

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**¿Qué tanto conoce la aplicación de estrategias para el desarrollo del
juego libre juego libre en los sectores?**

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autor.

Wilder Eduardo Paredes Galarza

Sullana – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



¿Qué tanto conoce la aplicación de estrategias para el desarrollo del juego libre en los sectores?

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Sullana – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



¿Qué tanto conoce la aplicación de estrategias para el desarrollo del juego libre en los sectores?

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma

Wilder Eduardo Paredes Galarza (Autor)

.....

Dr. Oscar Calixto la Rosa Feijoo (Asesor)

.....

Sullana – Perú

2019



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Sufiana, a los tres días del mes de febrero del año dos mil diecinueve, se reunieron la LE. María Teresa Otoya, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“¿Qué tanto conoce la aplicación de estrategias para el desarrollo del juego libre juego libre en los sectores?”*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial. (a) **PAREDES GALARZA, WILDER EDUARDO.**

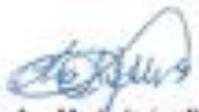
A las diez horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 17.

Por tanto, **PAREDES GALARZA, WILDER EDUARDO.**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las once horas el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

¿Qué tanto conoce la aplicación de estrategias para el desarrollo del juego libre juego libre en los sectores?

INFORME DE ORIGINALIDAD

21 %	16 %	0 %	13 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	2 %
2	www.dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	2 %
3	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	2 %
4	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	2 %
5	Submitted to Colegio Champagnat Trabajo del estudiante	2 %
6	www.otrojueoesposible.org Fuente de Internet	2 %
7	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	1 %
8	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	1 %



9	pt.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	elblogeljuego.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1 %
14	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Catolica San Antonio de Murcia Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
17	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Atlantic International University Trabajo del estudiante	<1 %



20	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
22	virtual.urbe.edu Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

DEDICATORIA

A Dios fuente de toda sabiduría, a mis padres que con su amor, esfuerzo y perseverancia pudieron darme las herramientas para realizarme profesionalmente.

INDICE

DEDICATORIA.....	8
ÍNDICE.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPITULO I.....	14
MARCO TEORICO.....	14
1.1. Antecedentes de la investigación.....	15
1.2. Bases teóricas.....	16
1.3. El juego en educación inicial.....	17
1.4. La importancia del juego en educación inicial.....	18
1.5. Características del juego libre en educación inicial.....	18
1.6. Áreas que desarrolla el juego.....	18
1.7. Clases de juego.....	18
1.8. Tipos de juego.....	22
1.9. Funciones del juego.....	23
1.10. Beneficios del juego infantil:.....	23
1.11. El juego en el contexto educativo.....	23
1.12. El juego – trabajo en el nivel de educación inicial.....	25
1.13. Elementos De La Hora Libre En Los Sectores:.....	22
1.14. Objetivos De La Hora Libre En Los Sectores:.....	22
1.15. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.....	26
CAPITULO II.....	26
ASPECTOS PARA IMPLEMENTAR LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.....	26
2.1. El tiempo y el espacio para jugar libremente:.....	26
2.2. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores.....	26
2.3. Organización de los juguetes y materiales.....	27
2.4. El juego libre como propuesta educativa.....	31
2.5. El juego libre en los sectores y sus momentos.....	32
2.6. Los sectores del aula.....	34
CONCLUSIONES.....	35
RECOEMNDACIONES.....	31
REFERENCIAS CITADAS.....	36

RESUMEN

La presente monografía tiene como objetivos Determinar la “Aplicación de estrategias para el desarrollo del Juego Libre en los sectores del aula, pretende identificar las causas del escaso conocimiento y aplicación de estrategias para el momento del juego libre en los sectores, y proponer estrategias que permitan fortalecer sus capacidades y mejorar los aprendizajes de los estudiantes a través del juego. De esta manera, el objetivo general es fortalecer las capacidades de los docentes en la secuencia metodológica del juego libre en los sectores, para que los estudiantes mejoren su socialización y su cumplimiento de normas. El plan de acción se sustenta en la normatividad del Ministerio de Educación, donde se promueve la importancia del juego como principio básico del nivel inicial para generar aprendizajes, tanto a nivel cognitivo como afectivo. El sustento teórico está en la metodología que propone Reggio Emilia, conceptos de Caba y Garvey; así como documentos elaborados desde el MINEDU. La conclusión principal, ha brindado las herramientas necesarias para promover espacios de reflexión en el aula y así plantear iniciativa en mejora de los aprendizajes.

Palabras claves. Juego libre, estrategias, sectores.

ABSTRACT

The objectives of this monograph are to determine the "Application of strategies for the development of Free Play in the classroom sectors, it aims to identify the causes of the lack of knowledge and application of strategies for the moment of free play in the sectors, and to propose strategies that allow strengthen their abilities and improve student learning through play. In this way, the general objective is to strengthen the capacities of teachers in the methodological sequence of free play in the sectors, so that students improve their socialization and their compliance with norms. The action plan is based on the regulations of the Ministry of Education, where the importance of play is promoted as a basic principle of the initial level to generate learning, both at a cognitive and affective level. The theoretical support is in the methodology proposed by Reggio Emilia, concepts and Caba and Garvey; as well as documents prepared from the MINEDU. The main conclusion has provided the necessary tools to promote spaces for reflection in the classroom and thus propose an initiative to improve learning.

Keywords. Free play, strategies, sectors.

INTRODUCCIÓN

La monografía se titula: Horas de juego libre en varios dominios por niños de 5 años. A lo largo de la historia, los niños siempre han jugado, interactuado y comunicado con otros donde esta actividad estaba permitida. El juego ahora se reconoce como un derecho del niño y como una herramienta esencial para el aprendizaje y el desarrollo, especialmente en el aula de la primera infancia.

Por ello, MINEDU 2009 propone el juego libre en diversos campos como un espacio de libertad, espontaneidad y exposición a los elementos del campo donde los estudiantes puedan interactuar y desarrollar sus habilidades comunicativas a través del juego espontáneo.

Sin embargo, a pesar de esta recomendación educativa, no es considerada ni conocida por los docentes de todos los jardines de infancia, sobre todo cuando existe poca investigación sobre esta actividad y su relación con el desarrollo (en este caso, del dominio) joven. Por tal motivo, el presente trabajo busca identificar y determinar la relación entre el juego libre en diversos dominios en niños de 5 años.

Objetivo General

Mejorar los logros de socialización en el desarrollo del juego libre en los sectores en los niños y niñas de 5 años.

Objetivos Específicos

- Fortalecer capacidades en los docentes en estrategias para la aplicación de la secuencia metodológica en el juego libre en los sectores, implementar los espacios (Sectores) del juego en las aulas y en la Institución Educativa.

- Mejorar el acompañamiento y monitoreo fortaleciendo las capacidades de los docentes en la metodología y didáctica del juego en los sectores.

El trabajo de investigación ha sido estructurado como sigue:

En el capítulo II se presenta el Marco Teórico, se presentan los Antecedentes de la investigación así como las bases teóricas que reportan información sustantiva al estudio.

Finalmente, se presentan las conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPITULO I

MARCO TEORICO

1.1. Antecedentes de la investigación.

Salas (2012), En un estudio titulado Programa de Desarrollo de Habilidades Matemáticas para Niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao, Perú, se concluyó que los niños del grupo experimental mostraron diferencias significativas en el logro de habilidades matemáticas cuantitativas, al jugar el programa en Sectores Clasificación y orden frente a controles.

Camacho (2012), Un estudio en Perú titulado El juego cooperativo promueve habilidades sociales en niñas de 5 años concluyó que el juego cooperativo brinda un espacio para que los estudiantes practiquen habilidades sociales, habilidades organizativas y mejoren la comunicación. El juego cooperativo, fomentado en el aula, es una opción para mejorar las habilidades sociales y puede contribuir al clima del aula.

Euceda (2007), en Honduras, Desde el punto de vista pedagógico de la educación preescolar se realizó un estudio titulado “Jugar” y se concluyó que los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para que los alumnos realicen sus sueños, y un mundo ficticio para expresar sus deseos. y satisfacer sus deseos, necesidades, que no se pueden hacer en el mundo real, estos rincones son importantes porque desarrollan habilidades y capacidades.

Orellana y Valenzuela (2010), en Ecuador, En el Centro Infantil Parvulitos de Otavalo se realizó un estudio titulado Actividades lúdicas para el desarrollo integral del aprendizaje de los niños y se concluyó que la mayoría de los docentes no seguían un proceso de integración del juego en las diferentes áreas de aprendizaje, limitando así la creatividad y creatividad de los niños.

De igual forma, Fernández (2014), en España, Se realizó un estudio denominado "Juego libre espontáneo" en educación infantil. Experiencia. El estudio concluyó que durante el juego, los niños se comunican no solo a través de palabras sino también a través de sonidos y gestos, y nuevamente, el juego es divertido y esta diversión es buena para el desarrollo del niño, pero también requiere que se concentren, cambien y hagan nuevas propuestas.

De igual manera, Márquez (2015), en Ecuador, Su estudio titulado Desarrollo de habilidades comunicativas y sociales durante el juego en niños de 2 a 3 años concluyó que el juego es más que solo diversión, es la primera herramienta de aprendizaje de un niño para aprender sobre el mundo que lo rodea también. Organizar las aulas a través de rincones de juego. es una estrategia para alinear las actividades de aprendizaje con las necesidades básicas de los estudiantes, por lo que los rincones de juego brindan oportunidades para el juego individual y grupal, estimulándolos a interactuar con sus pares y desarrollar sus habilidades comunicativas y sociales.

1.2. Bases teóricas.

Enfoque socio-cultural

La teoría de Vygotsky (1896-1934), Desde una perspectiva constructivista, los estudiantes construyen activamente su aprendizaje a medida que interactúan con su desarrollo, lo cual es relevante para el campo de la educación.

Además, en esta influencia sociocultural, el mismo autor señala que el juego juega un papel muy importante, ya que es un factor fundamental en el desarrollo de los niños, cuando en su evolución surgen innumerables tendencias insatisfechas y deseos postergados. necesidades a través de la imaginación antes de que sus acciones inmediatas no las satisfagan, por lo que el juego es la característica principal de la infancia.

Definición de juego libre en los sectores

Según el Ministerio de educación (2010), En su publicación sobre el tiempo de juego libre departamental (Guía para educadores sobre servicios educativos para niños menores de 6 años), define el término como:

Actividad diaria o momento didáctico que se desarrolla como un evento permanente durante 60 minutos, preferentemente en el salón de clases pero también se puede realizar al aire libre, en el patio o en el jardín educativo central. (p. 49).

Entonces podemos decir que durante el tiempo de juego libre en el sector, los niños ingresan libre y espontáneamente al sector aula y desarrollan el pensamiento simbólico, la creatividad, la relación social con los padres y la autonomía. También se puede decir que brinda orientación sobre el uso correcto del material educativo, permitiendo realizar actividades grupales e individuales que facilitan y facilitan importantes aprendizajes de calidad en diferentes áreas de la etapa primaria para niños y niñas de 3 a 5 años. (Cuba y Palpa, 2015)

Características del juego libre en los sectores.

El Ministerio de educación (2010), enumera las características del juego libre en los sectores de la siguiente manera:

- a) Es una actividad espontánea, individual, nacida del mundo interior del niño y realizada por él porque es su propia creación.
- b) Los juegos son de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se posiciona en el tipo de experiencia denominada como si. Por ejemplo, una niña de cuatro años puede jugar con una muñeca como si fuera su hija, y un niño de cinco años puede jugar con ella. una escoba como si fuera un caballo.
- c) Un efecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, siempre es agradable y alegre. Si un juego ya no se disfruta, ya no es un juego. (Cuba y Palpa, 2015)

1.3. El juego en educación inicial

Definición de juego

Según Caba (2004), Nos enseñó que el juego para niños y niñas es una forma innata de explorar el mundo, una forma de conectar con experiencias sensoriales, objetos, personas y sensaciones. Son ejercicios creativos de resolución de problemas por derecho propio. (Cuba 2004 citado en Cuba y Palpa, 2015)

Debes desarrollar una estrategia para adaptarte al exterior lo antes posible. Lograrlo no es fácil al principio, pues en su etapa evolutiva no ha encontrado las herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración durmiendo largas horas, lo que le resulta más placentero. A medida que pasaba el tiempo y fue creciendo, comenzó a conectarse con el mundo exterior a través de su primer juego, por amor maternal, comenzó a mantener un estado de calma y a generar creatividad humana. (p. 39).

Según Abad (2008) en su tesis, nos viene a decir que:

El juego debe ser visto como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado mediante el cual el sujeto, por un lado, transforma objetos y hechos de la realidad, y por otro lado, logra satisfacer sus necesidades desde la fantasía. Para lograrlo, debe tener plena libertad, tanto externa como interna. (p. 18).

En conclusión, se puede decir que, con base en las lecturas de los autores, ven el juego como una expresión natural y espontánea que brinda placer, que es una necesidad humana y que a su vez establece cierta conexión con el desarrollo de la creatividad. (Cuba y Palpa, 2015)

1.4. La importancia del juego en educación inicial

El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego (p. 40).

Las habilidades mentales se activan y desarrollan en aquellos juegos que fomentan la resolución de problemas y las relaciones de causa y efecto (por ejemplo: juegos que activan dispositivos para producir sonidos, luces, cubos encajables). A su vez, nuestros niños aprenden conceptos a través del juego descubriendo formas, tamaños y colores. El lenguaje evoluciona, adquiriendo nuevas palabras para nombrar objetos y actividades recreativas en las interacciones con los adultos. Al respecto, Caba (2004) afirma que:

Las habilidades sociales también se pueden desarrollar a través del juego a medida que aprenden a seguir instrucciones, cooperar, turnarse, seguir reglas y compartir. El juego también ayuda en el desarrollo de habilidades emocionales a través de la alegría y los sentimientos que experimentan nuestros niños en el juego de roles imaginarios. La autoestima aumenta cuando los niños logran metas a través del juego (p. 95).

1.5. Características del juego libre en educación inicial

Autores como Moreno (1992) En su definición se incluyen una serie de características comunes a todas las visiones, algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es una actividad voluntaria y nadie está obligado a participar.
- Está dentro de las limitaciones de espacio y requisitos de tiempo predeterminados o improvisados durante la competencia.

- Incertidumbre. Como actividad creativa, espontánea y original, el desenlace final fluctuante del juego inspira una deliciosa existencia de incertidumbre que nos fascina a todos.

Con base en la definición de juego de Huizinga y Caillois citada por Bernabeu y Goldstein (2008), su aporte es crucial para posteriores investigaciones sobre el tema, pudiendo establecerse las siguientes características definitorias: (Cuba y Palpa, 2015)

- **El juego es una actividad libre.** La expresión del juego parte de lo dicho por Hilda Cañeque, que responde a los deseos y elecciones subjetivas del jugador, y nadie lo puede dirigir desde fuera.
- **La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía.** El psiquiatra D.W. Winnicott, En su obra Realidad y juego sitúa la actividad lúdica en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior personal. Frente a la distancia infranqueable que lo separa del universo que lo rodea, el hombre, a través del mundo imaginario del juego, establece una zona intermedia entre él y las cosas.
- **El juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen.** Cada juego requiere espacio, tiempo y reglas. Estos nunca indican lo que debe suceder, sino lo que no debe suceder bajo ninguna circunstancia. Por eso no hay contradicción entre el juego como actividad libre y como actividad regulada: las reglas del juego no determinan el curso de la acción, pero la hacen posible dentro de ciertos límites. Durante el juego, los jugadores acuerdan libremente una serie de convenciones o reglas, y una vez formuladas estas convenciones o reglas, todos las siguen estrictamente. Su infracción significó perder el juego o ser expulsado del área de juego.
- **El juego tiene siempre un destino incierto.** Aunque las reglas del juego crean orden, su destino es siempre incierto: su desarrollo se improvisa a medida que se ejecuta y se experimenta. No había etapas ni resultados previsibles. Esta incertidumbre pone al jugador en un estado de tensión, en un perpetuo desafío por descubrir y resolver las diferentes situaciones que se presentan. Aunque el mismo juego se juega muchas

veces, nunca será el mismo, ya que los jugadores siempre tienen que reaccionar ante las nuevas situaciones que se presentan. (Cuba y Palpa, 2015)

- **El juego no sirve para nada**, no pretende producir nada, ni obtener ningún bien ni producto final.
- **El juego produce placer, alegría y diversión**. Como señala Huizinga, el juego va más allá de la separación, la cordura y la estupidez; también es verdadero contra falso, bien contra mal. Si bien el juego es una actividad mental, no es en sí mismo una función moral, ni se manifiesta en virtudes o vicios.

Así, Huizinga conecta el juego con el arte, ya que se acompaña de diversos elementos de belleza. Desde el principio, la alegría y la gracia, el ritmo y la armonía se han integrado en el juego en su forma más primitiva. El juego no es una necesidad, el juego es para la diversión y el entretenimiento: los niños juegan con animales solo porque les resulta divertido. (Cuba y Palpa, 2015)

1.6. Áreas que desarrolla el juego

Según la Zaragoza (2013) en su publicación sobre el Juego, qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue, afirma que el juego contribuye a lo siguiente. (Cuba y Palpa, 2015)

El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor

- Movimiento de manos y pies, equilibrio, ritmo, coordinación.
- Desarrollar la intención de alcanzar objetos.
- Ayuda a fortalecer los músculos y desarrollar la coordinación física.
- A través de diferentes experiencias, los niños descubren las propiedades físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, cuando los bebés chupan objetos, descubren la dureza del objeto), y conceptos básicos de espacio-tiempo: arriba y abajo, adelante y atrás, etc.
- Mejora la coordinación del movimiento de los ojos.
- Estimula la audición y desarrolla la capacidad de localizar fuentes de sonido. (Cuba y Palpa, 2015)

El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas

- A través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, los niños expresan sus sentimientos (alegría, miedo, alegría, preocupación, enfado...)

El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales

- Mediante manipulaciones previas de los objetos, el niño comenzará a asociar diversas propiedades ya determinar las similitudes y diferencias entre ellas, formando los primeros conceptos básicos: forma, color, peso, etc. Asimismo, puedes empezar a crear relaciones entre ellos (lápiz, papel, cuchara, plato, etc.).
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas, propósito de uso y anticipación.
- Desarrollar la capacidad de mantener la atención fija durante varios minutos y observar activamente.

El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social

- A partir de cierta edad, los niños empiezan a jugar con los demás. Sus juguetes evocan un sentido de propiedad en él, y se molesta cuando alguien los deja caer sin su consentimiento. Luego los prestaría a cambio de que otros dejaran los suyos... Aprende compartiendo y compitiendo.
- Aprenda a controlar sus impulsos ya tolerar algunos contratiempos (no siempre ganadores).
- Aprendió a seguir instrucciones, esperar su turno y seguir las reglas, es decir, aprendió todas aquellas reglas que guían la comunicación social. (Cuba y Sensación, 2015)

1.7. Clases de juego.

Piaget, citado por Aizencang (2005), Él cree que el juego es una de las manifestaciones más importantes del pensamiento de los niños: a través de actividades de juego, los niños desarrollan nuevas estructuras mentales. El autor distingue diferentes tipos de juego según la etapa de desarrollo del niño: (Aizencang 2005 citado en Cuba y Palpa, 2015)

- Los juegos o ejercicios motores son los mismos que en la primera etapa: chupar, aprender, tirar... el niño desarrolla su programa motor a través de estos ejercicios.

- El juego simbólico se da en el segundo momento, cuando el niño es capaz de usar la imaginación para evocar objetos y situaciones que no existen, cimentando así una nueva estructura mental: posibilidades ficcionales.

1.8. Tipos de juego

Según MINEDU (2010), Hay muchas categorías de juegos que los niños juegan libremente. Las siguientes categorías lo ayudarán a distinguir qué áreas están siendo estimuladas y aprenderá sobre sus tendencias individuales. (García et al, 2019)

Juego motor

Los juegos de acción tienen que ver con el movimiento y la experimentación del propio cuerpo y las sensaciones que puede crear en un niño. Saltar sobre un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujar, etc. son todos juegos motores. Los niños pequeños aman mucho el juego atlético porque están en la etapa en la que buscan el ejercicio y el dominio de sus cuerpos. Además, tienen mucha energía y tratan de usarla haciendo todo tipo de movimientos diferentes. Se recomienda a los niños que practiquen deportes en áreas al aire libre donde puedan encontrar suficiente espacio para realizar todos los movimientos que necesitan. Si colocamos túneles naturales, rampas, simples escaleras u otros obstáculos en estos pequeños espacios que suponen un reto para los niños pequeños, apoyaremos el desarrollo de la psicomotricidad libre, que es fundamental en esta etapa. (García et al, 2019)

Juego cognitivo

Los juegos cognitivos activan la sed de conocimiento de los niños. El juego cognitivo comienza cuando el bebé está expuesto a objetos en el entorno que está tratando de explorar y manipular. Más tarde, el interés del niño se convierte en un intento de resolver un desafío, lo que requiere su participación intelectual, no solo con el fin de manipular objetos. Por ejemplo, si tienes tres cubos, intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, juegos de mesa como el dominó o la

memoria, rompecabezas, adivinanzas, etc. son ejemplos de juegos cognitivos. (Garcia et al, 2019)

Juego social

El juego social se caracteriza por la interacción con otra persona como objeto principal del juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que ocurren en diferentes edades en la vida de un niño: cambiar el tono de voz al hablar, jugar al escondite, reflejar la propia imagen en un espejo, etc. (Garcia et al, 2019)

El juego simbólico

Ideas, relaciones y creación simultáneamente El juego simbólico es un juego que tiene la ventaja de implementar simultáneamente todos los aspectos de la experiencia de un niño. Los juegos simbólicos o de simulación requieren identificar el mundo real del mundo irreal y verificar que los demás distinguen entre los dos mundos. Al tener claro lo que es real y lo que no, un niño puede decir: Este es un juego de Alejandra y Ariana, y proponer: Dije que tú y yo éramos hermanas, viajábamos solas sin permiso de los padres Un trozo de madera déjalo rueda, finge esto La madera es una carretilla. madera como un carro. Cuba y Palpa, 2015)

Pueden verse formas tempranas de juego simbólico cuando el niño finge estar dormido pero en realidad no está dormido o bebe leche de un vaso vacío. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más explícito, cuando el niño comienza a incluir objetos que utiliza para simular acciones: por ejemplo, alimentar a un muñeco con una cuchara de madera. Luego, el niño puede convertir la muñeca en un sustituto de las acciones imaginadas que simulan. De esta forma, un muñeco podría ser la madre dando el biberón a su hijo, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la habilidad avanzada de símbolos puede convertir un plátano en un teléfono si el juego lo requiere. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que mayor impacto positivo tiene en el desarrollo y aprendizaje de los niños. (Cuba y Palpa, 2015)

1.9. Funciones del juego

Según Bernabeu y Goldstein (2008), A pesar de que, como hemos visto, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas cosas muy importantes, ya que promueve una serie de actitudes importantes que cambian a las personas que lo juegan. (Bernabeu y Goldstein 2008 citados en Cuba y Palpa, 2015)

Este juego es catártico y promueve el aprendizaje más importante. Es un recurso creativo que permite a los jugadores evadirse de la realidad cotidiana de forma sana y adentrarse en el mundo de su imaginación. De esta manera, a lo largo del proceso, el individuo reprocessa felizmente sus conflictos internos y los expulsa de la psique. El ambiente de distracción propiciado por el juego conduce a una relajación de las defensas psicológicas, y el jugador se permite en el campo de juego realizar conductas que están prohibidas en su vida por otros o por él mismo. De esta forma, se obtienen nuevos escenarios de aprendizaje a través del juego. El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus errores o fallas y desarrolla su resistencia a los contratiempos. (Cuba y Palpa, 2015)

1.10. Beneficios del juego infantil:

Según Gómez (2014) los beneficios del juego infantil son:

- Es fundamental para la autoconstrucción.
- Deje que el niño comprenda el mundo que le rodea y se adapte a él.
- Consideremos cómo una situación de juego crea adaptaciones en un niño para que juegue con mayor facilidad, con menos estrés y con mayor dominio del entorno.
- Es fundamental que los niños aprendan a vivir. Esa es una de las principales preparaciones que tiene esta connotación lúdica.

El mismo estudio puede tener un enfoque interesante, hay algunas escuelas de pensamiento pedagógico que hablan sobre el aprendizaje a través del juego y cómo se puede facilitar el proceso de aprendizaje cuando se introducen los juegos. El niño absorbe perfectamente muchos conocimientos de forma divertida y libre. Lo que aprendes de esta manera, mantente firme.

Según Gómez (2014) el juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:

- Asimilación.
- comprender.
- Aceptar las realidades externas. Gomez 2014 citado en Cuba y Palpa, 2015)

1.11. El juego en el contexto educativo

Tradicionalmente, el valor educativo de los juegos se ha asumido en el primer nivel educativo. Los niños pequeños y en edad escolar primaria aprenden a través de diferentes tipos de juego (individualmente o en grupo): juegos que involucran movimiento, como juegos de persecución; simbólicos, como juegos de palabras; canto o bandas sonoras, como círculos, bailes, etc. Posteriormente, desarrollaron travesuras que combinaban concursos de azarcón: juegos de mesa, como el ludo o el ajedrez; concursos, como torneos; juegos de simulación, ingenio y habilidad.

Los juegos, sin embargo, son el principal recurso para la formación integral del alumno. En general, en un juego libre y ameno, el niño utiliza todo su aprendizaje previo y revela estrategias que puede utilizar para resolver los conflictos que le provoca el juego. (Cuba y Sensación, 2015)

En el transcurso del juego, el niño inventa situaciones imaginarias en las que distraídamente descubre aspectos de la realidad y de sí mismo que desconocía. Movilizando conocimientos previos en el juego, saltando de disciplinas y enfrentando desafíos con pensamiento interdisciplinario y lateral.

1.12. El juego – trabajo en el nivel de educación inicial

Según el Ministerio De Educación (2010), El juego libre en las diversas áreas es una actividad espontánea e individual que se origina en el mundo interior del niño y lo involucra porque es su propia creación.

Los juegos son inherentemente no lineales. Esto significa que el juego está en un tipo de experiencia llamado como si.

Analizar y comprender su naturaleza, métodos, objetivos, duración, ciclo y lugar de desarrollo. (Cuba y Palpa, 2015)

1.13. Elementos De La Hora Libre En Los Sectores:

El Ministerio De Educación (2010), La siguiente tabla enumera todos los elementos necesarios para implementar la etapa del juego - método de trabajo. (Minedu 2010 citado en Cuba y Palpa, 2015)

1. 14 Objetivos De La Hora Libre En Los Sectores:

Según el Ministerio De Educación (2010), son tres objetivos generales:

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los dominios del comportamiento: social, emocional, intelectual y físico.
- Guiar este desarrollo y aprendizaje a través de la actividad creativa.
- Guíe la situación real del juego, exprese la experiencia real. Entendemos que, dentro del dominio conductual, pueden interpretarse de la siguiente manera. (Cuba y Palpa, 2015)

1.15 Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

Según la propuesta del Ministerio de Educación (2010), Los juegos del sector se juegan diariamente como un evento permanente, con una duración aproximada de 60 minutos.

Los niños y la maestra se sientan en círculo en el piso en el centro del salón de clases. Durante 10 minutos, tuvieron una conversación y cubrieron tres áreas:

Los educadores recuerdan a los niños los tiempos y espacios donde estarán jugando. Ahora podemos jugar libremente en varios campos. Estaremos jugando en el

salón de clases durante una hora con los juguetes que tenemos y les avisaré 10 minutos antes del final para que terminen con lo que están jugando. (García et al, 2019)

a) Organización.

Los niños se distribuyen libremente en grupos por la sala y en las zonas de su elección. Si hay cajas temáticas en el aula, los niños también las tomarán según sus preferencias. Estos grupos estarán formados por 3 o 4 niños, aunque este estándar es flexible. A veces hay 5 o 6 niños en el mismo grupo y el juego va muy bien. Otras veces, dos niños juegan juntos o solos. Una vez que los niños encuentran su lugar, comienzan sus proyectos de juego libre de forma independiente. Esto significa que definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién juegan. (García et al, 2019)

b) Ejecución o desarrollo.

Una vez que los niños se instalan en el área de juegos, comienzan a desarrollar sus ideas. También discuta con otros niños, los juguetes que todos usarán y el papel que representan: tú eres la tía, yo soy la madre y tú eres el hijo menor. Los niños entrarán en la sala de juegos de diferentes formas: unos lo harán solos, otros en parejas y otros en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrá ver cómo los niños se distribuyen en el aula según sus preferencias de tema, tipo de juego y afinidad con sus compañeros de clase. (García et al, 2019)

c) Orden.

El tiempo libre para todos los departamentos finaliza con un anuncio de cierre con 10 minutos de antelación. Cuando termina el juego, los niños deben guardar los juguetes y ordenar el salón de clases. Preservar un juguete tiene un significado emocional y social muy importante: también preserva tu experiencia y termina con una experiencia interna importante hasta la próxima. Además, ayuda a desarrollar buenos hábitos de orden.

Socialización.

Todos forman un semicírculo y le dicen verbalmente a todo el grupo qué jugaron, quién lo jugó, cómo se sintieron y qué les pasó durante el juego, etc. Los educadores aprovechan esta oportunidad para brindar información sobre algunos de los aspectos que surgen de la conversación. Por ejemplo, los niños que juegan en casa dicen que juegan con sus padres, y Daniel comienza a cocinar, dice que los hombres no pueden cocinar, y los educadores aprovecharán para hablar sobre esto y cambiar los conceptos erróneos de los niños. . Este es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, quieren, etc. (García et al, 2019)

d) Representación.

Los educadores dan a los niños la oportunidad de representar, individualmente o en grupos, aquello con lo que han jugado dibujando, dibujando o modelando. Este paso del método no tiene que realizarse todos los días. (García et al, 2019)

CAPITULO II.

ASPECTOS PARA IMPLEMENTAR LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

2.1. El tiempo y el espacio para jugar libremente:

Según el Ministerio de Educación (2010), El tiempo y el espacio para jugar son dos elementos centrales que debe planificar cuidadosamente con anticipación, ya que brindan un marco para las actividades que hacen que los niños y los maestros se sientan seguros, felices y organizados.

El Tiempo. - El tiempo y el espacio para jugar son dos elementos centrales que debe planificar cuidadosamente con anticipación, ya que brindan un marco para las actividades que hacen que los niños y los maestros se sientan seguros, felices y organizados. **El Espacio.** - Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento. (Garcia et al, 2019)

2.2 Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

Según el Ministerio de Educación (2010), Hay algunos juguetes educativos imprescindibles y materiales para juegos de rol. Los juguetes y otros materiales son el medio de la experiencia del juego porque permiten que el niño los use para expresar su fantasía y creatividad. El Mediador es un elemento que puede transformar la fantasía y la imaginación en acción.

Accesorios ideales: aquí hay juguetes y materiales para enriquecer la estructura de juego y permitirte jugar libremente en todas las áreas. Muchos de estos accesorios pueden estar hechos de cajas de cartón o materiales reciclados. Se trata de hacerlo con amor y creatividad.

2.3 Organización de los juguetes y materiales

Según el Ministerio de Educación (2010), Debes organizar tus juguetes y materiales de juego para poder jugar libremente en las distintas áreas. Dependiendo del espacio en el aula, hay dos maneras de hacer esto:

Si el espacio es grande y tiene una mesa o un estante, organice los juguetes y materiales en departamentos. En este caso, puedes colocar juguetes y materiales en estantes, en un rincón del salón de clases o donde los niños puedan verlos. La ventaja de este enfoque es que los niños tienen un espacio (área) que pueden incorporar a su juego como parte del juego. Por ejemplo, la esquina o espacio donde se ubica el departamento dramático puede ser un hogar y puede servir como casa. No olvide que esta forma de organización también ayuda a los niños a desarrollar la conciencia espacial, sabiendo que las cosas tienen un lugar y tienen un lugar en el espacio. (Garcia et al, 2019)

Sectores O Cajas Temáticas

Hogar

Aquí, los niños suelen recrear dos espacios de experiencia doméstica: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños juegan roles como padre, madre e hijo en el hogar. Preparan comida, acuestan a los niños y recrean conversaciones y conflictos familiares. A veces se les unen vecinos u otros personajes relacionados con la familia representada. La casa de juegos apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. Un área o caja temática hogareña debe tener muñecos, cocina y utensilios, una cama, una mesita, cobertores, ropa, abrigos, cocineta y demás accesorios típicos de la casa. Los accesorios deben tener características culturales regionales.

Construcción

Los niños construyen puentes, caminos, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales y otras creaciones espontáneas. En estos edificios, a menudo crea escenas para continuar su juego imaginativo, incorporando personajes como muñecas, animales y vehículos.

Los juegos con materiales de construcción apoyan el desarrollo de las habilidades de pensamiento y matemáticas. En la construcción, tendrás que encontrar bloques de madera de varios anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, cuerdas, cordeles, tubos de PVC para encajar, tablonces de varios tamaños, legos y más. La división debe estar relacionada o cercana a la división de los escenarios y minijuegos. (García et al, 2019)

Dramatización.

Este es el departamento donde los niños desarrollan funciones simbólicas más que otros, juegan diferentes roles, dramatizan, por lo que debe ser un departamento flexible, por lo que a veces puede ser el hogar, a veces es una pequeña tienda, una farmacia, un profesor de peluquería, etc.

Además de los departamentos mencionados anteriormente, los departamentos de música (que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), de experimentos (que descubran las características de los objetos y seres vivos a través de la observación, cultiven la curiosidad y la investigación) y limpios (desarrollan limpio, orden y hábitos higiénicos. (García et al, 2019)

2.4. El juego libre como propuesta educativa

Aizencang (2012), Señalando que el juego parece tener un significado diferente desde el punto de vista educativo, sujeto a propuestas programáticas, y que la actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerada en la educación infantil, en ocasiones con la libre participación de los estudiantes.

A partir del año 2009, el MINEDU Señalando que el juego parece tener un significado diferente desde el punto de vista educativo, sujeto a propuestas programáticas, y que la actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerada en la educación infantil, en ocasiones con la libre participación de los estudiantes. (Otero, 2015)

2.5 El juego libre en los sectores y sus momentos

Según el MINEDU, (2009), Este es un momento de enseñanza que tiene un proceso que significa utilizar los espacios y elementos del departamento para desarrollar el juego libre y brindar oportunidades para que los estudiantes interactúen con los demás. Este proceso tiene seis etapas en su desarrollo, a saber: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación. (Otero, 2015)

a) Planificación

Según Franco (2013), Los juegos de planificación le permiten al niño hacer conexiones entre lo que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en práctica lo que aprende. Asimismo, entiende el tiempo para predecir las acciones que realizará posteriormente, ejerce poder en la toma de decisiones y ejerce cierto control sobre sus acciones, articula sus pensamientos para hacerse entender, escucha y recibe consejos de sus pares. Lo más importante es que el nacimiento de un proyecto conjunto permitirá a los estudiantes colaborar intercambiando ideas y organizando el evento en sí. (Otero, 2015)

b) Organización

Este segundo momento ocurre en el proceso con el fin de brindar un espacio para que los niños tomen decisiones eligiendo el sector en el que trabajarán, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos para trabajar en un marco de actividad de confianza y respeto. Se considerará la implementación total de divisiones en el aula con materiales que puedan apoyar el aprendizaje de los estudiantes, así como el reconocimiento y la organización de cada división. MINEDU (2009). (Minedu 2009 citado en Otero, 2015)

c) Ejecución o desarrollo.

Este es el momento central del proceso basado en el juego libre. Aquí se reflejan los planes de los niños y se revelan todas las actividades de juego. Los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defienden sus ideas y buscan ayuda cuando es necesario, interactúan, manipulan, experimentan, discuten, etc. Están absorbiendo las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando

puntos de vista, expresando sus pensamientos, afrontando los hechos. Lo que se planea no siempre se ejecuta exactamente. (MINEDU, 2009 citado en Otero, 2015)

Asimismo, son elocuentes al discutir y expresar sus puntos de vista sobre proyectos en curso y son capaces de dividir tareas, demostrando independencia y responsabilidad. (MINEDU, 2009 citado por Otero, 2015)

d) Orden.

Si no se salva la posibilidad del niño de aprender en orden, este momento puede convertirse en una actividad mecánica de ordenar y colocar las cosas en su lugar. La secuenciación implica la formación del hábito de limpiar, ordenar y cuidar el material: pero también es necesario verlo como un momento que brinda oportunidades para que los estudiantes desarrollen, por ejemplo, su coordinación motora fina, construir relaciones, clasificar, serializar, y haciendo otras habilidades. (Otero, 2015)

e) Socialización

"Este es un momento para que los niños comenten lo que se hizo durante la ejecución, explicando lo que hicieron en el departamento en el que trabajaron, con el objetivo de promover la reflexión sobre lo sucedido. La socialización significa confrontar lo previsto en la planificación con lo que se hace en la ejecución, y tienen la oportunidad de evocar lo que sucedió durante el desarrollo del juego.

Este aspecto permitirá que los estudiantes se vuelvan gradualmente más responsables de sus propias acciones, estableciendo el fracaso y el progreso entre el uso del material y sus acciones con los demás. (Otero, 2015)

f) Representación

Según el MINEDU, (2009), En este punto, los niños individualmente o en grupos dibujan, dibujan o modelan lo que están jugando. No es necesario realizar este paso todos los días. En todo el proceso, la propuesta es la fuente de desarrollo de la comunicación de los estudiantes. (Minedu 2009 citado en Otero, 2015)

En el juego libre en diversos campos, la actitud del maestro es una actitud oportuna de participante-observador, que es muy valorada por el niño, y el niño ve en el maestro a un compañero con más conocimientos, en quien puede confiar sin

preocuparse por cometer errores. porque se convierte en un igual en el juego. (Otero, 2015)

2.6 Los sectores del aula

Según Sarabia, (2009), Se concibe como un lugar donde los niños interactúan con otros niños, maestros y cintas de materiales durante el juego libre en el aula.

De esta manera, sus opiniones son consideradas en la ubicación, denominación y disposición de los distintos espacios del aula, ejercitadas en la toma de decisiones, colaboración e intercambio de ideas. Si el espacio del aula es grande, se organizará por departamentos, pero si el espacio del aula es pequeño, se debe dar prioridad a estos departamentos, o en todo caso, el material se puede organizar en cajas de materias.

Asimismo, desde el año 2000, el programa KIDSMART plantea como alternativa, la instalación de computadoras en las aulas como un área más de uso para los alumnos de jardín de infantes. (Otero, 2015)

CONCLUSIONES

- Los diagnósticos detallados pueden identificar las fortalezas y debilidades de la práctica educativa en la gestión estratégica para aplicar plenamente el juego libre de cada departamento.
- La adecuación de un ambiente propicio para desarrollar el juego libre es un factor muy importante. Este tiene que ser seguro, accesible y estimulante.
- El juego libre desarrolla importantes aspectos de los niños como: educativo, físico, mental y social. Esta actividad debe ser realizada libremente por los niños, pero siempre acompañados por el profesor. La supervisión y el compañerismo es un proceso importante que nos permite visualizar las debilidades y fortalezas de nuestros docentes, para luego potenciar su práctica docente a través del compañerismo. Pero también se aplica a la implementación del plan de acción, tomando medidas correctivas de manera oportuna.

RECOMENDACIONES.

- El Ministerio de Educación, a través de las UGEL, debe implementar programas de cursos y talleres en donde se estimule y enseñe actividades lúdicas en el que se incluya el juego.
- Las y los profesores en coordinación con las madres y los padres de familia deben realizar talleres para participar junto a sus menores hijos en actividades de juego.

REFERENCIAS CITADAS

- Aizencang, N. (2012). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Anolli, L. (2010). *Iniciación a la psicología de la comunicación*. Barcelona: Publicacions Edicions.
- Ander, E. *Diccionario de la pedagogía*. Argentina: Magisterio
- Cassany, D. Luna, M. y Sanz, G. (2008). *Enseñar Lengua*. Madrid: 7ma edición.
- Coloma, S. (2014). *Guía didáctica para el desarrollo de las competencias comunicativas en niños y niñas de 4 y 5 años de edad*. (Tesis de licenciatura, Ecuador). Recuperada de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/7294/1/UPS-QT06150.pdf>
- Chadwick, C. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*. México. XXXI, (4), 111-126.
- Chadwick, C. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*. México. XXXI, (4), 111-126.
- Cuba, N., y Palpa, E. (2015). La Hora Del Juego Libre En Los Sectores Y El Desarrollo De La Creatividad En Los Niños De 5 Años De Las I.e.p. De La Localidad De Santa Clara. Disponible en: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. (Tesis de maestría, Honduras). Recuperada de www.cervantesvirtual.com/.../el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico.
- Fernández, L. (2014). *El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica*. (Tesis de maestría, España). Recuperada de repositorio.unican.es/xmlui/bitstream.
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Cuba: Pueblo y

Educación.

Fonseca, S. Correa, A. Pineda, Lemus, F. (2011). *Comunicación oral y escrita*.

México: Pearson.

Fournier, C. (2007). *Comunicación Verbal*. México: Thomson.

García, A. y Llull (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.

García, L., y Alvarez, J. (2019). La Hora Del Juego Libre En Los Sectores Y Su Influencia En El Desarrollo De La Socialización En Los Niños De 4 Años En La Institución Educativa Inicial 220 De Quinistacas, Moquegua, 2018. Disponible en:<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8577/EDSgacule.pdf?sequence=>

MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.

MINEDU. (2010). *Guía de orientaciones para el buen trato de niños y niñas en el nivel Inicial*. Lima.

MINEDU, (2013), Acercamiento al uso de lenguaje oral de niñas y niños de 5 años a través de una entrevista. Lima.

MINEDU. (2013- 2015). *Rutas de aprendizaje Fascículo I Desarrollo de la comunicación*. Lima.

Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao. Disponible en:<https://es.scribd.com/document/379380456/El-juego-libre-en-los-sectores-y-el-desarrollo-de-habilidades-comunicativas-orales-en-estudiantes-de-5-anos-de-la-Institucion-Educativa-N-349-Palao>

Sarlé, P. Stein, A. y Migdalek, M. (2012). Te enseñó a jugar: caracterización de movimientos interaccionales y formas lingüísticas mediante las cuales regula la acción lúdica. *Revista PSYKHE*. Argentina, 21 (1), 55-67.

Stein, R. y Szulanski, S.(1997) *Educación pre-escolar en Israel*. Tel Aviv: Aurora

UNICEF, (1989). *Convención sobre los derechos del niño*. Lima. Recuperado de http://www.unicef.org/peru/spanish/convencion_sobre_los_derechos_del_nino_final.pdf.

