de convivencia.
- Los niños deciden qué jugar, con qué juguetes y con quienes desean hacerlo.

b) Organización: Los niños se mueven por todo el salón y se ubican en el lugar que mejor les parezca. Cada grupo estará conformado por 3 o 4 niños como máximo (aunque esto puede variar según el juego). Cuando los niños ya estén ubicados en sus lugares empiezan a jugar de manera libre. Esto quiere decir que son los niños que deciden qué juguetes usarán, cómo los usarán y con quiénes se juntarán para jugar.

c) Desarrollo: Una vez que los niños ya están ubicados en sus lugares que ellos han elegido, comienzan a desarrollar su idea. Pueden conversar e interactuar con otros niños sobre los juguetes que van a usar y los roles que van a efectuar. Algunos niños se ubicarán de manera solitaria, otros lo harán en pareja, mientras que otros lo harán de grupos de 3, 4 o más. Se observará que los niños se distribuyen por el salón de acuerdo a sus preferencias, como por ejemplo: preferencias de juegos o por la afinidad con sus compañeros.

d) Orden: El juego termina cuando la maestra hace al anuncio 10 minutos antes de la finalización. Cuando los niños terminan de jugar, éstos deben de guardar los juguetes y ordenar el aula. El guardar los juguetes tiene un

significado muy importante en el ámbito emocional y social; contribuye a tener un buen hábito de orden.

Una vez que los niños terminan de jugar y de guardar sus juguetes, se hacen una pequeña reunión para que:

- Comenten qué fue lo que jugaron y con quién lo hicieron.
- Qué tal fue la experiencia y cómo se sintieron.

e) Socialización: Cuando todos están sentados en el piso en forma de semicírculo, cuentan a todos sus compañeros qué juego jugaron, con quiénes jugaron, cómo se sintieron, y qué pasó mientras jugaban. La maestra aprovecha el momento para informarles sobre algunos aspectos que nace de la misma conversación. Este momento es muy importante para que los niños puedan mostrar sus sentimientos y expresar lo que piensan, desean, etc.

f) Representación: La docente comunica a los niños para que puedan representar lo que jugaron usando la técnica del dibujo, la pintura o el modelado. Esto pueden hacerlo de manera grupal o individual.

Concluyendo podemos decir que, esta secuencia metodológica del juego libre en los sectores o llamado también juego trabajo resulta una experiencia muy enriquecedora si se toma desde la perspectiva que para que el niño logre el desarrollo.

-El juego y su influencia en el área de comunicación

Según la clasificación del Diseño Curricular Nacional:

Cuando un niño empieza a jugar por lo general usa su pensamiento y su lenguaje, esto lo lleva a que su vocabulario se amplíe, a que mejore su sintaxis y comprensión lectora y sus habilidades para expresarse. Todas estas características se ven reforzadas cuando un niño juega de manera libre.

Un estudio realizado llegó a comprobar que los niños que usan objetos para representar o imaginarse situaciones (“como si la escoba fuera un caballo”),

tienen su lenguaje mucho más desarrollado ya que utilizan verbos meta cognitivos que les ayuda a expresarse mejor su manera de ver el mundo.

Los niños que realizan más juegos son los que adquieren mayor comprensión lectora, ya que al jugar el niño pone en manifiesto toda su habilidad y demuestra sus sentimientos hacia sus juguetes

B.-Desarrollo del aprendizaje

B.1.- Teoría del aprendizaje de Piaget.

Piaget divide esta teoría en 3 grandes partes:

a) El funcionamiento de la inteligencia:

Donde el ser humano llega a este mundo con una herencia que influye en su inteligencia.

b) El concepto de Esquema:

Para el autor, el esquema es una estructura mental constituida por diversos aspectos que puede ser transferida y generalizada. Un niño identifica el esquema

c) El proceso de equilibración.

Para Piaget este proceso se subdivide en 3 campos:

1. El equilibrio se encuentra entre el esquemas del sujeto y los hechos factores externos.
2. El equilibrio se determina en base a los propios esquemas del niño.
3. El equilibrio viene a ser una integración jerárquica de varios esquemas.

B.2.- Teoría del aprendizaje de Ausubel

El aprendizaje es satisfactorio cuando los contenidos están interrelacionados no al pie de la letra, es decir que el alumno ya sabe que las ideas debe entenderlas y relacionarlas con algún tipo relevante de la estructura cognoscitiva. Por ejemplo un concepto o proposición.

B.3.-Teoria del aprendizaje de Vigotsky

Vigotsky sostiene que el aprendizaje es uno de los aspectos fundamentales para el desarrollo de la persona. Para el autor, la interacción social es el motor del desarrollo.

B.4.-Teoria del aprendizaje de Bruner

Bruner divide en 3 representaciones básicas su teoría:

- a) Representación inactiva: aquella que representa situaciones mediante la reacción inmediata del sujeto. Según el autor, esto sucede en los primeros años de vida y está relacionado con la fase senso-motriz del ser humano.
- b) Representación icónica: aquella que representa situaciones mediante imágenes independientemente de la acción. Aunque finalmente la imagen elegida guarda cierta relación con la situación representada.
- c) Representación simbólica: aquella que representa situaciones mediante un símbolo cualquiera que no tenga relación alguna con la situación representada. Un ejemplo: el número 2 puede ser representada simbólicamente por 2 bolitas.

B.5.- Principios del pensamiento Piagetiano sobre el aprendizaje

Los principios del pensamiento Piagetiano son:

1. Los objetivos pedagógicos: en donde el centro es el niño y sus actividades.
2. Los contenidos: instrumentos que ayudan al desarrollo natural

3. El principio básico de Piaget es el método del descubrimiento y su primacía.
4. El aprendizaje es el procedimiento que se construye de manera interna.
5. El aprendizaje está relacionado con el desarrollo de la persona.
6. El aprendizaje es un procedimiento de reorganización cognitiva.
7. En el desarrollo del aprendizaje son importantes los conflictos cognitivos o contradicciones cognitivas.
8. Las relaciones sociales ayudan mucho al aprendizaje.
9. La experiencia física supone una toma de conciencia de la realidad que facilita la solución de problemas e impulsa el aprendizaje.
10. Toda experiencia de aprendizaje debe estar estructurada y en la cual la cooperación y el intercambio de opiniones ayude a la búsqueda del conocimiento (aprendizaje interactivo).

B.6.-Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget

Las etapas del desarrollo cognitivo se dividen 4 partes:

La primera etapa es la sensorio-motor y está comprendido entre los 0 y 2 años de edad. En esta etapa se logra la culminación de diversas habilidades motrices y mentales. El ser humano realiza sus primeros movimientos, sus reflejos, que lo llevan a dirigir su propio cuerpo hacia objetos lejanos. Cuando esta fase llega a su fin, el ser humano está en capacidad de representar sus acciones mediante imágenes y símbolos mentales. Finalmente en esta etapa también se da inicio al habla.

El segundo periodo va desde los 2 hasta los 7 años. Este periodo a su vez se subdivide en dos subperiodos: el pre operacional y el intuitivo. El preoperacional va desde los 2 hasta los 4 años y se caracteriza por el razonamiento; además este subperiodo también se caracteriza por el juego simbólico y las conductas egocéntricas. Mientras que el intuitivo va desde los 4 hasta los 7 años y la característica principal es que el niño es impresionista y que son incapaces de retrotraer hacia el origen.

El tercer periodo es llamado también “desarrollo cognitivo” y va desde los 7 hasta los 11 años de edad. Aquí su razonamiento es mucho más desarrollado ya que está en la capacidad de descifrar y describir su mundo.

Finalmente el cuarto periodo es el periodo operacional y va desde los 11 hasta la adolescencia. Los jóvenes aquí razonan de manera hipotética así no tengan pruebas materiales. El ser humano está en capacidad de plantear hipótesis y ponerlas a prueba hasta encontrar las soluciones entre varias posibles.

B.7.-Conceptualización de aprendizaje

Piaget sostiene que el aprendizaje es un procedimiento en donde el sujeto a través de su experiencia y la interrelación con otras personas es capaz de crear conocimientos, modificando sus esquemas cognoscitivos del mundo a su alrededor.

A su vez, Vigotsky afirma que el aprendizaje es el resultado de varias interacciones, como por ejemplo: entre las personas, culturas, organizaciones, etc. Estos actores impulsan el desarrollo del sujeto el cual desarrolla sus habilidades mentales gracias al descubrimiento y el proceso de interiorización.

Finalmente Bruner concluye que el aprendizaje es el procedimiento en que el sujeto descubre y construye nuevos conceptos gracias a conocimientos pasados y presentes. El sujeto es capaz de transformar su información, tomar decisiones y

ordenar sus ideas para ir más allá de ellos. el aprendizaje es el proceso activo en que los alumnos construyen o descubren nuevas ideas o conceptos, basados en el conocimiento pasado y presente o en una estructura cognoscitiva, esquema o modelo mental, por la selección, transformación de la información, construcción de hipótesis, toma de decisiones, ordenación de los datos para ir mas allá de ellos.

-Aprendizaje en el área de comunicación:

El ser humano, visto desde el ámbito social, tiene como naturaleza interactuar con los demás y el mundo de su alrededor, es por eso que su comunicación oral tiene un papel muy importante en la socialización de este, de manera especial cuando ingresa al jardín o educación inicial.

La importancia de poder comunicarse con los demás es la misma de sentirse dentro de un grupo, en donde tienen las mismas formas expresarse, comunicarse, interrelacionarse e interpretar la realidad del mundo. En resumen, afirma su propia identidad cultural.

El Perú es un país de diversas culturas y lenguas y en el cual el dominio de una lengua materna es de vital importancia. En primer lugar porque se expresa la visión de la cultura de la cual se es parte; y en segundo lugar porque los seres humano necesitan una lengua para poder comunicarse y desarrollarse dentro de a realidad. En este país multilingüe se requiere de una sola lengua común que pueda facilitar el diálogo entre todos; por ende, se debe de garantizar el uso y dominio de la lengua castellana.

Características del área de comunicación:

Cuando un niño desarrolla sus competencias (ya sean comunicativas o lingüísticas) desarrolla sus capacidades afectivas, sociales y cognitivas, que a

medida que pasan los años va aprendiendo de manera progresiva y que son usadas para poder interrelacionarse con los demás. Es por eso que el colegio debe de promover y promocionar diversas experiencias de este tipo, con la finalidad de que los niños puedan comunicarse según sus propias capacidades. Es preciso recordar que la comunicación es fundamental para el crecimiento de un ser humano.

Enfoque comunicativo textual:

El área de comunicación es comunicativo ya que es considerado la funcionalidad importante del lenguaje que es manifestar, decir lo cual se siente, lo cual se considera, lo cual se hace. En resumen es saber cómo utilizar la comunicación para ordenar el raciocinio, para manifestar el planeta interno, para anticipar elecciones y ocupaciones y para tener relación en sociedad.

El lenguaje escrito se representa de manera gráfica (dibujos) la cual fue creada por el ser humano, igual que el lenguaje hablado, y es diferente en cada realidad y sociedad. Todos los niños sienten una vocación por comunicarse de la misma manera en que los adultos lo hacen. Es por eso que el proceso de la escritura tiene que ser adquirida de forma natural por el niño, sin ningún tipo de presiones, para que éste pueda ir asociando el objeto y representarlo en una imagen y después con palabras.

Para hacer más fácil esta etapa es necesario que el niño primero observe y luego experimente los objetos, personas, animales, cosas, y todo lo demás que lo rodee. Por ningún motivo el niño debe ser obligado a aprender a leer y escribir si es que aún no ha desarrollado sus habilidades ni estén maduros para realizar sus movimientos finos. Se debe de tener en cuenta el desarrollo fonológico, que es la capacidad que tiene el niño para distinguir la secuencia de sonidos que a su vez forman las sílabas y las palabras.

Organización del área:

El área se organiza de la siguiente manera:

- Expresión y comprensión oral: cuando la persona se expresa de manera espontánea en lengua materna. Expresa sus sentimientos, necesidades, experiencias, etc.
- Segunda lengua y comprensión oral: cuando la persona se expresa y comprende oraciones cortas en una segunda lengua e interactúa con otras personas en situaciones cotidianas.
- Comprensión de textos: cuando el niño llega a comprender e interpretar textos e imágenes de su alrededor y llega a expresar de manera clara y espontánea sus ideas.
- Producción de textos: el niño es capaz de producir textos utilizando técnicas de gráficos, trazos o letras de manera libre y espontánea.
- Expresión y apreciación artística: cuando el ser humano es capaz de expresarse de manera espontánea las emociones y sentimientos, utilizando un lenguaje plástico, musical o dramático que le permita una mejor innovación de lo quiera comunicar.

2. Justificación de la investigación

Esta investigación se justifica porque permitirá obtener información útil para aplicar estrategias de juego trabajo o juego libre en los sectores y, consecuentemente, contribuir al desarrollo del aprendizaje en los alumnos de 5 años de Educación Inicial.

Así mismo permitirá poder analizar las diversas maneras existentes de juego y darle la debida importancia al niño esta actividad durante su etapa de formación y desarrollo. El juego puede ser beneficioso también para el docente ya que permite alcanzar resultados óptimos al momento de implementar esta actividad y así poder ayudar en el aprendizaje del niño, brindándole conocimientos nuevos pero sobre

todo ayudándole a crear e incentivar la participación en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Además, este estudio permitirá:

- Sistematizar los fundamentos encontrados sobre estrategias de juego trabajo en los niños de 5 años.
- Comprender que existe interrelación media entre las estrategias de juego trabajo y el proceso de aprendizaje en la comunicación.

3. Problema

El bajo rendimiento en la época escolar está por debajo de los estándares internacionales, y en especial, en el área de comunicaciones y comprensión lectora, ya que la mayoría de los estudiantes no desarrolla por completo sus capacidades, motivo por el cual el docente tiene que plantear diversas estrategias a través del juego para llegar a los niños.

En la actualidad el juego es un método muy usado por los docentes para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Y es necesario aplicarlas para mejorar el razonamiento lógico de los estudiantes.

Según Dorrego (1997) hay diversos aportes de fundamentos y orientaciones necesarias con relación al área de comunicación en la educación infantil, con la finalidad de mejorar las prácticas pedagógicas, es por eso que se apoyan en diversas bases pedagógicas que están interrelacionadas con los modelos de aprendizaje. Es por eso que se debe de tener presente las diversas teorías al momento de implementar las estrategias para mejorar las habilidades de los niños con el objetivo de desarrollar los aprendizajes.

Ante todo lo expuesto se formula el siguiente problema de investigación:

¿Qué relación existe entre las estrategias de juego trabajo y el desarrollo del aprendizaje de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2013?

4. Conceptualización y Operacionalización de las variables

Variable X: Estrategias de juego trabajo.

Variable Y: Desarrollo del aprendizaje en el área de comunicación.

Definición conceptual de la variable X (Estrategias de juego trabajo)

Es un conjunto de acciones organizadas donde el niño es el protagonista, ya que el elige que y con que jugar, convirtiéndose en una actividad productiva ya que a través de ella se generaran nuevos aprendizajes.

Definición conceptual de la variable Y (Desarrollo del aprendizaje en el área de comunicación)

Es la capacidad humana de procesar, entender, reflexionar, resolver problemas y aplicar lo aprendido para el beneficio propio y de la sociedad, utilizando diferentes medios y estrategias.

Definición Operacional de la Variable X

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Estrategias de juego trabajo Es un conjunto de acciones organizadas donde el niño es el protagonista, ya	• Planificación	- Identifican el espacio donde va a jugar. - Establecen normas de convivencia. - Expresan sus gustos y preferencias.
	• Organización	- Define que materiales utilizara. - Identifica de que manera utilizara los materiales.
	• Desarrollo	- Ejecuta el juego libremente.

que el elige que y con que jugar, convirtiéndose en una actividad productiva ya que a través de ella se generaran nuevos aprendizajes.	• Orden	- Ordena los materiales que utilizo.
	• Socialización	- Manifiestan sus vivencias durante el juego. - Se integra rápidamente.
	• Representación	- Expresa sus emociones mediante el dibujo u otra expresión plástica.

Definición Operacional de la Variable Y

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Aprendizaje en el área de comunicación Capacidad humana de procesar, entender, reflexionar, resolver problemas y aplicar lo aprendido en beneficio propio y de la sociedad,	• Expresión oral	-Responde a indicaciones que le hace la profesora para la hora del juego. -Asocia sonidos con palabras escritas durante la hora del juego. -Expresa con correcta pronunciación detalles del desarrollo del juego. -Describe para que y como utilizara el material que escogió. Hace uso del lenguaje oral para describir lo realizado durante el juego.
	• Comprensión de textos	-Describe las características principales del material con que juega.

utilizando diferentes medios y estrategias		-Describe de forma ordenada la secuencia que desarrollo durante el juego. -Comunica verbalmente el significado de cada uno de las tarjetas de los sectores en los que juega.
	• Producción de textos	-Produce dibujos para transmitir la parte que mas les gusto del juego. -Comunica verbalmente ideas sobre el mensaje que lleva su producción. -Opina sobre su trabajo y el de sus compañeros.
	• Expresión y apreciación artística	-Entona canciones en forma individual y grupal. -Realiza diferentes movimientos demostrando coordinación. -Utiliza diferentes instrumentos musicales al jugar a la banda de músicos. -Representa situaciones sencillas al jugar en el sector del hogar.

5. Hipótesis

Existe una relación positiva moderada entre las estrategias de juego trabajo y el desarrollo del aprendizaje en el área de comunicación en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2013.

6. Objetivos

6.1. Objetivo general

Determinar la relación de las estrategias de juego trabajo y el desarrollo del aprendizaje de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2012.

6.2. Objetivos específicos

a) Identificar el nivel de desarrollo de aprendizaje en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2012.

b) Identificar el nivel de manejo de estrategias de juego trabajo de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2012”.

METODOLOGÍA

1.1 Tipo

El tipo fue básica; teniendo en cuenta la técnica de contrastación, se procedió por una investigación explicativa, pues, se pretendió establecer la relación de dos variables: *estrategias de juego trabajo y desarrollo de aprendizaje en el área de comunicación* (Arias, 2005).

1.2-Diseño

El diseño de investigación fue el Diseño explicativo correlacional (DEC), De acuerdo con Sampieri (2006) este diseño tiene como objetivo medir el grado de relación que existe entre las variables, las cuales son sometidas a una hipótesis. Su esquema es el siguiente:

$$M-----O_x(r) \quad O_y(r)$$

Donde:

M : Muestra

O : Observaciones encontradas

x : Variable observada

y : Variable observada

r : Relación entre dichas variables de trabajo.

1.3 Población

La población estuvo constituida por secciones de 5 años = estudiantes de Educación Inicial de la I.E. 392“Señor De Luren” de San Nicolás.

Se asumió como muestra la totalidad de la población: 72 estudiantes.

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. I. N° 392 “SEÑOR DE LUREN” SAN NICOLAS – 2013

SECCIÓN	EDAD PROMEDIO	MUJERES	HOMBRES	TOTAL
“Amarilla”	5 años	16	08	24
“Azul”	5 años	13	11	24
“Rosada”	5 años	09	15	24

Fuente: Nómina de Matrícula de la I.E. 392“Señor De Luren” – San Nicolás 2012.

1.4 Muestra

El muestreo que se eligió fue el muestreo “intencionado”, para proporciones caracterizadas, obteniendo una muestra con la sección a cargo del investigador.

Se consideró que la muestra era significativa , tal como se ve en el siguiente cuadro.

DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA ESTUDIANTIL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.N° 392 “SEÑOR DE LUREN SAN NICOLAS”– 2013

SECCIÓN	EDAD PROMEDIO	MUJERES	HOMBRES	TOTAL
“Amarilla”	5 años	16	08	24

Fuente: : Nómina de Matrícula de la I.E. 392“Señor De Luren” – San Nicolás 2012

1.5 Instrumentos

Como instrumento para la recolección de datos respecto a las estrategias de juego trabajo para el desarrollo del aprendizaje se utilizó la ficha de observación de juego trabajo en los sectores y la lista de indicadores para medir las capacidades en el área de comunicación técnica que nos facilitó recoger información pertinente, de modo que representa un instrumento válido y confiable.

Estos instrumentos contenían las capacidades específicas que se trabajaron en un periodo de tiempo donde se dio la aplicación del juego trabajo directamente y la relación en el aprendizaje de las capacidades, así mismo se corroboró la relación existente entre las estrategias de juego trabajo y el aprendizaje en el área de comunicación en sus 4 organizadores, mediante los indicadores de logro claros y precisos.

1.6 Procedimiento

Se hizo el siguiente procedimiento para realizar este estudio:

En primer lugar se determinó el problema a estudiar, luego se realizaron los objetivos, después se formuló la hipótesis y finalmente se determinó la población y la muestra a estudiar.

A continuación se elaboraron los instrumentos para medir la relación que hay entre las estrategias de juego trabajo y el aprendizaje en el área de comunicación y se definió el instrumento que mediría el aprendizaje en el área de comunicación, específicamente la expresión oral, la comprensión oral, la producción de textos y la expresión y apreciación artística, sería la ficha de observación.

Luego se procedió a medir a los niños con el instrumento” ficha de observación para medir el aprendizaje en el área de comunicación” siguiendo el procedimiento que se detalla a continuación:

Se coordinó para poder señalar los sujetos de investigación con la finalidad de recolectar la información necesaria.

.Se visitó el “Aula Amarilla” de 5 años de la I.E.I.N° 392 “Señor de Luren” para recoger información documentada.

.Se procedió a observar a los niños y niñas del “Aula Amarilla”, para poder aplicar las fichas respectivas.

1.7 Criterios para el ordenamiento de la información:

- Se llegaron a revisar todos los datos obtenidos, mediante un profundo análisis de cada uno de los instrumentos que se utilizaron con la finalidad de verificar la veracidad y validez. En esta etapa no hubo dificultades que se pudieran presentar.
- Se codificaron los datos obtenidos, que después se convirtieron en códigos numéricos dependiendo del instrumento que el alumno entrevistado haya utilizado.
- Se clasificaron los datos del cuestionario, luego de eso se organizaron por frecuencias para aplicarle el coeficiente de correlación de Pearson.
- Se hizo el conteo de los datos, de forma manual y mediante el uso de un dispositivo electrónico (computadora). Luego de eso la información se vació en una matriz de decodificación para su posterior tabulación.
- Finalmente la información obtenida se organizó y se presentaron utilizando gráficos para una mejor representación visual de los caracteres numéricos.

Criterios para la interpretación de la información:

- Integrar de manera lógica para poder presentar el discurso.
- Se realiza un comentario crítico de los resultados obtenidos y en función a los objetivos de investigación previamente formulados.

- Coordinar de manera responsable los resultados que se hayan obtenido en cuanto al desarrollo de las actividades, para la cual se usarán teorías y estudios referentes que se hayan publicado con anterioridad.

RESULTADOS

Tabla 1:

Hace uso del lenguaje oral para describir lo realizado durante el juego

ESCALA	NUMERO DE ALUMNOS
NUNCA	4
CASI SIEMPRE	8
SIEMPRE	12
TOTAL	24

Fuente: Elaboración propia

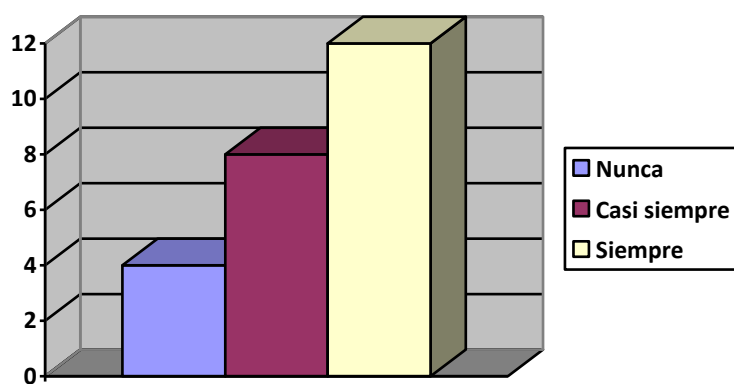


Figura 1: Hace uso del lenguaje oral para describir lo realizado durante el juego

Fuente: Tabla 1

En el grafico correspondiente a la tabla 1 se puede observar que un gran porcentaje de niños puede expresar oralmente lo realizado durante el juego, demostrando así un gran desarrollo en la capacidad de expresión oral y al aplicarse a los resultados el coeficiente de correlación de Pearson se puede afirmar que existe una correlación positiva.

Tabla 2:

Describe para qué y cómo utilizará el material

ESCALA	NUMERO DE ALUMNOS
NUNCA	2
CASI SIEMPRE	10
SIEMPRE	12
TOTAL	24

Fuente: Elaboración propia

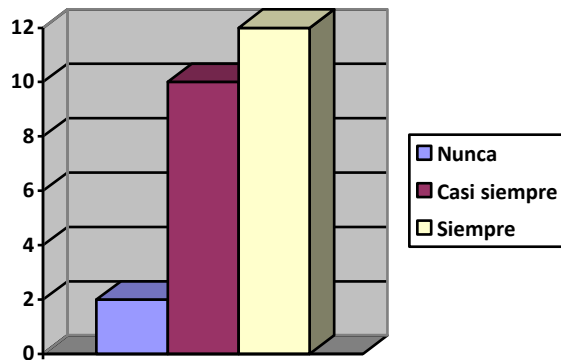


Figura 2: *Describe para qué y cómo utilizará el material*

Fuente: Tabla 2

En el grafico correspondiente a la tabla 2 se puede observar que en su gran mayoría los niños ya pueden describir para que y como utilizarán los materiales que escogieron para realizar su actividad, demostrando optimo desarrollo de la capacidad de expresión oral y al aplicarse a los resultados el coeficiente de correlación de Pearson se puede afirmar que existe una correlación positiva.

Tabla 3:

Describe en forma ordenada la secuencia que desarrolló durante el juego

ESCALA	NUMERO DE ALUMNOS
NUNCA	1
CASI SIEMPRE	8
SIEMPRE	15
TOTAL	24

Fuente: Elaboración propia

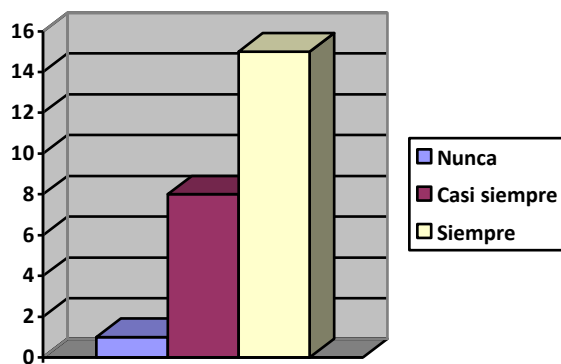


Figura 3: *Describe en forma ordenada la secuencia que desarrolló durante el juego.*

Fuente: Tabla 3

En el grafico correspondiente a la tabla 3 se puede observar que en su mayoría los niños pueden describir una secuencia ordenada de cómo jugaron ,observándose que están desarrollando de manera optima la capacidad de comprensión de textos y al aplicarse a los resultados el coeficiente de correlación de Pearson se puede afirmar que existe una correlación positiva.

Tabla 4:

Comunica verbalmente el significado de las tarjetas de los sectores que juega

ESCALA	NUMERO DE ALUMNOS
NUNCA	2
CASI SIEMPRE	13
SIEMPRE	9
TOTAL	24

Fuente: Elaboración propia

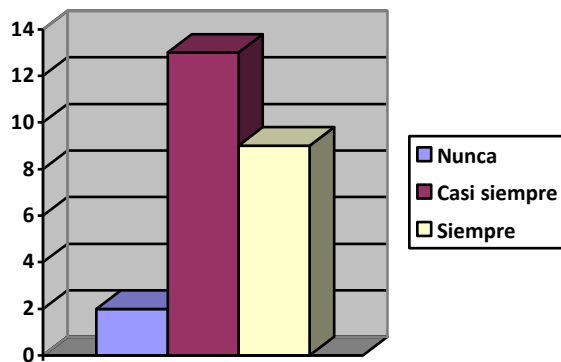


Figura 4: Comunica verbalmente el significado de las tarjetas de los sectores que juega

Fuente: Tabla 4

En el grafico correspondiente a la tabla 4 se puede observar que los niños pueden comunicar el significado de las tarjetas que hay en cada sector donde realiza la actividad, notándose un avance en la capacidad de comprensión de textos. y al aplicarse a los resultados el coeficiente de correlación de Pearson se puede afirmar que existe una correlación positiva.

Tabla 5:

Produce dibujos para transmitir la parte que más le gustó del juego

ESCALA	NUMERO DE ALUMNOS
NUNCA	2
CASI SIEMPRE	13
SIEMPRE	9
TOTAL	24

Fuente: Elaboración propia

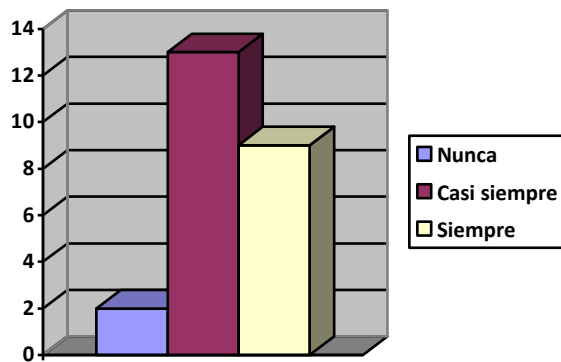


Figura 5: Produce dibujos para transmitir la parte que más le gustó del juego

Fuente: Tabla 5

En el grafico correspondiente a la tabla 5 se puede observar que casi siempre los niños pueden realizar sus dibujos expresando cual fue el momento que más le gusto del juego, logrando desarrollar de esta manera la capacidad de producción de textos y al aplicarse a los resultados el coeficiente de correlación de Pearson se puede afirmar que existe una correlación positiva.

Tabla 6:

Comunica verbalmente ideas sobre el mensaje que lleva su producción

ESCALA	NUMERO DE ALUMNOS
NUNCA	0
CASI SIEMPRE	5
SIEMPRE	19
TOTAL	24

Fuente: Elaboración propia

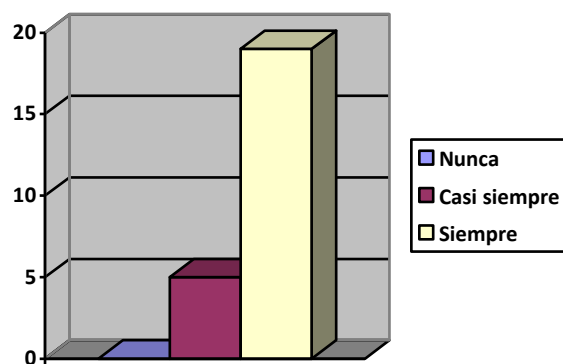


Figura 6: *Comunica verbalmente ideas sobre el mensaje que lleva su producción*

Fuente: Tabla 6

En el grafico correspondiente a la tabla 6 se puede observar que la gran mayoría de niños son capaces de expresar verbalmente lo que han dibujado y al aplicarse a los resultados el coeficiente de correlación de Pearson se puede afirmar que existe una correlación positiva.

Tabla 7:

Opina sobre sus trabajos y el de sus compañeros

ESCALA	NUMERO DE ALUMNOS
NUNCA	0
CASI SIEMPRE	0
SIEMPRE	24
TOTAL	24

Fuente: Elaboración propia

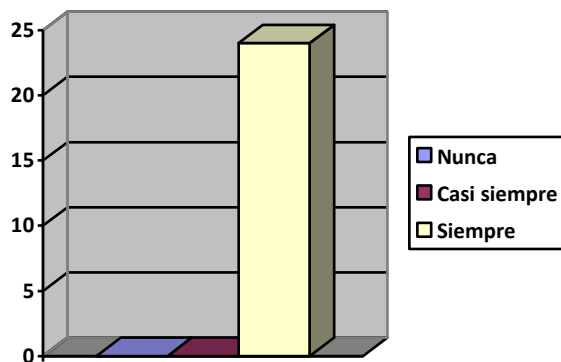


Figura 7: *Opina sobre sus trabajos y el de sus compañeros*

Fuente: Tabla 7

En el grafico correspondiente a la tabla 7 se puede observar que en su totalidad los niños son capaces de expresar sus apreciaciones sobre sus producciones y las de sus compañeros y al aplicarse a los resultados el coeficiente de correlación de Pearson se puede afirmar que existe una correlación positiva.

Tabla 8:

Realiza diferentes movimientos demostrando coordinación

ESCALA	NUMERO DE ALUMNOS
NUNCA	4
CASI SIEMPRE	14
SIEMPRE	6
TOTAL	24

Fuente: Elaboración propia

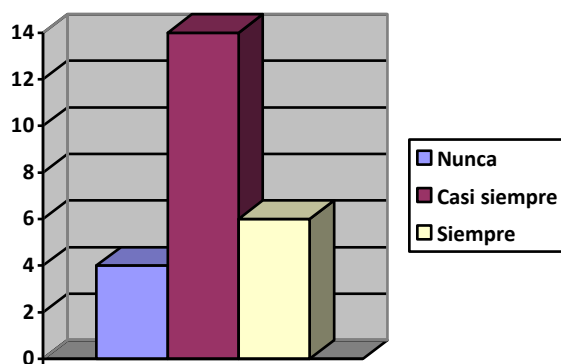


Figura 8: Realiza diferentes movimientos demostrando coordinación

Fuente: Tabla 8

En el grafico correspondiente a la tabla 8 se puede observar que los niños están en proceso de lograr este indicador, de expresión y apreciación artística y al aplicarse a los resultados el coeficiente de correlación de Pearson se puede afirmar que existe una correlación positiva.

Tabla 9:

Entona canciones de forma individual y grupal

ESCALA	NUMERO DE ALUMNOS
NUNCA	0
CASI SIEMPRE	17
SIEMPRE	7
TOTAL	24

Fuente: Elaboración propia

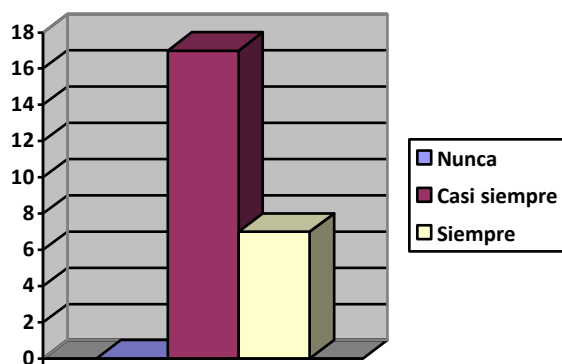


Figura 9: *Entona canciones de forma individual y grupal*

Fuente: Tabla 9

En el grafico correspondiente a la tabla 9 se puede observar que los niños parcialmente ya entonan canciones de forma individual y grupal y al aplicarse a los resultados el coeficiente de correlación de Pearson se puede afirmar que existe una correlación positiva.

Tabla 10:

Representa situaciones sencillas al jugar en el sector del hogar

ESCALA	NUMERO DE ALUMNOS
NUNCA	3
CASI SIEMPRE	6
SIEMPRE	15
TOTAL	24

Fuente: Elaboración propia

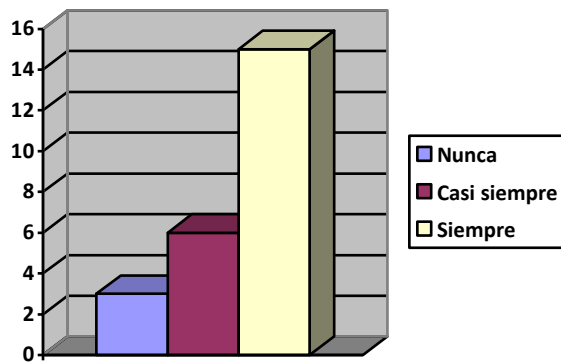


Figura 10: *Representa situaciones sencillas al jugar en el sector del hogar.*

Fuente: Tabla 10

En el grafico correspondiente a la tabla 10 se puede observar que la gran mayoría ya esta logrando representar situaciones sencillas cuando juega en el sector del hogar , logrando desarrollar la capacidad expresión y apreciación artística y al aplicarse a los resultados el coeficiente de correlación de Pearson se puede afirmar que existe una correlación positiva.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El propósito de la presente investigación fue analizar si existía relación o no entre las estrategias de juego trabajo que son las actividades que los niños realizan en cada sector que elijan del aula y el aprendizaje en el área de comunicación. Después de llevar a cabo el análisis correspondiente de los datos se puede determinar que si existe una relación positiva entre ambas variables, para verificar esto se aplico a los datos obtenidos el coeficiente de correlación de Pearson.

-Al término de esta investigación se pudo notar que los niños que desarrollan estas estrategias de juego trabajo, van desarrollando su capacidad de comunicación en los diferentes organizadores que tiene esta área: expresión oral, comprensión de textos, producción de textos y expresión y apreciación artística.

-Estas estrategias de juego trabajo influyen positivamente en el aprendizaje del área de comunicación de los niños debido a que gracias a este periodo de juego los niños se vuelven mas expresivos, creativos, comunicativos, se interesan por la lectura , desarrollan su razonamiento lógico, lo cual es utilizado en forma verbal.

-Finalmente al obtener los resultados se puede observar que los niños al desarrollar la actividad de juego trabajo están desarrollando una actividad muy enriquecedora si se toma desde la perspectiva que favorece su aprendizaje en el área de comunicación.

CONCLUSIONES

- Se concluye que cuando un niño empieza a jugar, su pensamiento y el lenguaje es usado en su totalidad, esto ayuda a que su vocabulario, la comprensión verbal y sus habilidades expresivas se amplíen.
- Se comprueba que los niños que tienden a reemplazar con cierta frecuencia algunos objetos con la finalidad de simular situaciones, desarrollan su lenguaje de manera más efectiva.
- Se concluye que el tipo y nivel de juego que exhibe un niño es un presagio para las habilidades que puede mostrar en el futuro en el campo de la lectura y escritura, ya que el niño para que pueda comprender lo que lee debe de seguir el proceso de abstracción que usa al momento de simular sus situaciones mientras juega. Cuando el niño lee, utiliza esas palabras como símbolos para representar ciertas situaciones determinadas, y cuando juega lo hace de la misma manera; sus juguetes son representantes simbólicos de la realidad que exhibe en su mente.
- Los niños que tienden a jugar más, su comprensión lectora crece. Ya que al momento de jugar se pone de manifiesto la habilidad que tienen para representar diferentes roles.
- Mediante el manejo de estrategias de juego trabajo los niños tienen pueden crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar e interactuar.

RECOMENDACIONES

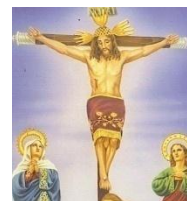
- Recomendar a la Institución Educativa Inicial 392 “Señor de Luren” de San Nicolás organizar talleres para padres de familia sobre lo importante que es el juego en el desarrollo del aprendizaje de los niños.
- Recomendar a las profesoras del nivel inicial asignar el tiempo destinado a juego trabajo, ya que muchas lo dejan de lado por la idea errónea de pérdida de tiempo.
- Incluir en nuestro plan de actividades anuales un “festival del juego” varias actividades con la finalidad de que los padres de familia puedan compartir momentos divertidos con sus hijos.
- Coordinar con las unidades de gestión local, UGEL, diversas actividades para promover el desarrollo del aprendizaje de los niños a través de juegos, como pueden ser sensibilizaciones, organizar eventos socioculturales en temas vinculados, entre otras actividades

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, J (2006). *Entre cero y cien: Socialización y desarrollo en la niñez temprana en el Perú*. Lima: Ministerio de Educación.
- ABC. GOB.ARG. *La Institucion_Educacion inicial ideas el juego en sectores*.
- Cuba de Piérola, T. (1986): *Psicología del aprendizaje, texto auto educativo* Facultad de Educación. Huacho 1986.
- García, A. (1980): *Psicología del aprendizaje texto auto educativo* -Universidad Inca Garcilazo de La vega ,Lima.
- Gonzáles, R. (1975). “*Psicología del Aprendizaje*” Editorial Universo.
[http_www.educacioninicial.com_contenidos](http://www.educacioninicial.com_contenidos)
- Heredia, M. & Meza, A. (2001) *Psicología, Texto universitario* La Cantuta, Lima.
- Lino, G. (1996). *Psicología del aprendizaje texto auto educativo*. Huacho.
- Marreros, M. (2011). *Las estrategias didácticas utilizadas por el docente y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial en las instituciones educativas comprendidas en la Urbanización Las Quintanas de Trujillo en el primer trimestre del año 2011*. Recuperado desde <http://biblioteca.uladech.edu.pe/index.php/es/somos/catalogo?criterio=estrategias%20didacticas%20de%20nivel%20inicial>
- Ministerio de Educación (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*. –Guía curricular. Lima: Dirección de Educación Inicial.

- Ministerio de Educación (2009). *Dirección General de Educación Básica Regular_ Dirección de Educación Inicial : La hora del juego libre en los sectores.*
- Ojeda, G.y Reyes, I. (2006). *Las Estrategias de Aprendizaje Cooperativo y el desarrollo de Habilidades Cognitivas* (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional de Piura, Piura, Perú.
- River, M. (2005) *Ministerio de educación. PEAR Subcomponente inicial. Propuesta pedagógica para niños y niñas de 0 a 3 años de zonas rurales.* UNMSM. Lima
- Salazar, L. (2015). *Una experiencia de aprendizaje autónomo y colaborativo con futuros profesores de matemáticas. Escuela de Matemática, Universidad de Costa Rica.* Recuperado de: http://xiv.ciaemredumate.org/index.php/xiv_ciaem/xiv_ciaem/paper/viewFile/388/188
- Silva,G. (2003). “*El juego como motor y espejo del desarrollo infantil*” . *Conferencia para el taller “Todo empezó como jugando. Acerca del juego y del jugar”*. Grupo Carretel: 16 de Mayo de 2003, Centro Cultural de la PUCP.
- Tesis doctoral : *Un estudio del Aprendizaje Organizativo desde la perspectiva del cambio, México.*
- Uribe, A. (2010). *Características del aprendizaje autónomo de los estudiantes del programa de enfermería de la Universidad de Pamplona.* Revista Ciencia y Cuidado. Recuperado de: http://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCAQFjAA&url=http%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3986736.pdf&ei=Q7zWVO6RLcS1ggShm4RQ&usg=AFQjCNEXcsi7Js6b80do_CrlI7ABErhN4w&sig2=b1qkrf3_YbRhjvx8V9pog&bvm=bv.85464276,d.eXY

ANEXOS



FICHA DE OBSERVACION

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.-APELLIDOS Y NOMBRES.....
 2.-GRADO:..... SECCION:.....
 3.-SEXO:.....EDAD:.....FECHA:.....

II.-OBJETIVO:

Se busca conocer el nivel de las estrategias de juego trabajo para verificar la relación con el desarrollo de aprendizaje en el área de comunicación.

III.-Después de observar detenidamente se procederá a marcar en la escala que corresponde.

N°	INDICADORES	ESCALA		
		SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
01	-Hace uso del lenguaje oral para describir lo realizado durante el juego.			
02	-Describe para que y como utilizara el material que escogió.			
03	-Describe de forma ordenada la secuencia que desarrollo durante el juego.			
04	-Comunica verbalmente el significado de las tarjetas con las que juega.			
05	-Produce dibujos para transmitir la parte que mas les gusto del juego.			
06	-Comunica verbalmente ideas sobre el mensaje que lleva su producción.			

07	-Opina sobre su trabajo y el de sus compañeros.			
08	-Realiza diferentes movimientos demostrando coordinación.			
09	-Entona canciones en forma individual y grupal.			
10	-Representa situaciones sencillas al jugar en el sector del hogar.			

ANEXO 2: SECUENCIA METODOLOGICA DEL JUEGO

TRABAJO EN EL AULA

PLANIFICACION: Los niños y la maestra se sientan en el suelo formando un semicírculo al centro del salón (asamblea), por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un dialogo y conversan sobre tres aspectos:

- La maestra recuerda a los niños el espacio y el tiempo donde van a jugar.
- La maestra y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores.
- Los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes desean hacerlo y con quienes les interesaría compartir este momento.

ORGANIZACION: Los niños elijen y se ubican en el sector de su preferencia. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan 2 niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen que juguetes usan, como los usan y con quien se asocian para jugar.

DESARROLLO: Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usara y los roles a representar. Los niños se ubicaran en la sala de juego de diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

ORDEN: La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es

guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además contribuye al buen hábito del orden.

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que:

- Cuenten a que jugaron y con quien.

- como fue su experiencia, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego.

SOCIALIZACION: Todos sentados en un semicírculo (asamblea), verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego, etc. La maestra aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

REPRESENTACION: La maestra da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

ANEXO 3:

"Año de la Inversión para el Desarrollo Rural y la Seguridad Alimentaria"

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR UNA ENCUESTA

SEÑORA

DIRECTORA DE LA I.E.I. "SEÑOR DE LUREN" DE SAN NICOLAS

Yo SILVIA MAGALI ALVARADO, docente de la I.E.I. N° 392 "SEÑOR DE LUREN" DE SAN NICOLAS- ante usted me presento y expongo:

Que, estando realizando mis estudios de *Postgrado en la "Universidad San Pedro", me es necesario aplicar una ficha de observación de estrategias de juego trabajo en los niños de 5 años de la Institución que usted dignamente preside*, por lo tanto, solicito a usted se sirva concederme el permiso para realizar tal encuesta.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para reiterarle a usted los sentimientos de mi especial consideración y estima.

San Nicolas, 10 de mayo del 2013.

.....
SILVIA MAGALI ALVARADO GONZALES
DNI N° 15298135

ANEXO 4: BASE DE DATOS DEL INSTRUMENTO APLICADO

	I-1	I-2	I-3	I-4	I-5	I-6	I-7	I-8	I-9	I-10
1	S	S	S	S	S	N	N	N	CS	CS
2	N	N	N	N	N	S	S	S	S	CS
3	S	S	S	CS	CS	CS	S	S	S	S
4	CS	S	N	N	N	N	S	S	S	S
5	S	S	S	S	S	S	S	S	CS	S
6	CS	CS	CS	CS	CS	S	S	S	N	S
7	CS	CS	S	S	S	S	CS	CS	N	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	CS	N	N	N	CS	CS	CS	S	S	S
10	CS	CS	N	N	S	S	S	S	S	CS
11	S	N	S	N	S	CS	S	S	S	N
12	S	S	S	S	S	N	N	N	CS	CS
13	N	N	N	N	N	S	S	S	S	CS
14	S	S	S	CS	CS	CS	S	S	S	S
15	CS	S	N	N	N	N	S	S	S	S
16	S	S	S	S	S	S	S	S	CS	S
17	CS	CS	CS	CS	CS	S	S	S	N	S
18	CS	CS	S	S	S	S	CS	CS	N	S
19	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
20	CS	N	N	N	CS	CS	CS	S	S	S
21	CS	CS	N	N	S	S	S	S	S	CS
22	S	N	S	N	S	CS	S	S	S	N
23	S	S	N	S	S	S	S	CS	S	S
24	N	S	CS	CS	CS	S	CS	S	CS	CS

ANEXO 5: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES
¿Qué relación existe entre las estrategias de juego trabajo y el desarrollo del aprendizaje de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2013?	Existe una relación positiva moderada entre las estrategias de juego trabajo y el desarrollo del aprendizaje en el área de comunicación en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2013.	General Determinar la relación de las estrategias de juego trabajo y el desarrollo del aprendizaje de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2012. Específicos a) Identificar el nivel de desarrollo de aprendizaje en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2012. b) Identificar el nivel de manejo de estrategias de juego trabajo de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa 392 “Señor De Luren” de San Nicolás 2012”.	Variable independiente ESTRATEGIAS DE JUEGO Variable dependiente APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

ANEXO 6: MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS										
El tipo fue básica; teniendo en cuenta la técnica de contrastación, se procedió por una investigación explicativa, pues, se pretendió establecer la relación de dos variables: <i>estrategias de juego trabajo y desarrollo de aprendizaje en el área de comunicación.</i>	El diseño de investigación fue el Diseño explicativo correlacional (DEC), donde: M-----Ox (r) Oy (r) Donde: M : Muestra O : Observaciones encontradas x : Variable observada y : Variable observada r : Relación entre dichas variables de trabajo	Población La población estuvo constituida por secciones de 5 años = estudiantes de Educación Inicial de la I.E. 392“Señor De Luren” de San Nicolás. Se asumió como muestra la totalidad de la población: 72 estudiantes. Muestra El muestreo que se eligió fue el muestreo “intencionado”, para proporciones caracterizadas, obteniendo una muestra con la sección a cargo del investigador. Se consideró que la muestra era significativa , tal como se ve en el siguiente cuadro. <table><tr><th>SECCIÓN</th><th>EDAD PROMEDIO</th><th>MUJERES</th><th>HOMBRES</th><th>TOTAL</th></tr><tr><td>“Amarilla”</td><td>5 años</td><td>16</td><td>08</td><td>24</td></tr></table>	SECCIÓN	EDAD PROMEDIO	MUJERES	HOMBRES	TOTAL	“Amarilla”	5 años	16	08	24	Técnica OBSERVACIÓN Instrumento FICHA DE OBSERVACIÓN
SECCIÓN	EDAD PROMEDIO	MUJERES	HOMBRES	TOTAL									
“Amarilla”	5 años	16	08	24									



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
ALVARADO GONZALES SILVIA MAGALI		15298135	Smag_1002@hotmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
☒ Tesis	☐ Trabajo de Suficiencia Profesional	☐ Trabajo Académico	☐ Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
☐ Bachiller	☐ Título Profesional	☐ Título Segunda Especialidad	☒ Maestría ☐ Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
RELACION ENTRE LAS ESTRATEGIAS DE JUEGO, TRABAJO Y DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 392 "SEÑOR DE LUREN" DE SAN NICOLAS- 2012"			
5. Programa Académico			
MAESTRO EN EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTION EDUCATIVA			
6. Tipo de Acceso al Documento			
Abierto o Público ² (info:au-repo/semantic/openAccess)		Acceso restringido ³ (info:au-repo/semantic/restrictedAccess) (*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁴

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de Investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁵



[Firma manuscrita]
Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	20	10	2023

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 015-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 8.2.
- Ley N° 20033 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y O.S. 008-2013-PCM.
- Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-QUEC (Numerales 1.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que promueve la disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 1.2.2. del artículo 1° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales RENATI. Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio AUCI.

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, párr. 32.5).

Relación entre las estrategias de juego, trabajo y desarrollo del aprendizaje en el área de comunicación de los alumnos de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 392 "Señor de Luren" de San Nicolás - 2012

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	16%	0%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	bibliotecas.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	ong.tupatrocinio.com Fuente de Internet	1%
5	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	1%
6	majuelavaaljardin.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%

tesis.unsm.edu.pe

8	Fuente de Internet	1 %
9	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1 %
10	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unicordoba.edu.co Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
14	pt.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
15	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
16	espaciokinder.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
17	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %

20	Submitted to Fundación Universitaria CEIPA Trabajo del estudiante	<1 %
21	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
22	archive.org Fuente de Internet	<1 %
23	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación Trabajo del estudiante	<1 %
25	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %
28	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
29	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
30	cache.timetoast.com Fuente de Internet	<1 %

31	ni-ez.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
33	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
35	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %
36	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
37	lamenteesmaravillosa.com Fuente de Internet	<1 %
38	moam.info Fuente de Internet	<1 %
39	xiv.ciaem-redumate.org Fuente de Internet	<1 %
40	163.178.101.5 Fuente de Internet	<1 %
41	aprendizaje-teorias.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
42	cybertesis.unmsm.edu.pe	

	Fuente de Internet	<1 %
43	www.css.cl Fuente de Internet	<1 %
44	www.elpanamaamerica.com.pa Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	< 10 words
Excluir bibliografía	Activo		