

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Beneficios del juego libre en los sectores, en los niños de educación inicial.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación inicial

Autor:

Sonia Edelmina Tello Correa

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Beneficios del juego libre en los sectores, en los niños de educación inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (secretario)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Beneficios del juego libre en los sectores, en los niños de educación inicial.

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

Sonia Edelmina Tello Correa (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

Piura– Perú

2020



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


ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO


Piura, a los quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, 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. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, 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: *Beneficios del juego libre en los sectores, en los niños de educación inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **TELLO CORREA SONIA EDELMINA**


A las doce 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 16.

Por tanto, **TELLO CORREA SONIA EDELMINA**, 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 trece horas con treinta minutos 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. Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Kio Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado
DNI: 07038746

Beneficios del juego libre en los sectores, en los niños de educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

25% INDICE DE SIMILITUD	20% FUENTES DE INTERNET	4% PUBLICACIONES	16% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	opac.fmoues.edu.sv Fuente de Internet	2%
2	fdocuments.ec Fuente de Internet	2%
3	es.studenta.com Fuente de Internet	1%
4	revistas.historico.upel.edu.ve Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Tecnológica del Peru Trabajo del estudiante	1%
8	www.amazon.ae Fuente de Internet	1%



9	Submitted to Consorcio CIXUG Trabajo del estudiante	1 %
10	digibug.ugr.es Fuente de Internet	1 %
11	myslide.es Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	1 %
13	silo.tips Fuente de Internet	1 %
14	caelum.ucv.ve Fuente de Internet	1 %
15	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1 %
16	Submitted to Escuela Politecnica Nacional Trabajo del estudiante	1 %
17	sites.google.com Fuente de Internet	1 %
18	cybertesis.uach.cl Fuente de Internet	< 1 %
19	Submitted to upn271 Trabajo del estudiante	< 1 %
20	jugandoconmispapis.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %

21	idoc.pub Fuente de Internet	< 1 %
22	Submitted to CSU, San Jose State University Trabajo del estudiante	< 1 %
23	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	< 1 %
24	Díaz Rodríguez Nizarindani. "La importancia del juego en el desarrollo infantil", TESIUNAM, 2021 Publicación	< 1 %
25	Pérez López Laura Abigail. "El juego como herramienta de aprendizaje en niños con condición de N.E.E. a nivel preescolar", TESIUNAM, 2017 Publicación	< 1 %
26	okyallegamos.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
27	Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades Trabajo del estudiante	< 1 %
28	imss.gob.mx Fuente de Internet	< 1 %
29	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	< 1 %



30	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
31	Submitted to Universidad Catolica San Antonio de Murcia Trabajo del estudiante	< 1 %
32	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	< 1 %
33	www.zonapediatrica.com Fuente de Internet	< 1 %
34	slideplayer.es Fuente de Internet	< 1 %
35	www.noveduc.com.ar Fuente de Internet	< 1 %
36	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
37	repositorio.uchile.cl Fuente de Internet	< 1 %
38	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	< 1 %
39	aussiesusana.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
40	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %



41	repositorio.uisek.edu.ec	< 1%
	Fuente de Internet	
42	transicioninmaculadaitagui.blogspot.com	< 1%
	Fuente de Internet	
43	Submitted to Universidad de Deusto	< 1%
	Trabajo del estudiante	
44	patricia-eljuegoenlaeducacion.blogspot.com	< 1%
	Fuente de Internet	
45	repository.unilibre.edu.co	< 1%
	Fuente de Internet	
46	dokumen.pub	< 1%
	Fuente de Internet	
47	www.youtube.com	< 1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas Activo
 Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
 (Asesor)

DEDICATORIA

A mi madre que a través de su ejemplo me ha sabido guiar, brindándome su amor y cuidados, confiando siempre en mí. A mi familia que han estado allí para animarme, con palabras de aliento. A mis estudiantes que son una de las razones que tengo para seguir preparándome profesionalmente y así poder brindarles lo mejor.

ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: EL JUEGO..... 1

Definición..... 1

Importancia del juego en el nivel inicial..... 4

Características del juego..... 6

Clases de juego..... 7

Tipos De Juego..... 7

Funciones del Juego..... 10

CAPÍTULO II: JUEGO LIBRE..... 12

Definición de juego libre en los sectores..... 12

Características del juego libre en los sectores..... 13

Hora del juego libre..... 13

Importancia del juego libre..... 14

Características de la hora del juego libre en los sectores..... 15

Sectores del juego libre..... 15

El juego libre en los sectores y sus momentos..... 17

CAPÍTULO II: BENEFICIO DEL JUEGO EN LOS NIÑO..... 21

El juego en el desarrollo del niño..... 21

Beneficios del juego en los niños..... 23

Ventajas de la hora del juego libre en los sectores..... 24

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

RESUMEN

Este trabajo de investigación que tiene como objetivo principal determinar los beneficios del juego libre en los sectores en los niños de Educación Inicial, ha sido propuesto viéndome en la necesidad ya que todos los días en las Instituciones Educativas se realiza el juego libre en sectores sin embargo muchos maestros no saben darle el enfoque que realmente se necesita para así mediante el juego libre beneficiar a los niños, puedan sentirse gozosos y autónomos al realizar este juego. A través de esta monografía buscamos que los docentes puedan observar los beneficios que nos brinda el juego libre en los sectores, ver cuál es su importancia, Qué significa el juego en sectores para que así puedan brindar una mejor educación a sus estudiantes y que los estudiantes sientan que pueden lograr lo que se proponen sabiendo que el juego es un momento innato del niño y necesita jugar. A esta necesidad me he visto motivada a buscar distinta bibliografía de especialistas, pedagogos, investigadores del tema para así poder realizar la recopilación de información organizando en tres grandes capítulos el juego, el juego en los sectores, y sus beneficios. El primer capítulo nos habla del juego en Sí, su definición, características, tipos. El segundo capítulo ya entramos a hablar de lo que es el juego libre, su definición, qué es la hora del juego, importancia, los sectores, las estrategias entre otra información de importancia. Para finalizar en el tercer capítulo entramos a hablar de los beneficios que tiene el juego libre en los sectores para los niños cuáles son sus ventajas en cada una de las áreas. Por último, dejamos algunas conclusiones que Esperamos sea de suma importancia e interés para los lectores.

Palabras clave: Juego, juego libre, sectores, beneficios, áreas, niño y niña, hora del juego libre.

ABSTRACT

This research work, whose main objective is to determine the benefits of free play in the sectors in children of Initial Education, has been proposed seeing the need since every day in Educational Institutions free play is carried out in sectors, however many teachers do not know how to give it the focus that is really needed in order to benefit children through free play, so they can feel joyful and autonomous when playing this game. Through this monograph we want teachers to be able to observe the benefits that free play offers us in the sectors, to see what its importance is, what the game in sectors means so that they can provide a better education to their students and that the students they feel that they can achieve what they propose knowing that the game is an innate moment of the child and he needs to play. Due to this need, I have been motivated to look for a different bibliography of specialists, educators, researchers of the subject in order to be able to collect information, organizing the game, the game in the sectors, and its benefits into three large chapters. The first chapter tells us about the game itself, its definition, characteristics, types. The second chapter we already entered to talk about what free play is, its definition, what is the time of the game, importance, the sectors, the strategies among other important information. To finish in the third chapter, we will talk about the benefits of free play in the sectors for children, what are its advantages in each of the areas. Finally, we leave some conclusions that we hope will be of great importance and interest to readers.

Keywords: Game, free play, sectors, benefits, areas, boy and girl, free play time.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad vemos que los niños en el jardín de infancia tienen una hora específica para lo que es el juego libre en los sectores, pero muchas maestras se preguntan ¿qué es el juego libre? ¿Es realmente útil para el niño? Incluso hay padres de familia que piensan que los niños solamente vienen a jugar al Centro Educativo ya que se le da prioridad 1 hora cronológica al juego libre en los sectores, pero ¿realmente es así? ¿Es un juego sin propósito?

Vemos también que en el aula se encuentran distintos sectores como pueden ser el sector de hogar, el sector de biblioteca, el sector de construcción, música, arte entre otros sectores que se pueden implementar en el ámbito educativo respondiendo a las preguntas anteriores, podemos decir que el juego en sectores tiene una gran importancia para el desarrollo del niño ya que mediante estos juegos los niños logran desarrollar muchas habilidades.

Una de ellas es la autonomía ya que a través del juego ellos se independizan realizan sus actividades solos e incluso realizan acciones del hogar que luego les beneficiará para la vida cotidiana. Incrementan su vocabulario, mejoran sus emociones, su creatividad entre otros aspectos

Entonces es de suma importancia la hora del juego libre en los sectores, Pero siempre y cuando tengamos en cuenta las estrategias adecuadas para poder desarrollarla ya que no es meramente un juego desordenado, los niños entran al aula y realizan actividades sin sentido sino a pesar de llamarse juegos libres, un proceso metodológico el cual se tiene que respetar.

Objetivo General

- Determinar cuáles son los beneficios del juego libre en los sectores en los niños de Educación inicial.

Objetivos Específicos.

- Establecer conceptos sobre el juego en los niños de Educación inicial

- Indagar y describir la información del juego libre en los sectores en Educación Inicial.
- Identificar Cuáles son los beneficios del juego libre en los sectores en los niños de Educación inicial

Debido a todo ello me he visto motivada y con la necesidad de llevar a cabo esta investigación para así brindar a otros docentes la información actualizada y necesaria sobre este juego libre en sectores para que así principalmente los más beneficiados sean los niños que serán los que disfrutarán de este juego obteniendo grandes beneficios.

CAPITULO I

EL JUEGO

1.1. Definición

Dando un acercamiento al concepto, Duca (2008) afirmó que “durante el proceso donde las especies evolucionaron biológicamente, se pudo observar que el juego fue una expresión conductual. Esta estuvo relacionada a la capacidad cerebral de los seres, la cual un motivo directo entre la masa cerebral y la cantidad de juego” (p. 89).

Agregando a lo anterior, en seres de estructura elemental, no se percibe este tipo de conducta, todo lo contrario, posee un apogeo en los mamíferos y en el ser humano llega a ser una institución cultural. Si se parte de la base de que la cultura es el estilo peculiar que el humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar su entorno, el juego sería su peldaño inicial.

Del mismo modo, García (2010) aseveró lo siguiente. “La actividad lúdica es una acción espontánea, libre y esencialmente placentera. Esta no es impuesta desde afuera, ya que el infante lo realiza con entusiasmo y, a partir de ello, se utiliza como una técnica pedagógica. Los niños aprenden simultáneamente cuando juegan; al momento de jugar, ellos actúan, exploran, proyectan y crean” (p. 76).

Caballero (2010) afirmó que “el juego es una construcción. Es considerado como un todo significativo la cual es presentado de manera constante y posee un sentido completo. La actividad del juego debe ser organizado para que las reglas se cumplan. No se debe olvidar que estas reglas deben estar encaminadas más a la diversión que a las prohibiciones” (p. 43).

El juego es esencial en la vida de todo niño; por esta razón, estoy de acuerdo con lo que el autor Blanco menciona sobre desarrollar la autonomía, seguridad, confianza del alumno para poder desenvolverse en un futuro. El juego ayuda al desarrollo emocional, puesto que es una acción que suministra entretenimiento, placer

y alegría de vivir. Además, permite expresarse libremente así como de recargar energías positivas. Durante los primeros años, los juguetes clásicos (muñecas, peluches, animalitos) y las imitaciones adultas (vestirse, lavarse, y peinarse) favorecen el desarrollo de la afectividad.

Motricidad: en el niño, su desarrollo motor es determinante para su evolución como persona íntegra. El infante, por medio de la actividad psicomotriz, recibe sensaciones corporales agradables y contribuye al proceso de separación, maduración. Mediante el juego va descubriendo su cuerpo, potenciando aspectos neuromusculares (coordinación y equilibrio) Calvillo, R. (2013).

Inteligencia: no queda duda de que existe una unión entre el desarrollo de las capacidades intelectuales con el desarrollo sensorio motor. La adquisición de estas dependerá tanto de las potencialidades genéticas como de los recursos e instrumentos que el ambiente ofrezca. El infante descubre intelectualmente que es parte de algo. Además, aprende a analizar los objetos, dando el primer paso al razonamiento como el análisis y síntesis. Este será un gran paso para lograr el desarrollo del pensamiento abstracto Duca, N. (2008).

Creatividad: sabemos muy bien que todo niño posee la necesidad de expresarse, de fantasear y crear, y todo ello sí se puede con el juego. Este dirige naturalmente hacia la creatividad, ya que en todos los niveles lúdicos promovidos por el centro educativo, los infantes se ven obligados a emplear destrezas y procesos que le den oportunidad a la creatividad, producción e invención Duca, N. (2008).

Sociabilidad: Los juegos contribuyen al desarrollo de la comunicación y el intercambio del niño así como a interactuar con sus compañeros; en otras palabras, ayuda a la integración social. Al principio él juega solo, luego le agrada estar con otros niños. Más tarde tiene lugar la competencia en la que el niño se divierte en compañía de sus compañeros Duca, N. (2008).

Numerosos estudiosos sustentan la relación del juego con el desarrollo de la personalidad a través de distintas teorías.

Porlles, L. (2011). Explica que la actividad del juego es un tópico o tema de

investigación de la psicología especial, llegando a la conclusión que el juego es un fenómeno del desarrollo del pensamiento. Su base se encuentra en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejores adaptadas a las condiciones cambiantes del ambiente. Por ello, el juego es considerado un entrenamiento y preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Gros nos dice que el juego es un preejercicio de roles necesarios en la vida adulta, ya que contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño en la realización de futuras actividades (como se citó en Caballero, 2010).

Para este teórico, el juego esta innato en cada uno de los niños y que se le debe dar todas las oportunidades posibles para que realicen estas actividades, ya que estas actividades permitirán que en un futuro puedan alcanzar su desarrollo como adultos.

Teoría Piagetiana: Según la propuesta de Piaget (1956), un aparte importante de la inteligencia del niño es, precisamente, el juego. Esto se debe a que representa la asimilación funcional o de reproducción de la realidad según cada periodo evolutivo de la persona.

Piaget demuestra que hay tres fases básicas evolutivas dirigidas al pensamiento humano. La primera de ellas es el simple ejercicio (muy parecido al de los animales). El segundo periodo o fase es el juego simbólico (ficticio, abstracto). En última instancia, se tiene la fase del juego reglado (colectivo, resultado de un convenio o acuerdo).

Para Piaget, el juego se va desarrollando en cada etapa de vida de los niños, sobre todo que el juego forma parte de la inteligencia del niño y va ir jugando de acuerdo a ella.

Importancia del juego en el nivel inicial

El juego desarrolla la afectividad, lo cual se manifiesta durante la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El juego ayuda al desarrollo emocional, puesto que es una acción que suministra entretenimiento, placer y alegría de vivir. Además, permite expresarse con total libertad, así como de recargar energías positivas.

El poeta y educador Schiller señala que “el hombre se considerará completo solo cuando juega”. Este pensamiento tiene su base en que en la dinámica del juego, entran a tallar todas las ansias de ser libre, ser espontáneo por lo menos en ese momento. Tal espíritu de libertad fomenta a su vez a la creatividad, reflexión, hace explotar cualidades que uno no pensaba que tenía. En otros términos, por medio del juego, la persona se desprende de todo lo que reprimía y lo ahogaba para convertirse en un ser feliz (Porlles, 2011).

Dentro del marco pedagógico, la relevancia del juego es muy amplia, ya que la pedagogía recoge las conclusiones de la Psicología para aplicarlas a la didáctica educativa. Una de estas conclusiones asevera que el juego es la más clara manifestación interior del niño al mostrar su ser integral.

Para Skinner, el juego en la etapa del nivel inicial cada niño expresa su sentir interior de cómo percibe el mundo que lo rodea. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

En el desarrollo físico: No queda duda de que tiene una gran importancia en el desarrollo físico, ya que las actividades contribuyen al desarrollo de su cuerpo (caminar, gatear, correr, extender los brazos y piernas). Estas actividades del juego contribuyen al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular (Porlles, 2011).

El juego: hace referencia a la etapa de la infancia cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y se preocupan más en el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desarrollo integral. El niño en esta etapa

agudiza sus sentidos, muestra un mayor dominio de su cuerpo, se expresa de una mejor manera y fomenta un espíritu de observación. Los especialistas en educación han demostrado que el desarrollo mental en el juego va de la mano con el trabajo mental (Porlles, 2011).

Durante el juego, el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver diferentes situaciones que se le presentan en el juego aviva su inteligencia. Condiciona sus habilidades con las experiencias vividas para que más adelante sean capaces de resolver innumerables problemas de la vida ordinaria.

Es indiscutible que el juego es un estímulo primordial de la imaginación, ya que en el juego se identifica con el espacio y tiempo así como con los demás seres que están a su alrededor. Además, puede interactuar con su compañero real o imaginario que pueden ser personas como también animales. Esta capacidad sirve para identificarse con las ocupaciones de adulto, ya que su imaginación es flexible.

Formación de carácter: en el juego, se producen lecciones de ciudadanía como de ética y moral, siendo estas lecciones muy benéficas para su formación. El profesor *Jackson R. Sharman* de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores" (como se citó en Orellana y Del Roció, 2010).

Cultivar sentimientos sociales: Cuando el niño o infante vive lejos o en lugares aislados, crecen sin el uso adecuado del juego, formándose en ellos un carácter ermitaño o hasta ser considerado un lastre social. Esto ocurre al no tener ellos la posibilidad de disponer con los juguetes adecuados para su edad. La actividad lúdica tiene como característica particular la de sembrar valores sociales de un modo espontáneo. Pero al no tener con quien jugar, estos valores, sobre todo el valor de la solidaridad no se vería desarrollado (como se citó en Orellana y Del Roció, 2010).

Los juegos, en su gran mayoría, son actividades grupales y no solitarias. Un ejemplo claro de ellos es en la hora de recreo en un centro educativo cualquiera, donde las acciones se caracterizan por ser grupales y comunicativas. Los niños se agrupan en grandes y pequeños grupos, en base a las edades, intereses, sexo, para competir o, en

algunos casos, para conversar sobre temas que tienen relación con su vida cotidiana.

Jugar de manera colectiva le permite al infante a adquirir un espíritu de colaboración así como de responsabilidad y solidaridad. Estos aprendizajes son valiosos para el niño por ser lecciones sociales que le servirán de mucho en la adultez. Al saber vivir en colectividad, tendrá acceso a las herramientas para ser un buen vecino, un trabajador colaborador y una pareja comprensible; en otras palabras, podrá vivir en concordia en una comunidad entera.

Características del juego

Delgado (2011) mencionó las siguientes características:

El juego es una actividad voluntaria y libre, se realiza dentro de ciertos límites espaciales y temporales, no tiene una finalidad, sino es un fin en sí mismo, es fuente de placer y siempre se valora positivamente, es universal e innato, es necesario tanto para los adultos como para los niños. Es activo e implica cierto esfuerzo, Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en juego, si la está realizando un niño. También que el juego es una vía de descubrimiento del entorno, de uno mismo, de nuestros límites y deseos; es el motor principal del desarrollo durante los primeros años de vida del niño y el juego favorece la interacción social y la comunicación (p. 6)

García y Llull (2009) señaló que:

El juego presentan las siguientes características es libre, produce placer, implica actividad, es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia, tiene una finalidad intrínseca, organiza las acciones de un modo propio y específico, es una forma de interactuar con la realidad, es una vía de autoafirmación, favorece la socialización. De igual modo, mencionaron que los juegos están limitados en el tiempo y espacio, pero son inciertos (p. 13)

Para el niño, el jugar es placentero, con su cuerpo, utilizando sus sentidos para luego manipularlo, es la expresión de su personalidad, al mismo tiempo, una necesidad de canalizar tensiones y lograr la alegría. El juego se da por motivaciones internas, con

ello se sienten alegres, lo hacen por voluntad propia, y de acuerdo a sus intereses, cuando juegan se interesan más por la acción que por el resultado, no interesa contar con juguetes, utilizan cualquier objeto para transformarlo, investigan aquello que es desconocido, y el rol de los adultos es dejarlos descubrir y solo intervenir si hubiera riesgo.

Clases de juego

Piaget, citado por Aizencang (2005), concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales. Este autor ha identificado distintas clases de juego, en función de la etapa evolutiva del niño:

- El juego motor o de ejercicio sería el propio de las primeras etapas: chupar, aprender, lanzar... a través de ellos el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores.
- El juego simbólico aparece en un segundo momento en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción.
- El juego de reglas es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores.

Tipos De Juego

Según MINEDU (2010), existen diferentes clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos

motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor, ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos

Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros.

En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

El juego simbólico

Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito.

¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que” El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Cuando se tiene claridad de lo que es real e irreal, el niño es capaz de decir: “esto es juego”

Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía. A partir de los 18 meses, podemos observar el juego simbólico de una forma más definida, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá” que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. El juego simbólico es

uno de los tipos de juego que generan un mayor impacto positivo en el desarrollo y el proceso aprendizaje del niño. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.

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 y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega.

El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un “banco de pruebas permanente” para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que genera en el jugador significativos e importantes cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad.

El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio indispensable para la estructuración el lenguaje y el pensamiento.

Como señala Hilda Cañeque citado por Bernabeu y Goldstein (2008), el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción “relíngate” (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad.

Con el juego, el jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función

comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futuras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas.

El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración.

CAPITULO II

EL JUEGO LIBRE

2.1. Definición de juego libre en los sectores

Según el Ministerio de educación (2010), en su publicación sobre la hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años, define éste término como:

Una actividad o momento pedagógico que se realiza diariamente como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo (p. 49).

Entonces, podemos decir que en la hora del juego libre en los sectores los niños (as) acceden de manera libre y espontánea a los sectores del aula, así como desarrolla el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. También se puede decir que brinda orientación en el uso adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales, favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad para los niños y las niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial.

Por ejemplo, en la hora del juego libre, la docente indica a los niños y niñas, lo que deben realizar. Para ello, en orden de lista, los dirige a los sectores del aula, aprovechando este momento para enseñar algunas capacidades.

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 y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b) El juego es de naturaleza no literal. Esto significa que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas "como si" Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca "como si" fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba "como si" fuera un caballo.
- c) El afecto positivo siempre acompaña al juego, esto quiere decir que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d) El juego es flexible, pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolverse como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
- e) El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el "viaje" el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre "aquí y ahora" se vive siempre en tiempo presente.

Hora del juego libre

Ministerio de Educación (2009) precisó:

La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede realizarse al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo. (p. 49)

Ministerio de Educación (2008), "la actividad está orientada a que los niños y niñas accedan de manera libre y espontánea a los sectores del aula que les permitan desarrollar su proyecto de juego" (p. 164). El juego libre en los sectores, es como mencionan "libre" se da todos los días durante el periodo de una hora, siendo flexible de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes, el aula debe estar organizada con los espacios adecuados para cada sector con diferentes materiales que

deben ser renovados cada cierto tiempo, la maestra solo interviene cuando la situación lo requiera, a menudo se da cuando se suscitan pequeños conflictos.

Paredes (2012) consideró: "Los Rincones de Aprendizaje son rincones o espacios físicos del Ambiente, organizados para que los niños y las niñas puedan desarrollar habilidades, destrezas, y construyan conocimientos, a partir del Juego libre y espontáneo" (p. 32).

Los sectores de juego libre, tiene intenciones pedagógicas de manera libre y no como momento de espera a los niños y niñas que van ingresando al aula o como solo un entretenimiento. El aula está dividida en sectores o espacios de juego, muy bien delimitadas y con materiales atractivos a los intereses de los estudiantes.

Importancia del juego libre

La guía de juego libre en sectores Ministerio de Educación (2009) mencionó que: Jugar resulta necesario para el desarrollo del cerebro, al jugar el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje, además que el juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por este, la red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y el aprendizaje y la conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va volviendo más complejo y diversificado. También que los niños, al jugar, aprenden; es decir, cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y en definitiva, transforma el mundo que está a su alrededor, en eso consiste el aprendizaje. (p.28)

El juego es una actividad fundamental y necesaria para los niños y niñas, como práctica de aprendizaje, mediante ello desarrollan con espontaneidad, conocimientos, habilidades, destrezas, creatividad, imaginación, autonomía. Es decir, favorece el desarrollo integral y sobre todo satisface sus necesidades; por ello es de gran importancia, ya que aprenden de forma innata, divertida, con alegría y placer cuando logran su objetivo; además, aprenden de una manera informal y sin mostrar dificultad. El juego es necesario como una estrategia de aprendizaje, el hecho de que los niños juegan libremente les permite trabajar su autonomía, el respeto a los demás y la aceptación de los resultados.

Ministerio de Educación (2009) definió:

El juego es por excelencia la forma natural en la que el niño puede aprender, con él se acerca a conocer el mundo y aprende permanentemente. Los niños rurales (andinos, amazónicos) y los urbanos practican un abanico de actividades lúdicas y poseen un gran repertorio de juego, de roles, de competencia, imitativos, de destreza física, verbales, intelectuales, para lo cual utilizan los recursos y medios propios de su entorno que les permitan desarrollar capacidades comunes en su diversidad. (p. 60).

Los múltiples juegos en cualquier lugar, son imprescindibles para los niños y niñas, en un principio realizan juegos motores, luego viene el juego simbólico, que es la representación de hechos vividos anteriormente en su entorno,. Por lo tanto, se proyecta hacia la abstracción y el desarrollo del pensamiento, lo que hace es explorar y marchar con su imaginación por lo que facilitan la construcción de aprendizajes significativos y nuevos conocimientos. Es necesario contactar a los niños y niñas con la naturaleza, fomentar en ellos la recreación, invención y no entregarles todo preparado, con ello su desarrollo sería perfecto.

Ministerio de Educación (2014) precisó que:

El juego no puede ser catalogado como mera diversión, capricho o forma de evasión, el juego es el fundamento principal del desarrollo sicoafectivo-emocional y el principio de todo descubrimiento y creación. Como proceso ligado a las emociones contribuye enormemente a fortalecer los procesos cognitivos. Desde esta perspectiva a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender al mundo. (p.9)

El juego en los niños y niñas es una necesidad fundamental y con ello demuestran gran felicidad, goce y fiesta, en la que se entregan mediante una acción libre, que promueve el desarrollo social, motor, cognitivo y afectivo. Durante el juego, desarrollan su capacidad empática, la solidaridad, la convivencia democrática ya que practican normas establecidas por ellos mismos. Los niños y niñas a través del juego simbólico, van abandonando el egocentrismo y van construyendo espontáneamente sus propios aprendizajes. Al jugar representan hechos cotidianos vividos anteriormente y de esta manera desarrollan la creatividad e imaginación que son resultado del pensamiento y la razón.

Características de la hora del juego libre en los sectores

Ministerio de Educación (2009) indicó:

Las principales características del juego: a. Es una actividad espontánea y personal con iniciativa del propio niño, y es su creación. b. El juego es de naturaleza no literal. El niño y niña juegan "como si" es decir simulan, si una niña juega con la cocinita es "como si" estuviera cocinando, si un niño coge una madera y juega "como si" fuera un carro. c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, el niño y la niña goza con los juegos. d. El juego es flexible pues es impredecible. Es decir es espontaneo, de acuerdo a la creatividad e imaginación de los niños y niñas. e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Los niños y niñas disfrutan durante el momento del juego, no piensan en el final, es decir "es aquí y ahora" (p. 49).

Sectores del juego libre

Sector de construcción

Minedu (2010) asevera que el niño, a través de la creación, puede crear castillos, corrales, casas, carreteras de forma espontánea. Muchas veces, estas construcciones crean escenarios para continuar con su juego imaginativo, al cual incorpora personajes como animales, muñecos, vehículos, etc.

Adicionando a lo anterior expuesto, el juego con material de construcción fortalece el desarrollo del pensamiento y de las competencias matemáticas. Ello se refleja al intentar medir anchos, largos, pesar material, cubrir latas y contar piezas, etc. (Minedu, 2010, pp. 61-62).

Sector de hogar

Minedu (2010) asevera:

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. (pp. 61-62).

Además, en ciertas ocasiones, se agregan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia. En otras palabras, jugar al hogar ayuda a desarrollar el factor

socioemocional, la socialización, el lenguaje y la resolución de los problemas dentro de un ambiente social.

Sector de biblioteca

. Debe poseer muebles donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia. Minedu (2010) asevera:

Este sector es de suma importancia, ya que permitirá que desarrollen los niños las habilidades comunicativas, despertará el placer por la lectura además de ser una estrategia del Plan Lector, los donados y entregados, etc. (pp. 61-62).

El propósito de este rincón es enriquecer en los niños el desarrollo de un lenguaje articulado y no articulado, con la intención de que expresen sus necesidades, intereses y pensamientos. Así mismo proporcionará a través de la utilización de diferentes materiales, el desarrollo de la expresión oral, el incremento de su vocabulario y el interés por la lectura y la literatura infantil (p. 25).

El juego libre en los sectores y sus momentos.

Según el MINEDU, (2009), es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y otorgarle al estudiante la oportunidad de interactuar con aquellos que los rodean. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

a) Planificación

Es el primer momento del proceso, en el cual los niños expresan sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar, se ubican en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar. La docente orienta, coordina y apoya la estructuración de un plan para ser desarrollado en los sectores como propuesta propia de los niños.

Según Franco (2013), el planificar el juego, permite al niño establecer relaciones entre aquello que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en práctica sus

experiencias aprendidas. Asimismo, comprende el tiempo anticipándose a las acciones que realizará posteriormente, se ejercita en la toma de decisiones y asume cierto control sobre sus propias acciones, verbaliza sus ideas con claridad para ser comprendido, escucha y acepta las propuestas de sus compañeros. Lo más sustantivo es que nace un proyecto en conjunto que iniciará a los estudiantes en el trabajo cooperativo en el intercambio de puntos de vista y la organización propia de la actividad.

b) Organización

Este segundo momento se da en proceso, a fin de brindar un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde van a trabajar, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos a fin de realizar la actividad en un marco de confianza y respeto. Se tendrá en consideración la adecuada implementación de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización de cada uno de estos sectores. MINEDU (2009).

c) Ejecución o desarrollo.

Es el momento central del proceso basado en el juego libre. Aquí se plasma lo planificado por los niños y se pone de manifiesto toda la actividad lúdica. Los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar, manipular, experimentar, dialogar, etc. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, expresando sus ideas, confrontando con los hechos. No siempre lo planificado se lleva a cabo exactamente (MINEDU, 2009).

El juego libre es el motor que impulsa este momento del proceso. La dependencia, la edad y maduración de los estudiantes, la dificultad para compartir y cuidar los materiales, así como la variación del sector, hacen que estos niños requieran más de la presencia de la docente durante este momento, quien ha de ofrecerles oportunidades de orientación de ser necesario.

Los niños de 5 años, por lo general ejecutan su juego libre con una verdadera organización grupal diferenciándose marcadamente todas las actividades que puedan estar realizando los diferentes grupos simultáneamente en los diferentes sectores.

Asimismo, manifiestan claridad al dialogar y opinar sobre el proyecto que están realizando y son capaces de dividirse las tareas, mostrando independencia y responsabilidad. (MINEDU, 2009).

d) Orden.

Este momento puede llegar a ser una actividad mecánica de disponer y colocar las cosas en su lugar, si es que no se rescata la posibilidad de que los niños también realicen aprendizajes durante el orden. Ordenar implica la formación de hábitos de aseo, de orden y cuidado de los materiales: pero además, es necesario considerarlo como un momento que genera oportunidades para que el estudiante desarrolle por ejemplo, su coordinación motora fina, establezca relaciones, haga clasificaciones, seriaciones y realice otras habilidades más.

e) Socialización

Es el momento donde los niños comentan lo realizado durante el momento de la ejecución, explican lo que hicieron en el sector donde se desarrollaron, teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido. La socialización implica la confrontación de lo previsto en el momento de la planificación con lo realizado en el momento de la ejecución, tienen la oportunidad de evocar lo que sucedió en el desarrollo del juego.

Este aspecto, permitirá a los estudiantes hacerse progresivamente más responsables de sus propias acciones, estableciendo fallas y progresos en relación al uso de los materiales y su accionar con los demás.

f) Representación

Según el MINEDU, (2009), en este momento los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso sea ejecutado todos los días. En todo su proceso esta propuesta es una fuente en el desarrollo de la comunicación de los estudiantes.

Si bien es cierto, durante el desarrollo de esta propuesta los niños toman el protagonismo decidiendo con autonomía qué, cómo y con quién desean jugar, esto no significa que la docente tomará un rol pasivo, al contrario su presencia debe ser activa

y muy observadora para poder conducir el proceso mismo de la propuesta y potenciar las situaciones de juego propuestas por los niños.

La docente tomará en cuenta cómo se muestran, cuáles y como son sus juegos, que pudieran estar expresando sus necesidades, preocupaciones intereses y gustos propios e inclusive sus conflictos personales o familiares. MINEDU (2009).

La actitud de la docente durante el juego libre en los sectores, es de observadora participante oportuna es altamente valorada por el niño, que ve en la docente la compañera que sabe más en la cual puede apoyarse sin temor a equivocarse, porque se ha transformado en una igual durante el juego.

Finalmente, Sarlé (2001), manifiesta que el juego libre en los sectores en todo su proceso es un espacio que propicia el diálogo y la comunicación potencialmente entre estudiantes y mínimamente entre el estudiante y la docente.

CAPITULO III

BENEFICIOS DEL JUEGO EN LOS NIÑOS

3.1. El juego en el desarrollo del niño

Según la Duca, N. (2008). 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

El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor

- Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.
- Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos.
- Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal.
- El/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc.
- Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares.
- Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido.
- Favorece la coordinación viso motora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota).
- El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas
- El/la niño/a a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado...).
- Ensayo modos de resolver estas situaciones.

- Otras ocasiones utiliza el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada.

El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales

- Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones.
- Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.

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

- A partir de una determinada edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos...Aprende a través de l a compartir y competir.
- Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana).
- Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, esto quiere decir que adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

Permite Desarrollar El Lenguaje

- Las situaciones cotidianas, sobre todo aquellos momentos en los que el niño este realizando juegos o actividades que le gustan será un buen momento para que participemos y estimulemos el uso del lenguaje.
- Dado que el lenguaje se desarrolla y adquiere en los intercambios sociales del niño/a con los otros, las interacciones que establecemos con los niño/as en situaciones de juego constituyen experiencias de aprendizaje mediado donde el adulto facilita el acceso del niño/a a vocabulario, estructuras lingüísticas y formas cada vez más avanzadas de lenguaje.

Beneficios del juego en los niños

Según García, K. (2010). Los beneficios del juego infantil son:

- Resulta indispensable para la estructuración del yo.
- Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él.
- Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez con una mayor facilidad y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.
- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica.

Para García, K. (2010). el juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque:

- Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.
- Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.

Esta es una de las cosas más bonitas de los niños, que en muchas ocasiones los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la actualidad, que no le despiertan una atención tan grande. En ese sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para hacerle frente a la vida académica y laboral.

El mismo estudio puede tener una aproximación lúdica; existen escuelas del pensamiento pedagógico que hablan de aprender jugando y de cómo se facilita este proceso de aprendizaje cuando se introduce la lúdica. El niño, de una forma graciosa y libre, va absorbiendo perfectamente una cantidad de conocimientos. Lo que así se aprende, persiste.

Según García, K. (2010). el juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:

- La asimilación.
- La comprensión.
- La aceptación de la realidad externa.

El juego favorece:

La sociabilidad temprana.

Las habilidades de comunicación social (asertividad)

Ventajas de la hora del juego libre en los sectores

Esta actividad tiene innumerables ventajas positivas para el desarrollo integral de los niños y niñas, y sobre todo por ser libre expresan su personalidad, y disfrutan de manera placentera.

Paredes (2012) mencionó los siguientes:

Se garantiza la espontaneidad, libertad y el placer del juego, además el contacto con lo nuevo y lo desconocido se lleva a cabo a través de la interacción libre y espontánea, el juego se convierte en la base sobre lo que opera el aprendizaje, es una herramienta de comunicación a través de la cual el niño y la niña se interrelacionan en su ambiente mediante la observación, representación, dialogo, experimentación, conocimiento, análisis y valoración, asimismo, logra que los niños y las niñas obtengan experiencias de aprendizaje que estimulen las diversas áreas de desarrollo: Destrezas de Aprendizaje, Educación Física, Expresión Artística y Medio Social y Natural. También propicia el trabajo en equipo, fomenta la colaboración, permite el intercambio de conocimientos, promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad, fortalece los vínculos sociales, desarrolla la creatividad e imaginación. De igual manera, crea el gusto por la investigación y el descubrimiento, contribuye a la solución de problemas, a la manipulación y exploración, ejercita habilidades de motricidad fina, refuerza nociones básicas e incentiva el uso del lenguaje (p. 44)

CONCLUSIONES

Después de haber investigado, recopilado y analizado la información como y haber hecho me trabajo de investigación e llegado a las siguientes conclusiones:

PRIMERA: El juego es una actividad innata del niño, el niño necesita de él para poder desarrollarse, por ello en el sector educativo existen distintas clases y tipos de juego que se pueden usar En beneficio del niño, este también tiene muchas características de acuerdo a la necesidad e interés del niño, teniendo en cuenta que un niño que no juega no es un niño feliz ni desarrollado plenamente.

SEGUNDA: El juego libre en los sectores es una actividad pedagógica que inició en Italia por María Montessori que fue quien creó los sectores o rincones de trabajo. Este juego cuenta con distintos procesos los cuales se deben respetar para el correcto desarrollo, también existen diversos sectores que benefician a los niños de acuerdo a la necesidad e interés de ellos, los docentes no deben forzar a jugar en un sector que no desea los niños son libres de elegir su sector y mediante el realizar la actividad de juego libre.

TERCERA: El juego libre en los sectores beneficia el niño en distintas áreas de su desarrollo en el aspecto psicomotriz por ejemplo al correr, enroscar y realizar distintas actividades; en el desarrollo de su lenguaje al establecer diálogos con sus compañeros, asimismo al desarrollo social y emocional, al desarrollo de su creatividad al armar castillos, casitas o dibujar asimismo brinda beneficios en el aspecto cognitivo porque les permite desarrollar su inteligencia y su capacidad de resolución de conflictos, también les ayuda a su concentración Mediante los juegos tranquilos y así tiene muchos beneficios e incluso en las áreas de educación cómo matemáticas, y otras.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos.
- El niño o la niña por medio la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz, papel, cuchara-plato, etc).

REFERENCIAS CITADAS

- Aizencang, N. (2005), *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. España: Editorial Narcea.
- Calvillo, R. (2013). *Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Rafael Landívar, México
- Delgado I (2011). *El juego infantil y su metodología* (1ª edición) Madrid. España.
- Duca, N. (2008). *Juego en el nivel inicial*. Seminario de Aprendizaje en el nivel inicial. Recuperado de <http://maria-auxiliadora.idoneos.com/>
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Cuba: Pueblo y Educación.
- García, A. Y LLull, J. (2009). *El juego y su metodología*
- García, K. (2010). *La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución educativa Gotitas de Solidaridad en el Distrito de Santa María - Huacho*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú.
- Ministerio de educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima:Navarrete.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2008). *Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas*. Corporación Grafica Navarrete S.A.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Corporación Grafica Navarrete S.A.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2014). *Dirección de educación Inicial, Módulos Autoinstructivos*.
- Orellana, O., & Martha del Roció, M. (2010). *La Actividad Lúdica En El Desarrollo Integral Del Aprendizaje De Niños Y Niñas Del “Centro Infantil Parvulitos” De La Ciudad De Otavalo, Provincia De Imbabura, Durante El Periodo Académico 2009-2010. Propuesta Lúdica Alternativa*, Tesis para optar el grado de Licenciatura. Universidad Técnica del Norte Facultad de Educación Ciencia y Tecnología.

Paredes, G. (2012). *Rincones de Aprendizaje*. Recuperado de <http://xiiqiifaboogabii.blogspot.pe>

Porlles, L. (2011). *Juego Libre en los sectores, PELA Inicial UGEL 04*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/pelainicialugel04/juego-libre-en-los-sectores>