

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La actividad del juego libre en los sectores para los niños de 3 a 5 años de edad.

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Autora:

Erica Paola Carreño Arambulo

SULLANA – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La actividad del juego libre en los sectores para los niños de 3 a 5 años de edad.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y forma.

Ericka Paola Carreño Arambulo. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

SULLANA – PERÚ

2018



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En Sullana, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. María Otoyá, 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 Alburquerque 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: "La actividad del juego libre en los sectores para los niños de 3 a 5 años de edad.", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, ERICKA PAOLA CARREÑO ARAMBULO.

A las NOBUE horas VEINTE minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo DECELEN.

Por tanto, ERICKA PAOLA CARREÑO ARAMBULO, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las NOBUE horas con CUARENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Ruid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

“Al Todopoderoso por guiar mi camino”.

A mí querido esposo e hija; quienes son el motor de nuestras vidas, por su permanente apoyo para el logro de mi desarrollo profesional.

A mis estimados Maestros por compartir su sabiduría en beneficio de la educación.

INDICE

DEDICATORIA

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEORICOS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES
BASADO EN LA ACTIVIDAD AUTONOMA INFANTIL

- 2.1. Definición conceptual de juego
- 2.2. Teorías que explican el juego desde diversas perspectivas y representantes
 - 2.2.1. El juego como expresión y liberación del deseo.
- 2.3. El juego tiene un lugar y un tiempo.
- 2.4. El juego como instrumento para superar las angustias.
- 2.5. El juego y el desarrollo neurológico.
- 2.6. El juego simbólico y la construcción de la intersubjetividad.
- 2.7. El juego como derecho.

CAPITULO III

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO PROPUESTA PARA
EL DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL II
CICLO DE LA EDUCACION BASICA..26

CONCLUSIONES

REFERENCIAS CITADAS.

RESUMEN

Existe interés creciente en estudiar la construcción de los aprendizajes de vida, en identificar aquellos aspectos que se relacionan con el éxito del aprendizaje y desarrollo infantil. Esta monografía remarca los aspectos del juego infantil como metodología de trabajo altamente didáctica como el Juego Libre en los Sectores para responder a la álgida problemática que lo circunscribe.

El objetivo general es analizar la actividad del juego libre en los sectores para los niños de 3 a 5 años de edad y cómo se relaciona con el aprendizaje, para que éstos tengan oportunidades de juego, que éste se dé a diario y bajo condiciones de trabajo especiales; se respete este derecho a favor del desarrollo integral.

Palabras Claves: interacciones, juegos, sectores.

INTRODUCCIÓN

En el marco del programa aprobado por la Conferencia General de la Unesco en su 19a. reunión celebrada en Nairobi en 1976, se estableció que la Secretaría “estimulará el uso de tecnologías apropiadas y de formas sencillas y poco costosas de organización de los recursos humanos y material destinados al desarrollo de la educación”, emprendiendo para ello en particular la preparación de monografías sobre el aprovechamiento de las tradiciones culturales nacionales para concebir y establecer técnicas de educación adaptadas al medio. En esta perspectiva se inscribe el presente estudio monográfico sobre la utilización del juego libre como metodología de trabajo y que responde a diversos contextos socioculturales. El relacionarnos es una necesidad que tiene el ser humano desde muy temprana edad, las concepciones teóricas reconocen que el desarrollo se da en convivencia con otros, en interacción recíproca con otros, biológicamente el ser humano está dotado para establecer relaciones y vínculos desde la más tierna edad; especialmente las interacciones lúdicas con otros; que en un primer momento aparece esta actividad “consigo mismo”.

Los juegos pueden proporcionar a la práctica pedagógica, mucho más allá de la escuela de párvulos, un medio para estimular la creatividad. La psicología moderna ha puesto en relieve la influencia de los comportamientos y de los objetos Lúdicos, modelados evidentemente por el entorno cultural y social, sobre el desarrollo de la personalidad. Si se desea ayudar a crecer a un niño activo, abierto al mundo, seguro de sí mismo, con identidad, comunicativo, reflexivo, con un

pensamiento crítico, analítico, creador, respetuoso y solidario -aspiración concordante con lo que expresa la Ley General de Educación, hay que pensar cómo estamos percibiendo a los niños y cuáles son las oportunidades que se les ofrece.

Cuando se señala la necesidad de formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, afectiva, física, espiritual promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, es necesario repensar en primer lugar, el tipo de relación afectiva que se establece con ellos y luego las experiencias que se les ofrece a través de los materiales, los mobiliarios y los espacios, para comprobar si en efecto está de acuerdo a sus necesidades, intereses y competencias y aprendan en esa orientación, lo que sintetiza el objetivo de este trabajo académico poner en relieve la importancia del juego libre en los sectores como actividad principal en la rutina diaria de trabajo con los niños de 3 a 5 años de edad. El trabajo que se presenta tiene una estructura por capítulos en el modo siguiente:

En el capítulo I denominado **Enfoques y principios de la educación inicial en el Perú como base para el desarrollo y el aprendizaje**; expone de manera resumida la visión actual de niñez como punto de partida para entender la interpretación y sentido integral de “ser niño” además de la presencia y connotación del juego en esta etapa de vida, el capítulo II denominado **Fundamentos teóricos del juego libre en los sectores** expone la fundamentación científica desde diversas perspectivas del juego, lo que a su vez significa la evolución de las vertientes teóricas alineadas a la visión de niño; además de exponer los argumentos válidos para estar a favor del juego en sus diversas manifestaciones y particularidades a lo largo del desarrollo del niño y el capítulo III denominado **El juego libre en los sectores como propuesta para el desarrollo y el aprendizaje** hace mención al sentido de esta actividad en la jornada diaria de trabajo; además

de exponer la metodología de trabajo de esta actividad. Al mismo tiempo se detalla una propuesta de esta actividad, referida su secuencia metodológica de trabajo exponiendo los principales argumentos del porqué se tiene que respetar su secuencia, sin dejar de lado la autonomía del niño y el respeto a sus propios intereses lúdicos.

Finalmente debo de expresar mi más sincero agradecimiento a los docentes de la Universidad de Tumbes, por su contribución en la formación de profesionales al servicio de la educación. A la Universidad de Tumbes, por ser la entidad universitaria que nos permitió acceder a la élite más importante del país que somos los profesores del Perú y brindarnos la confianza, el honor y el orgullo de ser formados en esta gloriosa institución Universitaria, y poder desde esta oportunidad académica contribuir con la educación del país y la región.

El presente estudio monográfico se centra en la reflexión acerca del juego en la vida de los niños; por ello se han planteado los siguientes objetivos:

Objetivo General:

- Analizar la actividad del juego libre en los sectores para los niños de 3 a 5 años de edad, precisando el Enfoque y los Principios que regulan el trabajo pedagógico en Educación Inicial.

Objetivos específicos:

- Identificar el enfoque y los principios rectores del trabajo con los niños del II ciclo de la educación básica regular
- Explicar los fundamentos teóricos del juego libre en los sectores desde diversas posturas teóricas.
- Presentar la metodología de trabajo del juego libre en los sectores.

CAPÍTULO I

ENFOQUES Y PRINCIPIOS DE LA EDUCACION INICIAL EN EL PERU COMO BASE PARA EL DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE.

Se profundiza en la relación con dos categorías de suma importancia el desarrollo y el aprendizaje, por estar focalizada la educación inicial en una de las etapas más importantes y críticas del ser humano, de allí la necesidad de sentar las bases para su adecuada orientación y tratamiento educativo en el tramo etareo de 0 a 5 años de edad. El cumplimiento efectivo de los Principios que se presentan constituyen las mejores condiciones para que se manifiesten las capacidades y desempeños de los niños alineado al acompañamiento que realice el cuidador o docente a favor del aprendizaje y desarrollo infantil.

1.1. Concepción de niñez.

A la luz de las actuales investigaciones con infantes, se ha dado un salto cualitativo en la mirada y en el abordaje de la infancia. Es así que se parte de reconocer al niño: Sujeto de derechos: Persona en evolución permanente, que requiere de condiciones específicas para crecer y desarrollarse, cuya singularidad y particularidad deben ser reconocidas en todos los campos de su desarrollo. Sujetos de acción más que de reacción: Los bebés llegan al mundo dotados de capacidades para percibir, moverse, relacionarse con el entorno y aprender. Estas capacidades le permiten, observar su entorno, intervenir en él de acuerdo a sus posibilidades e iniciativas, transformarlo y a partir de esa interacción también se transforman.

La acción del niño es la que le permite explorar, conocer y formar su pensamiento, véase Anexo N° 2-C.

Seres sociales, que necesitan al otro para crecer y desarrollarse: Los niños se desarrollan como sujetos a partir de otros, con otros y en oposición a otros; mientras van otorgando sentido y significado a su entorno, con el que establecen intercambios recíprocos. Entender al niño como un sujeto social significa reconocer que cada niño nace dentro de una comunidad, marcada por un origen, una lengua, una región geográfica, valores, cierta manera de mirar, sentir, pensar y actuar en el mundo, compartidos por su grupo de pertenencia. Si bien esta pertenencia establece ciertas condiciones es necesario considerar que el niño es un ser único. Los niños, además son seres que se desarrollan de manera integral, es decir, desde el movimiento, la emoción, la comunicación no verbal y verbal, y el pensamiento, procesos que se realizan en forma simultánea, por lo que no podemos promover su desarrollo a partir de acciones aisladas que fragmenten su percepción del mundo o que los limiten en la vivencia de esta integralidad; véase Anexo N° 2-A.

(Chokler, 1999): “Considerando en el concepto de E. Pichon Rivière sobre el sujeto como emergente de sus condiciones concretas de existencia y, a su vez, como productor activo de transformaciones en el medio, sostenemos que: “El proceso de constitución del sujeto humano es producto de una compleja transformación evolutiva. Lo biológico, entre ello lo neurológico, constituye la base material para las relaciones adaptativas con el mundo externo. Aun dependiente en gran parte de lo genético y de lo congénito, lo biológico está a su vez entramado en la urdimbre social que realmente genera a la persona. Persona que desde el nacimiento es comprendida como un ser completo, constructor activo, aquí y ahora, de sus relaciones en cada uno de sus estadios y no sólo un proyecto futuro a devenir, a construir o a destruir”.

1.2. Principios Pedagógicos de la Educación Inicial.-

“Formar niños capaces, que se asuman como sujetos de derechos

y que logren desarrollarse en forma integral exige, a quienes dan atención educativa, orientar sus acciones a partir de la consideración de los siguientes principios, señalados por” (Silva, 2009), véase Anexo N° 3.

- a) **Un buen estado de salud.**-Este aspecto considera la condición de salud básica para que un niño pueda desarrollarse de manera integral.
- b) **Respeto al niño.**-Como condición inalienable de la persona humana y concretada en una cultura de crianza basada en el respeto.
- c) **Seguridad.**-Entendida como la condición en la cual todo niño se siente acogido por el adulto que lo acompaña, que le inspira confianza y le da contención a sus emociones.
- d) **Juego libre.**-Como derecho y condición para un óptimo desarrollo y aprendizaje en esta etapa de vida.
- e) **Movimiento.**-Sensaciones kinestésicas, experiencias vivenciales en las que el cuerpo es el principal recurso que se encuentra implicado en el movimiento.
- f) **Autonomía.**-Condición o conjunto de condiciones que favorecen la actividad autónoma del niño, para aprender y desarrollarse, para llevar a cabo su acción sobre los objetos y la realidad que intenta transformarla.
- g) **Comunicación.**-Capacidades innatas en el niño para transmitir su pensamiento, sus emociones, sus puntos de vista de manera natural y espontánea, haciendo uso de sus propios recursos comunicativos, donde implica su gestualidad y corporalidad.

1.3. Las diferentes funciones del juego en distintas etapas de la niñez.-

Tal y como se ha señalado en diversos apartados de este trabajo académico el valor y aporte del juego en la vida de los niños ha

cambiado y ha dado un giro rotundo por los aportes de las nuevas ciencias al desarrollo infantil, pero también porque en los últimos tiempos la infancia como etapa de vida ha motivado la generación de investigaciones en este campo hasta hace poco desconocido. Si bien la pedagogía por muchos años se apoyó con la psicología, la psicología del desarrollo, del aprendizaje y la psicología infantil; hoy en día los hallazgos de la neurobiología y los alcances de la biología del cerebro han cambiado el rumbo de trabajo en la educación infantil y se cuenta con mayores razones y argumentos para defender el valor e importancia del juego en la vida de los niños y como soporte para su desarrollo.

Los aportes producto de las investigaciones de la Dra. Mirtha Chockler alineados a las investigaciones de la Dra. Emmi Pickler de manera resumida se presentan por su gran valor; pero sobre todo por los nuevos hallazgos en torno a la actividad lúdica infantil vinculados con los aspectos existenciales e intersubjetivos del ser humano; véase Anexo N° 2-D.

(Chokler, 1999): “El niño no trata sólo de constatar la existencia de las cosas, de conocer y de adaptarse activamente a la realidad sino fundamentalmente de comprenderla y recrearla. El juego es indispensable para el desarrollo intelectual, motor y afectivo del niño y constituye su vía natural de expresión, aunque jugar por jugar y para jugar es su valor principal. El motor y el resultado del jugar es el placer. A través del juego, el niño incorpora las nociones básicas acerca de sí mismo, de los otros y del mundo, aprende a dominar y conocer las partes del cuerpo y sus funciones, a orientarse en el espacio y en el tiempo, a manipular y construir, a establecer relaciones con otros, a comunicarse y a hablar. Todos esos aprendizajes ocurren a nivel no consciente; véase Anexo N° 2-B”.

La autora en la misma línea de Lacán resalta el papel del juego desde el punto de vista emocional y afectivo como principal motor de esta actividad; con particularidades propias que la definen, que no tiene un espacio definido, pues no es interno ni externo sino un espacio intermedio, que sólo existe para el niño, en el pensamiento del propio niño; pero que gracias al juego es posible que se den procesos intersubjetivos vinculados con la construcción yoica, (“el yo”), percatarse de la presencia de “otros”, favorecer la unidad del cuerpo, la construcción del esquema corporal, situarse en un tiempo y en un espacio; hablar y comunicar, crear; en resumen posibilitar el desarrollo y el aprendizaje; véase Anexo N° 2-B.

(Chokler, 1999): “El juego sólo es tal en la medida que expresa y garantiza los complejos procesos de afianzamiento del núcleo más íntimo del sí mismo y de la identidad. No es un ejercicio para... ni un ensayo para.... ni una preparación para tareas futuras, sino una manera de ser en el mundo hoy, aquí y ahora. A pesar de que el adulto también juega, el juego de éste no tiene el mismo significado que el juego en el niño: para el adulto implica también placer y al mismo tiempo está ligado al ocio, al descanso, a la distracción, al alivio de su quehacer cotidiano, de sus preocupaciones; por el contrario, para el niño, el juego es la vida aunque no toda la vida es juego”.

1.3.1. Etapas del juego en relación con el desarrollo infantil.-

- ✓ “El propio cuerpo del niño, el descubrimiento de sus manos como objeto de succión y de apaciguamiento lo impulsan a la reiteración y reproducción de sensaciones. De la mano como objeto de conocimiento a la mano como instrumento para conocer y jugar. El descubrimiento, primero, y la utilización de sus propias manos como objeto de juego, después, constituyen un hito fundamental en el desarrollo infantil” (Chokler, 1999).

- ✓ Actividades con el “objeto transicional”. (Winnicott, 1977): “Como indicador de una etapa de maduración del vínculo de apego, aparece un objeto privilegiado que puede sustituir parcialmente, un escaso tiempo al adulto significativo en su función de acompañamiento o de consuelo, se constituye como objeto transicional”
- ✓ Los símbolos adquieren su significado en una actividad de **metamorfosis del objeto** que va conformando mediante el reconocimiento de ciertos atributos de los objetos de la realidad, de sus parámetros más definidos y su desplazamiento a otros objetos.: La característica es el “hacer como que”.....una maderita larga es una cuchara que golpea contra un objeto que “hace de plato”, una caja de cartón se convierte en un camión, un aro en el volante de un auto, un bastón en un caballo, un recipiente en una olla, un barco, una cama, etc. El niño recrea los objetos, juega los papeles sociales de las personas y actividades que lo rodean, el papá y la mamá, el maestro, el médico y eso le permite comprenderlas y elaborar conflictos imaginarios. Véase Anexo N° 2-D”.

El juego simbólico, de la misma manera que las construcciones: torres, encastres, rompecabezas recortar, dibujar, pintar, pegar, modelar las canciones infantiles, los cuentos y relatos, cobra una enorme importancia. Son precursores imprescindibles de un pensamiento más elaborado, con actividades de manipulación y operación de símbolos, requeridos para el aprendizaje del lenguaje, de la lectura, de la escritura, de las matemáticas, de las señalizaciones urbanas, como así también para la comprensión y la integración de los valores, de las reglas y de leyes sociales y su expresión simbólica.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEORICOS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES BASADO EN LA ACTIVIDAD AUTONOMA INFANTIL

En este capítulo se presenta los referentes teóricos seleccionados con mucha rigurosidad científica y profundidad del tema. Si bien desde la revisión y consulta con diversas fuentes de información nos percatamos que el tema lúdico cuenta con muchos representantes teóricos, todos ellos que representan a diversos momentos evolutivos tanto de corte psicológico, pedagógico, sociológico, antropológico y cultural; en este apartado sólo se insistirá en aquellos aportes que ayuden a la comprensión e interpretación de esta categoría en el campo de la educación infantil y sus repercusiones con el desarrollo y el aprendizaje; pero además se recoge las perspectivas más actuales para comprender el hecho que los niños deben jugar por simple diversión y gozo; sencillamente por placer.

2.1. Definición conceptual de juego.-

Actividad libre y personal que nace del mundo interior del niño, ya que es el quien lo crea resulta en el niño placentero, satisfactorio, lleno de energía gozoso, es flexible pues es imprescindible, es la meta y la esencia que disfruta el niño. El juego es un conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación, logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía. (Cañeque, 1991): En “Juego y Vida expone: Esta conducta para su realización necesita sine qua non el más alto grado de libertad interna y externa, con respecto a la persona o grupo que la ejecute”

Es importante rescatar la capacidad del niño de acomodarse y de adaptarse a las posibilidades, ante el deseo de jugar, el juego se produce inevitablemente, va encontrar el lugar, el tiempo, los objetos, etc., para que su juego sea una realidad. (Ajuryaguerra, 1981): “es jugándose que el juego puede transformarse y es jugando que el individuo puede descubrir sus nuevas posibilidades”

(Silva, 2009): “El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir 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. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego. Principalmente, se debe entender el juego Como una actividad placentera, en la que los niños jueguen porque quieren y no porque deben. Por otro lado, el juego libre les facilita descubrir y desarrollar su propio cuerpo, tratar a los demás y establecer relaciones interpersonales, así como descubrir nuevos modos de operar”.

A través de la integración del juego en la etapa de educación infantil, se promueve el desarrollo de la inteligencia y la adquisición de conocimientos tales como; exploración, manipulación y observación. Además, se les proporciona la libertad para expresar, reconocer y vivenciar el mundo que los rodea, y favorece su interacción con los demás y con el medio. En definitiva, el juego es una actividad fundamental en el desarrollo de la personalidad infantil. En resumen se concibe el juego como actividad del propio niño, a iniciativa de ellos y bajo su propio curso de acción; esta actividad tiene un sentido y significancia por contribuir con el desarrollo integral en esta etapa de vida, pero sobretodo porque humaniza y sienta las bases de la personalidad a futuro. Colateralmente va de la mano con procesos importantísimos del desarrollo cerebral, la mielinización de neuronas y la sinapsis progresiva que sólo es posible si el niño desarrolla sus competencias lúdicas.

2.2. Teorías que explican el juego desde diversas perspectivas y representantes.-

2.2.1. El juego como expresión y liberación del deseo.-

(Lacan, 1977): “el deseo nace de la separación entre necesidad y demanda; es irreductible a la necesidad, puesto que en su origen no es relación con un objeto real, independiente del sujeto, sino con la fantasía; es irreductible a la demanda, por cuanto intenta imponerse sin tener en cuenta el lenguaje y el inconsciente del otro, y exige ser reconocido absolutamente por él”. Desde la neurología, se puede decir que cuando uno tiene un deseo y realiza un movimiento en respuesta a la demanda identificada, ella sitúa en los lóbulos frontales y en el sistema límbico o rinencéfalo del cerebro. Podemos decir, que la característica de los lóbulos frontales es que se relacionan con los movimientos, con el lenguaje y el pensamiento complejo, y el sistema límbico o rinencéfalo; es el que se relaciona con las estructuras olfatorias, emocionales, los instintos, etc., es decir con supervivencia del individuo o de la especie y con la integración emocional del comportamiento.

De esta interrelación compleja de los sistemas se va a permitir influir favoreciendo u obstaculizando los procesos cognitivos superiores. Con estas líneas se deja muy claro la relación directa entre la neurobiología del cerebro con el comportamiento emocional desde una perspectiva integradora desencadenada con la satisfacción del deseo del niño; pero más allá del encuadre biológico muy complejo de que es objeto el deseo se resalta la conexión con los procesos cognitivos superiores.

En conclusión, el resultado de esta conjugación tiene que ver primariamente con el deseo como manifestación de una emoción, que posteriormente va a permitir los procesos de elaboración de las estrategias para lograr el objetivo. A través del juego y de la acción del niño manifiesta sus deseos, se observa

una tendencia, un anhelo, una necesidad, avidez y se vehiculiza a través de la emoción y en el tono toma la forma de movimiento en dirección a un objeto, a un espacio, a un otro, etc. Con estos hallazgos reviste la importancia que el juego sea canalizado siempre por la propia iniciativa del niño, pues es la expresión de su propio subjetivismo, la manifestación de su YO, de su desarrollo emocional y afectivo, a la vez es la ventana para ir más allá de lo explícito, de lo visible y explorar la subjetividad.

2.3. El juego tiene un lugar y un tiempo.-

(Winnicott, 1977): “que el jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra adentro, ni tampoco afuera, sino en un espacio intermedio. El niño comienza a encontrarse con su realidad interna y con la realidad externa y de ahí va surgiendo una zona intermedia, que no es interna, ni externa, es un lugar de ilusión, como también un lugar en donde nacen los objetos que ayudan a la transición del bebé al despegue de la madre. Desde estos fenómenos que no pertenecen ni al adentro ni al afuera comienza a construirse las base del juego, de la imaginación, de las artes, de la religión y de la actividad creadora”

(Ajuriaguerra, 1981): “El desplazamiento y la manipulación le permiten exploraciones que le hace descubrir el espacio circular.” El espacio, los objetos, sus exploraciones, sus vivencias y experiencias lo van posibilitando a contenerse en ellos mismo y favoreciendo la actividad y el juego espontáneo que le brindan las herramientas para ir creando un mayor espacio potencial de juego cada vez más significativo, que le da continencia a su expresión y a su desarrollo”.

Esto quiere decir que el juego Como actividad única de los niños es un espacio de contención primero con ellos mismos y luego; en otro momento, en su relación con los demás considerando que el niño se desarrolla en la convivencia. Pero esta contención es propicia para su aprendizaje y desarrollo.

(Lacan, 1977): “vemos a los niños reproducir en sus juegos todo lo que les impresionó en la vida como una especie de abre acción en relación a algo que los impactó, que buscan dominar. Pero por otra parte es bastante evidente, dice Goutton: “todos sus juegos están condicionados por un deseo, que en cada edad juega un rol predominante”

2.4. **El juego como instrumento para superar las angustias.-**

(Aucouturier, 1978): “señala que el juego es el instrumento privilegiado del niño para la superación de las angustias arcaicas de pérdida del cuerpo y por lo tanto también del otro, como también de la angustia de incompletud, de castración, referentes de la etapa edípica. Aucouturier reconoce que existen *niveles de reaseguramiento* y son el emergente del cuerpo afectado por la dinámica de los afectos y los fantasmas y como simbolización de la historia profunda de la separación, la individuación y la pérdida del otro”.

El eje central, el instrumento privilegiado del niño para la superación de la angustia **es el juego**, cuyos diferentes niveles de simbolización permiten el despliegue, dominio y elaboración de los fantasmas, los que a continuación se detallan:

- a) Se puede reconocer un *primer nivel de reaseguramiento profundo* de la angustia de pérdida a través de:
 - Juegos de placer sensoriomotor (rotaciones, giros, saltos, caídas, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrios y desequilibrios).
 - Juegos de destrucción y construcción. - juegos de presencia y ausencia (escondidas).
 - Juegos de persecución (atrapar y ser atrapado). - juegos de omnipotencia.
 - Juegos de identificación con el yo ideal.
 - Juegos de identificación con el agresor.
- b) El *segundo nivel de reaseguramiento* de la angustia de incompletud o de castración se expresa en juegos generalmente diferentes en varones y

niñas, ligados a la identificación sexual y los roles:

- En las niñas predominan, aunque no son excluyentes, los juegos de envolturas del cuerpo, proximidad al cuerpo, atraer hacia sí, juegos de cuidados y reparación, de coordinación y destreza manual, juegos con muñecas y disfraces elaborados.

- En los varones predominan los juegos de competición motriz, de poder y fuerza, de acrobacia, de velocidad, de agresión con fusiles, espadas, revólveres, la apertura del cuerpo en la separación del eje. Véase Anexo N° 2-D.

c) El ***tercer nivel de aseguramiento***: está constituido por los juegos reglados que exigen mayor distanciamiento emocional, un descentramiento importante, el ponerse en el lugar del otro, la integración de la ley y la comprensión de normas cada vez más elaboradas simbólicamente y más eficaces en la socialización. El niño está en un inter-juego dialéctico entre la exploración desde el otro, desde él mismo, desde de los objetos, en el espacio, percibiendo y existiendo a través de sus propios movimientos, de los movimientos de los otros, a través de los movimiento de los objetos y de los movimientos que él les provoca a los objetos. En ese inter-juego dialéctico se manifiesta continuamente la transformación, la fantasía y la adaptación a la realidad.

2.5. **El juego y el desarrollo neurológico.-**

(UNESCO, 1980): “señala en uno de sus Informes educativos que revisa el desarrollo y aprendizaje en la primera infancia: el desarrollo del cerebro antes del primer año es en realidad mucho más rápido y amplio de lo que hasta hace poco se imaginaba. Por ejemplo, la cantidad de conexiones entre las células nerviosas del cerebro de un niño se multiplica por más de 20 veces en los primeros meses de vida y aunque la formación de las células puede haber concluido prácticamente antes del nacimiento, la maduración efectiva del cerebro continúa después. En el transcurso de la niñez, proliferan las sinapsis del cerebro, se conectan nuevamente y se cortan y todo este proceso está

gobernado por la experiencia”.

Obviamente, en los cruciales primeros años de vida, cuando la experiencia moldea el cerebro, se sientan también los cimientos del aprendizaje. La capacidad de aprender de una persona y su actitud hacia el aprendizaje se originan en sus primeros años. Un contexto estimulante y receptivo puede poner al niño en el camino del descubrimiento, de la apertura al mundo exterior y de la capacidad de integrar informaciones.

El cerebro no vuelve nunca a ser tan elástico como durante la niñez, en cuanto a receptividad y vulnerabilidad. Los adultos son capaces de asimilar nuevos conocimientos, pero no pueden competir jamás con el cerebro de un niño en su capacidad de integrar nuevas aptitudes y su descubrimiento del aprendizaje. Las experiencias de la primera infancia son los elementos constitutivos de ese desarrollo y el niño es el arquitecto de su propio cerebro, juntando las piezas del rompecabezas y reaccionando ante el mundo exterior.

Las experiencias sensoriales del niño son las que actúan en el cerebro, creando y disponiendo una mente que funciona. Desgraciadamente, la experiencia no se limita necesariamente a acontecimientos positivos. Se puede manifestar de muchas y variadas formas: alegría intensa e interacción en los brazos de la madre, o bien enfermedad, malnutrición o abandono. Así pues, el tipo de experiencias del niño determina decisivamente la actitud que adoptará hacia el aprendizaje.

El juego, por ejemplo, estimula la imaginación y la creatividad y ayuda a los niños a aprehender el mundo adulto con sus contradicciones y sus reglas. Como ya se ha dicho, la complejidad del proceso de desarrollo y el descubrimiento del placer del aprendizaje exigen un enfoque total o integrado del desarrollo del niño en la primera infancia. Lo que ocurre en una etapa o a

una edad del desarrollo repercute en la siguiente, y así sucesivamente, a la vez positiva y negativamente. Véase Anexo N° 1.

2.6. El juego simbólico y la construcción de la intersubjetividad

El niño enviste, carga el objeto, el espacio, a los Otros, de un potencial afectivo, que tiene sus raíces en toda la historia afectiva de él (en sus primera relación con el mundo de los otros y de las cosas). Dice Ivan Darrault que “el objeto se vuelve, entonces, en el soporte de un *mini psicodrama*”.

(Ajuriaguerra, 1981): “El niño necesita acudir al simbolismo porque no le basta el lenguaje, ya que éste está constituido por palabras empleadas por todos cuantos hablan una misma lengua, porque las palabras hacen referencia a conceptos que constituyen monedas de cambio y no útiles individuales del pensamiento. El gesto y el símbolo son un instrumento de evolución que permite revivir para compensar, o liquidar y satisfacer un interés o cualquier otra finalidad desde el punto de vista afectivo. El juego simbólico es muy importante en el proceso enunciativo de la construcción de la subjetividad. El poder asumir otro rol y no sentirse involucrado, es como disfrazarse, por eso es que a los niños les gusta tanto, es como asumir otro yo, pero que se lo pueden sacar”. (Desde la psicosemiótica)

2.6.1. Evolución del juego simbólico.-

(Ajuriaguerra, 1981) “Distingue las siguientes etapas:

- a) Etapa sensorio motora.- Se caracteriza por un incipiente control motor y aprendizaje acerca de los objetos físicos. Entre 2 y 2 ½ año no construye todavía su propio Espacio, utiliza los Espacios y los objetos que están a su disposición y los enviste emocionalmente. Por ejemplo encuentra un trapo, una tela la transforma en una cama”.
- b) Etapa Pre Operacional.- (edad 2-7) “en el que además de las habilidades motoras, se incorpora el lenguaje que es un elemento

imprescindible para seguir madurando, ya que permite detallar con mayor precisión sus deseos, miedos. Entre los 3 – 3 ½ comienza la construcción de su propio espacio, no todavía elaborada y tiene un cierto carácter de casualidad: Hay un adentro y un afuera y la CASA es un Espacio de seguridad, sustituto de un espacio de seguridad que era el cuerpo de la madre o el adulto”.

Un cuerpo simbólico, simétrico como el del humano, que se puede penetrar o expresar su propio fantasma de seguridad activa: la penetración del cuerpo del adulto, pero también un lugar donde se puede expresar a gusto el propio proceso de liberación e identidad. Solamente más tarde hará una entrada a la puerta que se abre y se cierra es una señal de apertura al mundo. La ventana: el hueco en el que explora el niño.

2.7.El juego como derecho.-

El niño necesita jugar como necesita vivir. Un niño sin jugar no vive su infancia. El peligro a que se ve expuesto este niño radica en la inestabilidad de la personalidad futura” Esta necesidad infantil es por lo tanto un derecho de la niñez, que queda expresada en el artículo 31 de La Convención Sobre Los Derechos Del Niño: “Los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.”

La Convención Internacional de los Derechos de los Niños es un instrumento jurídico que ubica las necesidades de la infancia en el terreno de los derechos, es decir el juego más que una necesidad es un derecho inalienable, lo que significa una perspectiva ética que posibilita la identificación, operacionalización y afrontamiento de soluciones a los problemas que afectan al conjunto de la infancia, y representa la culminación de casi medio siglo de esfuerzos internacionales en la construcción de un conjunto de estándares universales en el campo de los derechos humanos.

Estas nuevas percepciones acerca de la infancia donde se reconoce como etapa de vida con ciertas características particulares y el nuevo estatus jurídico respecto a la amplitud de sus derechos, trastocan los sistemas educativos y su organización. No sólo se requiere el reconocimiento de estos derechos que de por sí ya están reconocidos, sino cómo se garantiza la puesta en acción de estos derechos sobre todo el juego y la recreación como principales actividades cotidianas de los niños e implicadas en su propio desarrollo; cómo se hacen evidentes en las intervenciones educativas en estas etapas de vida donde muchas veces se encuentran postrados y se privilegia por ejemplo la lectura, escritura como aprendizaje formalizado, a pesar de todos los tratados jurídicos que puedan existir.

UNESCO (1980 Edición en español) “en uno de sus informes respecto al niño y el juego señala: Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. Esta situación muestra la otra cara del juego, las implicancias del juego con las características sociales y etnográficas en los cuales están envueltos muchos niños y sus familias, con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social, de allí la importancia de no perder de vista los problemas sociales y culturales que se circunscriben en esta actividad, visto como un patrimonio lúdico enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción”.

Los niños que no juegan carecen de salud. Tanto cuando existen factores externos que se lo impiden; como el exceso de obligaciones, la falta de tiempo y espacio o la ausencia de estímulos, como, cuando no existiendo esos factores, por alguna razón han perdido el deseo de hacerlo. Por el contrario, los niños que juegan y desean jugar son saludables y expresan su estado de

bienestar mediante el juego.

Queda claro que el juego por excelencia es una actividad educativa su inmersión en la escuela obedece a múltiples factores, pero a pesar de reconocerse su importancia existen limitaciones para su inmersión profunda y arraigada en la organización escolar, se suele privilegiar las percepciones de los adultos frente a los deseos de los propios niños.

CAPITULO III

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO PROPUESTA PARA EL DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL II CICLO DE LA EDUCACION BASICA.

En este capítulo se presenta un diagnóstico del estado actual en que se encuentra la práctica pedagógica de los docentes de educación inicial de la Institución Educativa Inicial Sagrado Corazón de Jesús y su función mediadora para impulsar el juego libre en los sectores como metodología de trabajo primordial en esta etapa de vida y cuya presencia en las rutinas diarias de las actividades de los niños se hace necesaria. Pero además se remarca la función del juego libre en los sectores como oportunidad para observar y registrar los desempeños espontáneos de los niños y poder hacer un seguimiento al logro de sus aprendizajes; sin dejar de lado su relación con la planificación de actividades, pues éstas se van construyendo desde lo que se recoge del juego de los niños; además de conectarnos con los elementos socioculturales cercanos de la vida de los infantes. No obstante se presenta la secuencia metodológica de esta actividad la misma que forma parte de la función didáctica de los docentes de este nivel tan importante.

3.1. Diagnóstico de las experiencias de juego libre en los sectores -

En la investigación se utilizó un diagnóstico para verificar el estado actual de la Actividad del Juego Libre en los Sectores, las condiciones o factores que lo facilitan o dificultan, pero sobre todo su contribución con los aprendizajes de los niños de 4 años de edad; se realizó con el objetivo de constatar el estado real del problema objeto de estudio. Para este estudio se utilizaron como método histórico – lógico, analítico - sintético, sistémico, modelación, la entrevista, observación de la actividad y el análisis de documentos.

La institución educativa ofrece espacios muy reducidos para la atención del juego y la recreación; en contraste con la población infantil que atienden, además este espacio está saturado de otros implementos por ausencia en la institución de otros ambientes, allí mismo se ha instalado el comedor para los niños, pues las instituciones no están preparadas en sus infraestructuras y espacios físicos para las diversas actividades o momentos que realizan los niños en cada día. Hay interés por ofrecer a los niños espacios acogedores, los mismos que no son seguros, menos contribuyen con una convivencia armoniosa entre los niños, pues se aprecian los ambientes de trabajo con muchos implementos en las aulas y hay poco espacio para la implementación de los sectores de juego. Además no se usa el espacio libre para organizar los sectores en el área externa.

Las fases de trabajo del juego libre no se evidencian, ni se remarcan de manera clara; es decir los niños inician el juego sin realizar la organización y planificación del juego con los niños; el acuerdo de las normas de convivencia, en qué sector los niños desean jugar y con quiénes desean jugar, no son situaciones que se conversan en asamblea pero además los niños no toman conciencia de los procesos que viven; situación que resta valiosas oportunidades para el desarrollo de la autonomía, base para el juego libre pero además que los niños generen ideas creativas para el desarrollo de sus proyectos de acción.

La docente no sigue la secuencia metodológica, ya que ella es quien les plantea a que tienen que jugar los niños, con quien tienen que jugar, y en qué sector deben jugar, en algunos casos los niños no representan ni socializan su juego, ya que no se cumple la hora que está planificada exclusivamente para el juego del niño, toda esta situación limita de manera rotunda el desarrollo de los niños, aun cuando se conozca las bondades que reporta el juego. A pesar que esta actividad es libre, se aprecia que es direccionada por la docente de aula, en algún momento se condiciona el trabajo de los niños: por ejemplo, qué

te parece ayer ya jugaste en el sector de construcción, hoy día debes hacerlo en otro sector, te toca trabajar en otro sector y con otros niños.

La organización de los sectores es estática, es decir se mantienen los mismos sectores a lo largo del año, no se renuevan sobre la base de los intereses de los propios niños, lo que trae como consecuencia que se extinga el interés del niño por jugar en estos espacios, conforme transcurren los días, la actividad pierda su peso y rigor pedagógico, pero sobre todo se afecte de manera significativa sus aprendizajes.

Toda esta situación me permite insistir en la gran necesidad de hacer una reflexión seria sobre cómo debe llevarse a cabo esta actividad, el respeto a sus fases de trabajo, definir el rol de los niños y la docente o adulto que acompañe esta actividad, pero sobre todo reconocer que esta actividad debe ser observada minuciosamente por la docente, ello debe llevar a levantar registros de observación que den cuenta de los avances, de los aprendizajes y desempeños que los niños van logrando, al mismo tiempo ser el vehículo para adaptar la planificación de actividades basada en los intereses que se recogen de esta actividad.

3.2. Secuencia metodológica del juego libre en los sectores.-

El juego libre en los sectores es una actividad que se realiza todos los días, por lo tanto es permanente. Dura 60 minutos, se desarrolla en el aula, aunque también puede llevarse a cabo en el patio de la institución Educativa o en otros lugares al aire libre.

(Silva, 2009): En la “Guía del juego libre en los sectores” señala que el juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual

participa.

Su secuencia es la siguiente:

- a) **Planificación:** cada niño elige el sector donde desea jugar, se agrupan según deseen en los sectores. Se recuerdan las normas de convivencia como el cuidado del material, compartir y respetar a sus compañeros.
- b) **Organización:** los niños deciden a que jugar y como lo realizarán.
- c) **Ejecución:** Los niños juegan de manera libre en cada sector, la docente observa el juego y motiva al niño que no eligió ningún sector.
- d) **Orden:** La docente indica amablemente a los niños que luego de concluído el juego debemos dejar en su lugar los materiales.
- e) **Representación:** En forma grupal o individual dibujan lo que hicieron en su juego.
- f) **Socialización:** En asamblea los niños dialogan a que jugaron, como lo hicieron y con quien jugaron.

3.3. Propuesta Innovadora para la actividad del juego libre en los sectores.-

En la guía actualizada del juego libre en los sectores impulsada por el Ministerio de Educación se han hecho algunos reajustes a esta actividad tan importante, fusionando algunos procesos como la **planificación y organización**, para que sea el momento preliminar donde los niños tomen decisiones importantes respecto a su proyecto de acción, pero sobre todo qué sector elegir y con quienes jugar, este debe ser el cometido principal de este primer momento. Además, se sujeta la acción del niño a los acuerdos y normas que lo regulan, donde el adulto cuidador o docente debe de manera concertada definir con los niños los acuerdos para llevar a cabo esta actividad de la mejor manera propiciando el respeto mutuo entre ellos y evitando displaceres que rompan con la armonía de la actividad.

(Silva, 2009): En la misma línea el “orden” tal y como lo señala la Guía del juego libre estaba concebido después de que los niños terminen de jugar,

aquí se describe la gran importancia luego de que los niños concluyan con su juego lleven a cabo el guardar los juguetes, finalmente se constituye en un acuerdo de esta actividad.

Los ajustes metodológicos recomendados desde los diagnósticos recogidos por el Ministerio de Educación es que el momento del “orden” se realice al final; por varias razones debidamente fundamentadas. La primera de ellas es que los niños para la socialización necesitan tener presentes las evidencias de su juego, mirar las obras creadas por ellos desde esta realidad mágica que es el juego, donde emerge el mundo interno de los niños y se presenta en la realidad externa para compartirlo con otros. La segunda para favorecer los procesos de metacognición de la actividad, la reflexión de la actividad realizada, los momentos de trabajo surgidos y vividos por los propios niños, sin dejar de perder de vista los conflictos que han formado parte significativa de la actividad, las dificultades experimentadas entre otras cosas requieren ser valoradas y comentadas desde la metacognición, otra razón más para apostar porque el momento del “orden” se traslade al final del juego del niño.

Para apreciar estos ajustes de carácter metodológico respecto a la actividad del juego libre en los sectores presento a continuación un paralelo de la secuencia propuesta en la Guía del juego libre del año 2009 y los cambios metodológicos recomendados en este año 2018, para su profundización y análisis. Mi punto de vista como investigadora ha sido expuesto en este apartado a favor de estos cambios en una propuesta que reorienta el curso de acción de esta actividad remarcando procesos de trabajo a favor del desarrollo y aprendizaje infantil. Los pasos o secuencia metodológica de esta actividad se exponen en la matriz que presento a continuación observándose una secuencia más precisa y concisa, la acentuación de los procesos de trabajo a favor del desarrollo del pensamiento crítico y creatividad, el rol del cuidador y actitud relajada y responsiva que favorece la construcción de relaciones placenteras y seguras de los niños, los procesos de comunicación respetuosos con su consecuente impacto en los aprendizajes de los niños.

3.3.1. La Secuencia metodológica en base a tres momentos de

- a) **Primer Momento: Planificación y Organización.**-Se inicia con una asamblea. Adulto, niños y niñas se ubican formando un círculo en un lugar cómodo de la sala. Conversan por breves minutos sobre tres aspectos:
- ✓ Elección de los sectores: Expresan o manifiestan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo, y con quienes.
 - ✓ El tiempo y el espacio donde van a jugar: Recuerda a los niños el tiempo y espacio donde jugarán. Recuerden que diez minutos antes de terminar el juego les voy avisar para que sepan que ya es tiempo de ir terminando.
 - ✓ Las normas de convivencia: Conversan sobre las normas de convivencia para este momento. Respetar los tiempos de los niños para la elección de los sectores y su proyecto de acción.
- b) **Segundo Momento: Desarrollo del juego.**-Desarrollan su proyecto de acción de forma autónoma. El niño inicia, desarrolla y plasma una idea, convirtiéndola en acción. Se pone énfasis en lo siguiente:
- ✓ -Interacciones entre los niños.
 - ✓ Negociaciones y acuerdos respecto a roles a representar.
 - ✓ Micro organizaciones diversas: juego individual, en parejas o en pequeños grupos. Lo hacen por el tipo de juego o afinidad con los compañeros.
 - ✓ Observar la dinámica del juego de cada grupo con atención.
 - ✓ La intervención del adulto se hará para profundizar el rango del juego y ampliar su imaginación y creatividad.
 - ✓ **Tercero Momento.**-Adulto, niño y niñas se ubican formando un círculo en un lugar cómodo de la sala. Para realizar los siguientes subprocesos:
 - ✓ Socialización: Quienes desean cuentan a todo el grupo a qué jugaron y con quién. Comparten como fue su experiencia de

juego y cómo lo vivieron.

- ✓ Representación: Da la oportunidad al niño en forma individual o grupal de representar (dibujo, pintura, modelado). Luego de la representación se retoma el diálogo para la meta-cognición.
- ✓ Metacognición: a partir de preguntas: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Qué han descubierto?
¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad, cómo?
- ✓ Orden: El momento de guardar los materiales y juguetes tiene un sentido emocional y social, al concluir una experiencia interna significativa.

3.4. El juego libre en los sectores como eje orientador de la planificación de las actividades educativas de los niños.-

A continuación a modo de referencia se presenta un ejemplo donde se visualiza la conexión curricular entre la actividad del juego libre en los sectores y la planificación de los proyectos de aprendizaje, lo que me permite reafirmar que la planificación de los proyectos no puede estar desconectada de los intereses de los niños. La forma más significativa de observar, registrar e identificar estos componentes de la planificación curricular es a través del juego libre, ello significa concebir esta actividad como la entrada a profundizar en el mundo interno de los niños y no sólo para recoger información valiosa respecto a sus intereses; sino también para encontrar muchas respuestas a su mundo interno e intersubjetivo, es decir el momento para detectar futuros problemas; es a través del juego, aquí el niño se ejercita para lo que le tocará vivir en el futuro y la forma cómo se enfrentará con los problemas de la vida diaria.

3.5. Tipos de materiales que se priorizan en la propuesta pedagógica del juego libre en los sectores.-

En el sector del hogar y en la mayor parte de sitios que se juega,

tratamos de usar la mayor cantidad de materiales reales, cosas en desuso, lo que los papás donan como, por ejemplo, teléfonos en tamaño natural. Tratamos de eliminar las cosas muy infantilizadas y dar materiales más reales. En el sector de cuentos y literalidad tratamos de tener no solamente cuentos sino también revistas de geografía, de viajes o revistas de cocina. Tenemos también el sector de construcción con bloques de madera. También priorizamos mucho los materiales naturales y estamos limitando bastante el plástico. Incluimos mucho material heurístico.

Por eso cuando se habla del juego no solamente nos referimos al juego con juguetes sino a todo este material. En el juego heurístico el niño juega con todo tipo de material: rulos, tronquitos cortados, cadenas de metal, cucharas, envases reciclados, etc.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Las interacciones de los niños desde el juego en porcentajes mayoritarios reflejan escasas relaciones agradables y de respeto con sus compañeros, es frecuente la presencia de conflictos que trastoca la esencia del juego, el gusto y el placer por el mismo. Además, las intervenciones del adulto significativo en la mayoría de las veces no logran calmar el llanto o quiebre del niño que se da en algunas circunstancias para contenerlo de manera adecuada. Estos intercambios poco agradables no son tomados en cuenta por el adulto significativo como un aspecto importante en el desarrollo del niño, en todo caso se percibe una actitud de indiferencia, lo cual afecta las interacciones de los niños, en algunas ocasiones los niños se prestan a resolverlos.

SEGUNDA: Los proyectos de acción surgen desde el trabajo individual, que desde el trabajo colaborativo, la ausencia marcada de la puesta en común para tomar acuerdos o consensuar las normas de trabajo resta posibilidades para la cohesión del grupo, las interacciones entre pares, entre niños y niñas, entre el adulto y niños, por ello se hace necesario respetar sus fases de trabajo.

TERCERA: El desarrollo del juego libre sin acentuar las fases de trabajo, en especial la elección del sector y los compañeros de juego afecta de manera significativa la autonomía del niño, las iniciativas se ven opacadas por las “sugerencias” del adulto que regula de manera direccionada la actividad. Los espacios y materiales disponibles en la sala de los niños de cuatro años no crean las mejores condiciones para la variedad y profundidad del juego.

CUARTA: En la vida cotidiana de los niños muy poco se repara en atender sus necesidades, por ejemplo preparar menús del agrado del niño, igual sucede con las actividades de juegos, o la elección de compañeros para compartir actividades, es el adulto el que regula o determina estas

actividades, se percibe mucha fragilidad para atender las preferencias de los niños, lo que marca de manera significativa la autonomía personal.

REFERENCIAS CITADAS.

- Ajuriaguerra, J. (1981). *Psicomotricidad infantil*. Barcelona, España.: Médica y Técnica S.A.
- Aucouturier, B. (1978). *Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. París, Francia.: Biblioteca infantil N° 45 .
- Cañeque, H. (1991). *Juego y vida, la conducta lúdica en el niño y el adulto*. Argentina.: El Ateneo. Chokler, M. (1999). *Tesis de doctorado en Fonoaudiología. Subjetividad y Comunicación*.
Argentina: Universidad del Museo Social Argentino.
- Lacan, J. (1977). *El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica*. En *El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica (pág. 87)*. . Francia: Paidós.
- Silva, G. (2009). *Guía del juego libre*. Lima Perú: Versión 9. Talleres Gráficos .
- Sosa, M. (2014). *Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604* . Talara, Piura: Mac Grill.
- UNESCO. (1980). *Estudios y Documentos de Educación El Niño y el juego. Planteamientos teóricos Aplicaciones Pedagógicas*.
Edición en español. Francia: Grao.
- Winnicott, D. (1977). *Realidad y juego*. En *D. Winnicott*. . Estados Unidos: Paidós

ANEXOS

ANEXO 1

Ficha de Observación Individual del Juego Libre en los Sectores.

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Nombre y Apellidos del Niño
- 1.2. Edad
- 1.3. Fecha de los registros
- 1.4. Nombres y apellidos de Investigadora

II. ESTRUCTURA DE LA FICHA:

I. JUEGO LIBRE	VALORACIÓN		
	Totalmente (2)	A medias (1)	No se Cumple
<ul style="list-style-type: none">• Interacciones			
Interacciones entre Docente y niños, niñas.			
1. La docente saluda y despide afectuosamente a cada uno de los niños, llamándolos por su nombre.			
2. La docente mantiene una distancia adecuada en su relación con los niños, se evita besos y abrazos exagerados y fuertes.			
3. Se percibe respeto y afecto a todos los niños y niñas sin excepción.			
4. La docente mantiene una postura corporal cuando dialoga con los niños, los escucha mirándolos a los ojos con afecto,			

respeto e interés.			
5. Se percibe a una docente atenta con los niños dando respuestas a sus demandas.			
6. Se percibe al adulto que observa e interviene sólo cuando es necesario, en los conflictos que surgen entre los niños.			
7. Se percibe trato igualitario para todos los niños, se evita cualquier prejuicio que pueda limitar o condicionar las interacciones.			
Interacciones entre niños, niñas.			
8. Resuelve conflictos con otros, intenta negociar y conciliar.			
9. Se promueve en todo momento el diálogo respetuoso entre los niños.			

I. JUEGO LIBRE	VALORACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> Interacciones 	Totalmente (2)	A media s(1)	No se Cumple (0)
10. Se favorece la conformación de equipos de trabajo por iniciativa de los propios niños, de acuerdo a sus intereses y necesidades.			
11. Se promueve que los niños interactúen en grupos diferentes (macro grupo, micros grupos, en parejas, individualmente)			
12. Se evita promover la competencia entre niños y niñas o entre grupos.			
<ul style="list-style-type: none"> Acompañamiento 			
13. La docente registra el desarrollo de la actividad del juego libre utilizando algún instrumento de recojo de información.			
14. Existe acompañamiento en el juego sin interferir en la actividad, al menos que el niño lo solicite			
15. La docente presta atención a las situaciones de conflicto entre los niños que requieren ser atendidas desde su rol.			
16. La docente escucha de manera atenta las ideas y propuestas de			

juego que los niños desean realizar.			
17. La docente facilita que los niños jueguen en el sector de su interés.			
18. La docente interviene para responder a las necesidades y pedidos del niño en forma cálida.			
• Proyecto de acción			
19. La docente propicia la asamblea para que los niños expresen sus estados de ánimo, antes de iniciar el juego y establece con ellos las normas de convivencia.			
20. Se da oportunidad de juego en un periodo mínimo de 45 a 60 minutos, dependiendo del interés de los niños.			
21. El adulto respeta el desarrollo del juego libre de cada niño o grupo.			
22. El adulto respeta la elección de compañeros de juego u otras opciones para desarrollar su actividad.			
23. Se da oportunidad para que elija o selecciona materiales de juego, dependiendo de sus propios intereses.			
24. Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			
25. La docente presta atención al juego de los niños y hace preguntas abiertas y/o sugerencias que amplían el rango de juego de los niños.			

26. El niño propone alternativas de solución para resolver un problema, busca soluciones en situaciones de juego y exploración.			
---	--	--	--

I. JUEGO LIBRE	VALORACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> Interacciones 	Totalmente (2)	A medias(1)	No se Cumple (0)
27. Se promueve un espacio para que los niños puedan contar lo que jugaron y aprendieron, se respeta las opiniones de sus compañeros.			
28. La docente promueve al finalizar el juego libre alguna modalidad de representar lo aprendido (verbalización, dibujo, pintura, movimiento, modelado)			
29. La docente anticipa con empatía, la culminación del juego libre en los sectores.			
<ul style="list-style-type: none"> Condiciones: Espacio y Recursos 			
30. Los espacios para el juego y la exploración son accesibles para todos los niños, sin excepción.			
31. Se aprecia el aula organizada de tal manera que los niños y adultos se movilizan con facilidad.			
32. Los sectores están bien definidos y ubicados, de manera que las actividades no se interfieran unas con otras.			
33. Cuida su espacio de juego, evita invadir espacios de otros niños.			
34. El piso del aula se mantiene sin agujeros u otros elementos que			

pudieran causar accidentes.			
35. La docente facilita que los niños colaboren en la limpieza del sector donde jugó			
• Uso del Recreo			
36. El juego fuera del aula se da a diario.			
37. Se traslada a los niños a otros espacios cuando el clima no permite estar fuera del aula.			
38. Todos los niños participan del recreo, se evita condicionarlos.			

I. OBSERVACIONES
¿Sucedió algo en el transcurso del recojo de datos en el servicio educativo? Por favor describa.

Puntaje Alcanzado: ESCALA DE

VALORACION:

A	B	C	D
(56-70 PUNTOS)	(41-55 PUNTOS)	(31-40 PUNTOS)	(20-30 PUNTOS)
NIVEL SATISFACTORIO	NIVEL MEDIANAMENTE SATISFACTORIO	NIVEL MINIMO	NIVEL INSATISFACTORIO.

Fecha:

Firma y Nombre de Investigadora.

ANEXO 2:
TIPOS DE
JUEGOS ANEXO
N° 2 A: JUEGOS
MOTORES

Según la guía del juego libre en los sectores podemos distinguir los siguientes tipos de juegos en los niños, según (Silva, 2009):



a) **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 ejercer y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usar haciendo diversos y variados movimientos.

ANEXO N° 2 B: JUEGOS SOCIALES



b) **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 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”.

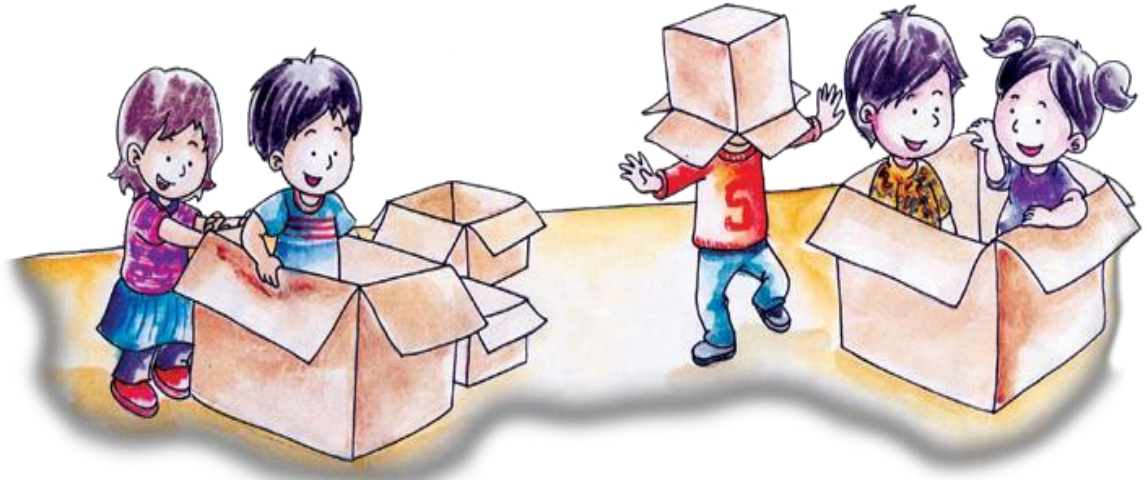
ANEXO N° 2 C: JUEGOS COGNITIVOS



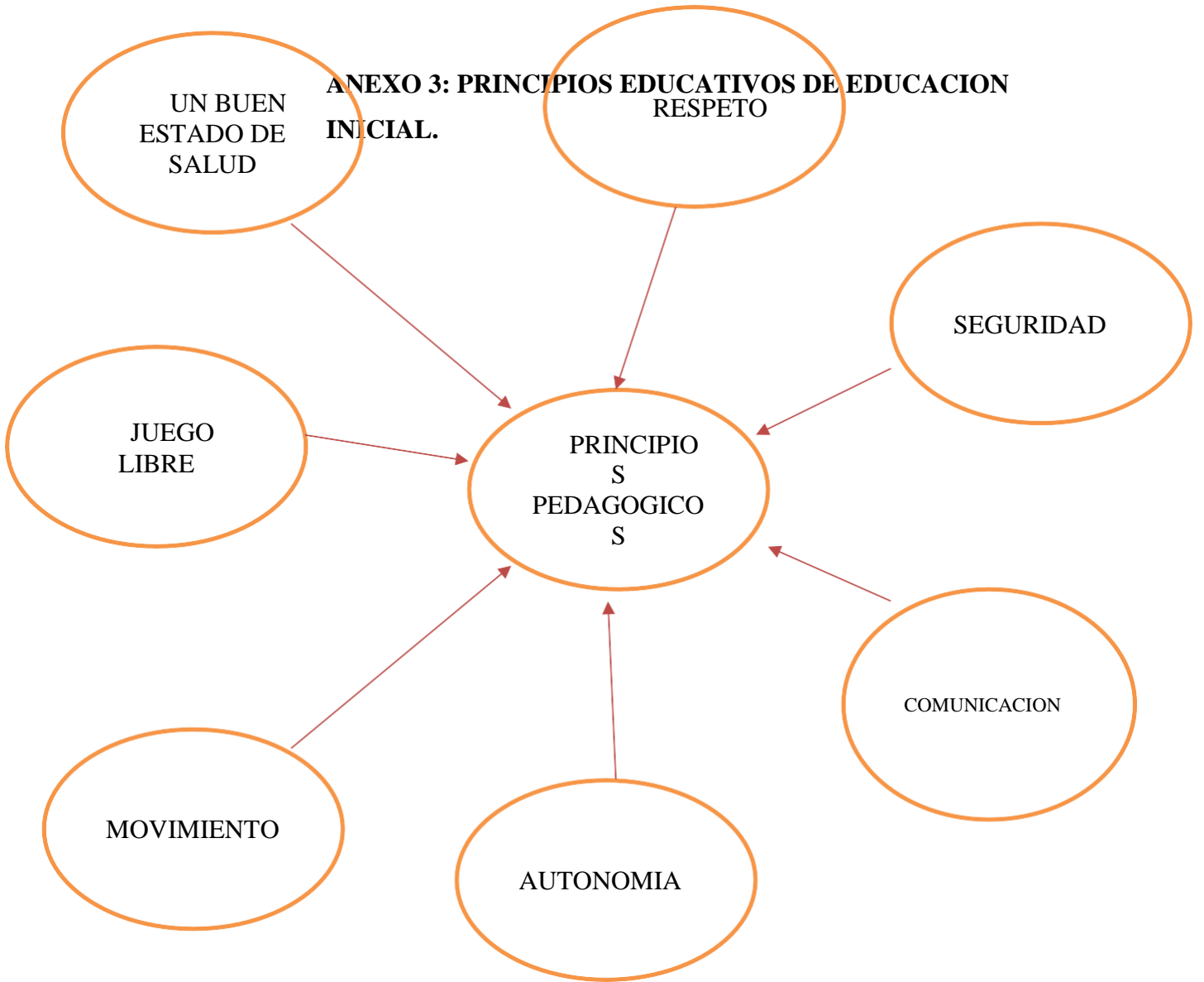
c) **El juego de tipo cognitivo** pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación 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

ANEXO N° 2 D: JUEGOS MOTORES

- d) **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.



**ANEXO 3: PRINCIPIOS EDUCATIVOS DE EDUCACION
INICIAL.**



La actividad del juego libre en los sectores para los niños de 3 a 5 años de edad.

INFORME DE ORIGINALIDAD

27%	25%	1%	19%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	unesdoc.unesco.org Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
3	es.scribd.com Fuente de Internet	3%
4	www.eubios.net Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	2%
6	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
7	docplayer.es Fuente de Internet	2%
8	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%

9	permisoparasernino.pe Fuente de Internet	1%
10	www.holista.es Fuente de Internet	1%
11	biblioteca-digital.ucentral.cl Fuente de Internet	1%
12	repositorio.unican.es Fuente de Internet	1%
13	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
14	www.ugelandahuaylas.gob.pe Fuente de Internet	1%
15	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
16	tublogdeeducacionfisica.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
17	www.educarjuntos.com.ar Fuente de Internet	<1%
18	maguared.gov.co Fuente de Internet	<1%
19	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
20	revistas.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1%

<1%

21 repositorio.ucv.edu.pe
Fuente de Internet

<1%

22 Submitted to Universidad Nacional del Centro
del Peru
Trabajo del estudiante

<1%

23 www.isppei.com
Fuente de Internet

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo