

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego libre en niños de tres años de edad

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Inicial

Autora:

Jesús Viviana Niño Siancas

Sullana – Perú

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego libre en niños de tres años de edad

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente).

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Sullana – Perú

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego libre en niños de tres años de edad

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

Jesús Viviana Niño Siancas (Autora)

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 SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En 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. 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: *El juego libre en niños de 3 años* para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) NIÑO SIANCAS JESUS VIVIANA.

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 15. (Quince)

Por tanto, NIÑO SIANCAS JESUS VIVIANA 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. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Nid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y las oportunidades para poder seguir profesionalizándome.

Jesús Viviana

INDICE

	Pág.
PORTADA	
DEDICATORIA.....	5
INDICE.....	6
RESUMEN.....	7
INTRODUCCION.....	8
CAPITULO I ANTECEDENTES DE ESTUDIOS	10
1.1. Antecedes Internacionales.	10
1.2. Antecedentes Nacionales.	11
CAPÍTULO II. MARCO TEORICO DEL JUEGOS LIBRES	13
2.1. El juego	13
2.2. Teorías sobre el juego.....	14
2.3. Importancia del juego	17
2.4. EL juego libre	19
2.4.1. Importancia del juego libre.....	20
2.4.2. Características fundamentales del juego libre.....	21
2.4.3. El juego libre como propuesta educativa	22
2.4.4. El juego libre en los sectores	23
2.4.5. El juego libre en los sectores y su relación con las habilidades comunicativas orales	26
2.4.6. Tipo de juego	27
2.5. Componentes del juego	28
CONCLUSIONES.....	32
RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS CITADAS.....	34

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene el objetivo conocer los componentes predominantes del juego libre en los niños de tres años de edad, con la finalidad de facilitar información teórica proveniente de estudiosos, la cual debe ser aprovechada por las docentes del nivel inicial. Hay que destacar el juego libre radica en que el niño pueda jugar con su masa corporal, con juguetes, maniobrar objetos, realizar movimientos y la curiosidad innata que lo caracteriza. En la infancia, el juego debe ser libre e ingenuo y debe surgir de la propia iniciativa. Con ello no se quiere dar entender que el niño va a jugar solo, por el contrario, la compañía de los padres, les proporciona apoyo emocional esencial para su desarrollo.

Palabras clave: Juego, proceso, lúdico.

INTRODUCCIÓN

Es en la infancia en la que los niños y niñas aprenden a encontrar múltiples y diversas maneras de disfrutar de experiencias por intermedio del juego, por otro lado, también está el arte, la literatura y la exploración del contexto, los que en conjunto constituyen en actividades rectoras y formadoras de la primera infancia. Específicamente el juego está compuesto por actividades que tienen un lugar importante y protagónico en la educación inicial, en la medida que fomentan el desarrollo de los niños y niñas desde sus primeras interacciones y relaciones que se generan en su cotidianidad.

En ese sentido, las actividades que constituyen al juego dan pie al desarrollo integral de los niños y niñas y se asumen como recursos que orientan en gran parte el trabajo pedagógico. A través del tiempo el juego se ha convertido en el reflejo de la cultura y de las interacciones sociales que se generan en una comunidad.

El juego en primera instancia está ligado fundamentalmente al amor, ternura y sentimientos de la madre, dándole una estrecha relación con juegos corporales, de voces, miradas, sonrisas y las experiencias lúdicas y creativas que se van adquiriendo en la infancia; estas van modelando de manera artística las futuras posibilidades adultas, desde la vida personal, laboral y familiar. Las actividades que son parte del juego, crean las posibilidades de formar conductas nuevas, necesarias para enfrentar a cada problemática y conflicto que se presenten y darles una solución que permita transformar la realidad con solo utilizar la imaginación y así de esa manera se potencian las habilidades y capacidades.

En ese sentido, el juego admite que los niños y niñas expresen sus deseos, sus intereses y todas sus inquietudes reflejadas a través de su interacción social con sus pares, docentes o con adultos. Los materiales que utiliza la actividad del juego son los juguetes que están representados por los objetos que permiten que los niños y niñas exploren y se entretengan captando toda su atención en su manipulación y exploración.

El presente trabajo monográfico, plantea los siguientes objetivos:

Objetivo general.

Conocer la importancia del desarrollo del juego libre en los niños de tres años.

Objetivos específicos:

Describir antecedentes de estudios que hablen del juego libre en los niños de tres años.

Conocer el marco teórico y la importancia del juego libre en los niños de tres años.

Asimismo, este trabajo está organizado en dos capítulos, sus conclusiones y bibliografía. En el capítulo I, se describen antecedentes de estudios que hablan sobre el juego libre en los niños de tres años.

En el capítulo II, hace una descripción del marco teórico del juego libre, analizándose diferentes fuentes bibliográficas y explicándose la importancia que tiene el tema en el trabajo docente.

Finalmente se presentan las conclusiones a las que se llega, así como también las recomendaciones y las referencias citadas que ayudan en el desarrollo del trabajo.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIO.

1.1. Antecedes Internacionales.

López y Navarro (2011), en su tesis titulada “Rasgos de la personalidad y desarrollo de la creatividad. Realizada con el objetivo de identificar si hay rasgos de la personalidad que influyan en el desarrollo de la creatividad”. “Contaron con una muestra de 90 alumnos de primaria pertenecientes a un colegio de educación infantil y primaria de la Comarca del Altiplano (Jumilla) en la región de Murcia (España), de los cuales 45 estaban en el primer curso y los otros 45 restantes en el tercer curso (21 alumnos de primero y 22 de tercero actuaron como grupo de control, mientras que 24 alumnos de primero y 23 alumnos del tercer curso conformaron el grupo experimental). A estos últimos se les aplicó el programa elaborado por Renzulli y colaboradores (1986), para la mejora de la creatividad. Los instrumentos utilizados para medirla fueron la sub prueba de expresión figurada forma A del pensamiento creativo de Torrance, el cuestionario de creatividad GIFTI, adaptado por Martínez Beltrán y Rimmen en 1985, y el cuestionario de personalidad para niños ESPQ, llegando a la conclusión que existe una complejidad y bipolaridad en los rasgos de la personalidad de las personas más creativas, siendo los niños más ansiosos y extrovertidos los que incrementaron más su creatividad después del programa de intervención”.

Paredes y Pasquel (2011) en la tesis titulada “La implementación de Rincones Lúdicos y su Incidencia en el Aprendizaje de Niños y Niñas de 4 a 6 años de las Escuelas Juan Miguel Suárez y Medardo Proaño de la ciudad de Ibarra durante el período 2010-2011”. Describen la implementación de “Rincones Lúdicos en las aulas de los niños y niñas de 4 a 6 años de edad, presentó una demanda constante para los docentes de las escuelas Juan Miguel Suárez y Medardo Proaño de la ciudad Ibarra por lo que ha sido elegido como tema de investigación al ser parte importante de una

rama de las funciones profesionales en la formación de la especialidad de Docencia Parvularia”. “El presente trabajo de Tesis fue una investigación descriptiva, es decir los datos referidos por los docentes encargados del grupo infantil y las fichas de observación de cada párvulo logró describir el hecho social, de forma real y así llegaron a la conclusión del tema: una gran cantidad de niños y niñas de las Escuelas Juan Miguel Suárez y Medardo Proaño carecen de rincones lúdicos en sus aulas que propicien su desarrollo integral, lo que empobrece su intelecto, 15 autonomía y desenvolvimiento social.- La suma de estos educadores observados en el grupo de niños y niñas evidencian claramente la carencia de habilidades y destrezas específicas”.

1.2. Antecedentes Nacionales.

Salas (2012) en su tesis que titula “Programa Jugando en los Sectores para Desarrollar Capacidades Matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao”. tuvo como propósito “establecer la eficacia del programa jugando en los sectores para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y asociación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Fue una investigación cuasi experimental de diseño pretest-postest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao”. “Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a 0.919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa Jugando en los Sectores al compararlo con el grupo al que no se le aplicó”.

Corbera y Mejía (2012) en su trabajo de investigación que titula “La intervención del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 y 4 años del I.E.I 516 Villa María del Triunfo”, “el diseño de investigación fue cuasiexperimental descriptivo, la población estuvo conformada por niños de 3 y 4 años. El resultado de la investigación se dio después del análisis realizado demuestra

que la aplicación de la investigación del juego como programa educativo, afecta las habilidades sociales de manera positiva en los niños de 3 y 4 años especialmente en las dimensiones interacción social, habilidades de autonomía, con los que el estudiante ha mejorado en la práctica las habilidades sociales, así como en la valoración de las posibilidades frente a los demás y se concluye que los resultados coinciden con los de otros estudios y teorías que no existen diferencia en la percepción de la socialización y el estatus social de los niños y niñas”.

Limas y Reyna (2014) en su investigación que titula “La aplicación del programa jugando en los sectores para desarrollar la noción de la clasificación”, “el diseño de la investigación fue pre-experimental, se realizó en una población de niños de 5 años, dos secciones en el turno mañana y dos en el turno tarde, haciendo un total de 112 estudiantes. En el resultado se observa que la aplicación del programa jugando en los sectores, permitió la adquisición de la noción de clasificación, en las colecciones figúrales y no figúrales; influyendo significativamente en los estudiantes que conformaron el grupo de estudio. La investigación concluye que el programa jugando en 18 los sectores influye significativamente en el desarrollo de la noción de clasificación”.

CAPITULO II

MARCO TEORICO DEL JUEGO.

2.1. El juego.

Las indagaciones que realizaron los psicólogos y pedagogos en el siglo XX, nos brindaron conocimientos sobre el rol que cumple el juego como elemento primordial en el desarrollo del niño y niña, que además de ser muy entretenido resulta muy importante para su desarrollo. Los individuos, en el lapso de sus primeros años de vida, deben estar en invariables actividades y movimientos, esto les va permitir crecer y desarrollar sus habilidades y destrezas que no solo están se encuentran ligadas al espacio físico, sino también al ámbito de nivel cognitivo. En decir que, el juego es de mucha vitalidad en la medida que ayuda en el desarrollo del proceso de aprendizaje, destacando que el desarrollo integral de los niños y niñas está relacionado con el aprender de la vida jugando y participando de actividades lúdicas.

Según, Motta y Risueño (2007) “plantean que las actividades lúdicas son adiestramientos que realiza el niño y niña, permitiéndoles desarrollar diversas capacidades”.

Entre estas capacidades tenemos:

- a) **Las capacidades de tipo físico:** “son las que a través del juego despliegan su coordinación psicomotora, consistente en la relación mente y cuerpo, así como la motricidad gruesa y fina”. (Motta y Risueño, 2007)
- b) **Capacidades de tipo sensorial y mental:** “son las que a través del juego los niños y niñas aprenden a excluir las formas, los tamaños, los colores y las texturas, entre otros”. (Motta y Risueño, 2007)

- c) **Capacidades de tipo afectivo:** “Referida a que el juego concede el desarrollo y experimentación de una serie de emociones como son la tristeza, la sorpresa o la alegría, así como la administración y control de las mismas”. (Motta y Risueño, 2007)
- d) **Capacidades relacionadas con la creatividad e imaginación:** “Los niños y niñas por naturaleza son animistas y el juego se presenta como una estrategia efectiva en la cual se desarrollan y despiertan sus habilidades”. (Motta y Risueño, 2007)
- e) **Capacidades que están fuertemente relacionadas con la formación de los hábitos** “como son la cooperación, la solidaridad, así como la empatía, los cuales se hacen muy necesarios y que se ponen de manifiesto en la participación que tienen dentro del grupo para no ser excluidos”. (Motta y Risueño, 2007)
- f) **Capacidades relacionadas con la exploración de su yo y su entorno:** “en estas capacidades el juego hace que los niños y niñas más pequeños aprendan a conocer las partes de todo su cuerpo, así como sus límites y el entorno que siempre los rodea”. (Motta y Risueño, 2007)

Los niños y niñas siempre juegan por el sentimiento del placer y son ellos mismos quienes imponen sus reglas, normas y sus metas para lograr superarlos. Asimismo, se puede destacar que los niños y niñas son las personas que actúan con mucha justicia en lo que se refiere al juego y al acatamiento de sus reglas establecidas. Por otro lado, hay que resaltar que el juego ha tenido presencia a lo largo de todas las etapas de la historia, lo que permite afirmar que el juego se puede considerar como estrategia fundamental para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los niños y niñas en edad infantil.

Masnou (2007) sostiene que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

2.2. Teorías sobre el juego

Existen ciertas teorías que intentan explicar la importancia del rol que cumple el juego en la vida cotidiana de los niños y niñas. Hay que señalar que no se mencionaran

todas las teorías, pero si se hace hincapié de aquellas que han brindado soportes teóricos que han tenido en cuenta la multiplicidad de definiciones, así como el nivel de complejidad de su naturaleza y funciones.

Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller:

Schiller y Spencer fundan sus teorías con el planteamiento de que las personas juegan con la finalidad de agotar toda su energía diaria que le sobra después que ha realizado todas sus necesidades básicas. Por tal motivo, se puede destacar que el propósito del juego para estos dos autores, lejos de tener un propósito natural tiene un propósito recreativo.

Además, aseveran que este exceso de energía no se presenta solo en los humanos sino también se presenta en los animales, en este último caso, mientras más poderosa y robusta sea la especie, mayor energía les sobra. Pero existe una diferencia muy acentuada entre este consumo de energía de los animales y las personas humanas es que, las personas consumen esa energía a través de acciones estéticas.

Teoría de la relajación de Moritz Lázarus:

Este sustento teórico se presenta como una teoría inversa a la Teoría fisiológica. El argumento Lázarus considera que el juego lúdico se utiliza para descansar, por tal motivo se convierte en una forma de recuperar toda la energía que se ha consumido en el desarrollo de actividades, las que demandan esfuerzo concentración de muy alto nivel. Muy al contrario que el desarrollo de estas actividades, para Lazarus, cuando disipamos energía a través del juego, estamos liberando tensiones y buscando escapes de la vida acostumbrada.

Teoría el ejercicio preparatorio o pre ejercicio Karl Gross

Karl Gross cree que el mejor modo que los niños y niñas tienen para desplegar sus habilidades y destrezas es imitando a las personas adultas, por ello, también argumenta que el juego es una herramienta apropiada para practicar estas destrezas y habilidades que los niños y niñas más pequeños requerirán en su pronta vida de adultos. La idea que salvaguarda el presente autor se comprende a la perfección y justamente

plantea un ejemplo, cuando comenta: “Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. (p. 25)

Teoría de la recapitulación de Stanley Hall

Stanley Hall, propone que cuando los niños y niñas participan en juegos lo que están haciendo es resurgir las actividades que desarrollaron generaciones anteriores. De esta manera gozan algunas de las actividades que fueron desarrolladas por sus antepasados y por otro lado también descubre actividades arcaicas e inútiles para las personas, que, por lo tanto, no las realizarán.

Teoría general del juego de Buytendik

Buytendik confronta completamente la teoría de Gross, ya que considera “que es totalmente ilusoria la idea de que los niños y niñas necesitan intentar las actividades psicomotoras porque si no hubiera un ensayo, los mecanismos basados en esas conductas maduran potencialmente”. Igualmente, Buytendink considera que “si se realizan ejercicios iniciadores no se está desarrollando el juego ya que él considera que el juego es una actividad oportuna de la etapa infantil”. Este autor sostenía que el niño y niña juegan solamente porque son infantes y las actividades lúdicas o de juego satisfacen la necesidad de su autonomía ayudándoles a descubrir su propio yo. Para Buytendik “las actividades de juego se hacen posible gracias a los siguientes impulsos: la ambigüedad de los movimientos que ejecuta, la impulsividad, la emotividad y la timidez, en este aspecto el juego germina cuando los impulsos concuerdan inicialmente con los objetos que los niños y niñas conocen”.

En última instancia se puede señalar que para este autor es muy significativo la presencia del juguete en el juego, además, considera que cuando los niños y niñas participan en juegos se dan las siguientes condiciones: a) “En el juego de los niños no se observa una finalidad clara de sus movimientos”. b) “El carácter impulsivo de los movimientos”. c) “La timidez”. d) “La actitud emotiva ante la realidad”.

Teoría socio histórica de Lew Vygotski

Vygotski protege la idea que el juego nace de la necesidad, sosteniendo que el juego es un componente básico del desarrollo integral de los niños y niñas. A la vez este autor considera que el juego o actividad lúdica es una acción ingenua de los niños y niñas y que tienen valor socializador, en la medida que a través de este los niños y niñas aprenden a conocer sus limitaciones, habilidades, destrezas y sus capacidades, así como el cumplimiento de reglas y normas sociales.

En este sentido los niños y niñas para poder jugar requieren utilizar su imaginación, ya que a través de las actividades lúdicas se proporciona la afiliación a la tarea escolar. Vygotski maneja el término “Zona de desarrollo próximo” (ZDP) refiriendo de esta manera la distancia que hallamos entre lo que los niños y niñas son capaces de aprender y lo que verdaderamente logra aprender. Trayecto que se ve acortado cuando los niños y niñas disponen de los recursos ineludibles, entre ellos y especialmente, las personas que conforman su entorno.

Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Según Piaget, este considera que el juego se ha convertido en una necesidad para los niños y niñas, pues es la única manera que ellos pueden interaccionar con la realidad, observa las actividades lúdicas o juego como una de las formas en la que los niños y niñas nos revelan sus ordenaciones mentales. Para este autor, las actividades lúdicas o juego es una acción intelectual, ya que su estructura es equivalente a la estructura del pensamiento, pero halla entre las dos una gran diferencia, concibiendo que el juego es solo un fin mientras que la acción intelectual tiene como prioridad alcanzar un objetivo.

Piaget fraccionó el desarrollo intelectual del niño o niña en cuatro estadios, que son:

- a) **Estadio sensoriomotor** (de 0 a 2 años): “En el cual predominan los juegos motores y de construcción”.
- b) **Estadio preoperacional** (de 2 a 6 años): “En el los juegos son esencialmente simbólicos y de construcción”.
- c) **Estadio operacional concreto** (de 6 a 12 años): “Aquí destaca mucho el juego reglado y de construcción”.

- d) **Estadio operacional formal** (de 12 o más años): “Aquí se da preferencia a los juegos de mesa y de roles, así como todo juego que implique al niño o niña hacer deducciones”.

2.3. Importancia del juego

La mayoría de los juegos tienen carácter y naturaleza formativa en todos los niños y niñas, su intermitencia los hace enfrentarse una y otra vez; las situaciones específicas les brinda mucha seguridad, perspicacia y comprensión. Por ellos se entiende que, gracias al desarrollo de los juegos, es que los niños y niñas buscan, investigan, experimentan y van descubriendo el mundo por ellos mismos, de este modo el juego se convierte en una estrategia pedagógica y un instrumento poderoso para el logro de los aprendizajes que demanda su educación.

En este sentido, Moreno, (2002) sostiene que:

“la actividad lúdica es esencial en la especie humana y tan antigua como ella misma, aunque no por eso exclusiva, la cultura generada por los pueblos está ligada al juego y esta, a su vez, permite el desarrollo de la identidad del grupo (p. 72).

El juego está claramente conexo con la libertad, el cual se ha convertido en un prerrequisito para el desarrollo y perfeccionamiento de la creatividad, ya que maneja el periodo ficticio o de fantasía que día a día vive el niño o niña. Por otro lado, se debe recordar que a través del juego lúdico surge la necesidad de que los niños y niñas sientan la gana de relacionarse con otros compañeros, esa necesidad de socialización es la que le intimida a aceptar las reglas y normas de convivencia establecidas, es decir, aceptar una costumbre o protocolo acordado.

Para ser utilizado eficazmente en el ámbito educativo, el juego debe ser cambiado, además debe brindar dificultades complejas de acuerdo a la edad de los niños y niñas y deben ser interesantes para resolverlos motivadamente. Es por ello que, Sarlé (2006) revela: “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (p. 35).

El juego es considerado como una de las actividades limpias y muy gratas para los niños y niñas, son de corta duración, divertidos, regido por normas y reglas que al ser aplicadas aseguran enfáticamente la formación en valores fundamentales como son: el respeto, la tolerancia, la confianza en sí mismo, la responsabilidad, la solidaridad, la seguridad y sentimientos positivos al prójimo. Promueve y motiva el trabajo solidario, permitiendo de esta manera compartir las ideas, los conocimientos, las inquietudes, los cuales en conjunto se enmarcan axiológicamente en los valores fundamentales. Asimismo, Bejarano, F. (2009) “sostiene que el juego debe ser utilizado como un medio de intervención con la finalidad de favorecer el desarrollo de los niños y niñas, considerando además que las actividades lúdicas se pueden convertir para el evaluador en una forma de diagnóstico y valoración, por ello es de suma importancia en el período infantil”.

2.4. El juego libre

Según, Delgado (2011) considera al juego y a las actividades lúdicas como:

“actividades libres y voluntarias, que se dan dentro de unos límites de espacio y tiempo, y bajo unas normas libremente aceptadas. Por otro lado, el juego es una actividad voluntaria y libre; si es obligatoria, ya no es un juego, además proporciona libertad, permite asumir de modo imaginario distintos roles, es espontáneo y autónomo” (p. 6)

El Minedu (2010) señala que “el juego libre es una actividad que debe desarrollarse de preferencia de manera espontánea y sobre todo personal, ya que este se origina en el mundo interior del niño, este origen hace que se involucre y se comprometa más ya que forma parte de su propia creación. Además, señala que el juego es flexible”. (p. 49)

Sobre el juego, en su Propuesta pedagógica de educación inicial, el Minedu (2008) señala:

“Observar el juego de los niños más pequeños es una de las formas privilegiadas para conocer y evaluar su desarrollo. En los más pequeños, solo se podrá comprender su evolución si se participa de su lenguaje lúdico. Gracias al juego, el niño logra estructurar y dar forma a la realidad en la que

vive, realidad que le agrada pero que también le asusta. Es jugando que el niño crea otra realidad, sustituyendo su propia realidad, transformándola”. (p. 28).

El Minedu (2013), señala que “en el juego libre el niño se apropia del espacio, los objetos y las interacciones con los otros generando su aprendizaje” (p. 25).

Los planteamientos de los autores respecto a las características del juego libre, empieza por admitir que es una actividad libre y abierta que crea satisfacción en su desarrollo y ejecución. Todos los juegos de acuerdo a su naturaleza deben ser libres donde las normas y reglas germinan del consenso de todos los que participan, mas no son impuestas por el docente ni un superior.

2.4.1. Importancia del juego libre

De acuerdo a Delgado (2011), mediante el juego “el niño o niña experimentan, aprenden y comienzan a entender las peculiaridades de la realidad que lo envuelve, asimismo le brinda beneficios añadidos, ya que ayuda a aliviar tensiones, libera de una u otra manera la creatividad y fomenta en gran medida el ingenio. Los beneficios que brinda el juego son reconocidos no solamente desde el espacio físico, sino desde el enfoque del desarrollo cognoscitivo y social”.

Bajo la misma perspectiva, el Minedu (2010) revela que jugar:

“es una acción indefectible en el trabajo del periodo preescolar o nivel inicial, considerando que el cerebro desarrolla millones de conexiones neuronales (sinapsis) en los primeros años de vida. Esta conectividad neuronal permite el desarrollo cognitivo del ser humano, es ahí donde radica la importancia de esta etapa y la influencia del juego para que esto ocurra” (p. 11).

“En las diferentes directivas y normas técnicas de organización del año escolar que emite el Ministerio de Educación, existe como una imposición el realizar actividades lúdicas en las aulas o desarrollar juegos, de modo dirigida y otras libres, ya que a través de estas estrategias los niños y niñas

pueden explorar objetos simples, combinándolos, intercambiándolos y también representándolos” (Minedu, 2010, p. 12).

De acuerdo al Minedu (2010) recuerda que:

“el juego es la piedra angular de las acciones de los infantes; es la manera cómo van comprendiendo el mundo y sus complejas estructuras, ello les permite darles significado de lo que están viviendo. A través de estas experiencias los niños van a diseñar su propio entender del mundo y la manera de entender su propio mundo interno” (p. 37).

No hay que olvidar que para los niños y niñas el juego equivale a una forma de expresión de su pensamiento, el cual se convierte en su mundo, frente a ello se van estableciendo procesos internos de índole mental que favorecen enfáticamente el conocimiento y aprendizaje. Uno de los errores constantes es desligar la parte cognoscitiva intelectual del espacio o ámbito afectivo, estos elementos van siempre de la mano y su desarrollo se debe facilitar en paralelo.

“Las actividades lúdicas y los juegos se convierten en la base fundamental para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas. Esta teoría se sostiene en el hecho confirmado que los niños y niñas se convierten paulatinamente en agentes proactivos de su valorado proceso de aprender” (Minedu, 2013). Los niños y niñas a través de su participación en los juegos aprenden a valorar, a sentirse seguros, a desarrollar su autonomía, debido a la interacción e indagación constante. En tal sentido, los docentes deben tener muy presente la importancia que tiene el respeto a los ritmos y estilos de aprendizaje de sus estudiantes.

2.4.2. Características fundamentales del juego libre

El Minedu (2013), plantea que los rasgos o características más importantes de los juegos:

- “Generan placer”
- “Se desarrollan de manera espontánea”
- “Desarrolla la iniciativa personal”
- “Busca cubrir los deseos y las necesidades de los educandos”

- “Nacen de la motivación por conocer y descubrir”
- “Se desarrollan bajo un clima de confianza y libertad”. (p. 24).

Bajo esta premisa se afirma decisivamente que las aulas y las instituciones educativas no pueden ser un lugar donde el estudiante solo acumule conocimientos, en la medida que una buena oportunidad para poder desarrollar las líneas de base de su personalidad de una manera armónica y saludable. Por otro lado, resulta significativo reconocer que las aulas de clases sean convertidas en un lugar donde el docente estimule el aspecto cognitivo, afectivo y social, gracias al desarrollo de actividades como, por ejemplo: el juego libre, utilizando materiales y espacios adecuados.

2.4.3. El juego libre como propuesta educativa

Según Aizencang (2012), manifiesta que:

“el juego desde el punto de vista educativo, parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes” (p.46)

De acuerdo a Sarlé (2001), esta valoración, “es considerada desde años anteriores, donde el juego nace como una organización y propuesta didáctica llamada juego trabajo y bosquejada como una serie de actividades que se aplicaban en los jardines de infancia, con una manera muy específica de organizar dentro del aula los espacios denominados rincones, se estilaba que cada uno de los espacios deberían estar vinculados con casi todas las actividades y contenidos temáticos que los y las docentes enseñaban de manera grupal”.

Además, el denominado “juego trabajo” presentaba una estructura didáctica, al instante de la planificación que admite la elección del rincón o espacio, así como la propuesta a trabajar por parte de los niños y niñas; el momento del desarrollo donde los estudiantes juegan en los diferentes rincones; el momento del orden, y finalmente, el momento de la evaluación.

A toda esta propuesta surgen y se origina una serie de ideas opositoras que defienden la situación propia del juego lúdico, así como actividad libre que desarrollan los niños y niñas de tres años de edad. En tanto Cañeque (1978, cit. por Sarle, 2001), “discurre sosteniendo que es descomunal la estructuración del aula de clase, la direccionalidad que tiene el juego por parte del o la docente entre otros factores”.

También, declara la autora, que frente a la polarización de ideas surge una forma nueva e innovadora de ver el juego que se desarrolla dentro de las aulas de clase preescolar. En conclusión, a esta forma que conserva la estructura y la organización, pero que también de una u otra manera se desliga de los contenidos temáticos de la enseñanza y además minimiza la mediación del docente, se le denomina “juego libre en rincones”.

Pitluk (2006), sustenta en una de sus investigaciones que:

“el juego libre en los sectores implica la posibilidad de jugar en el aula utilizando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, simplemente los niños juegan orientados por sus intereses propios y de los demás que juegan en el mismo sector” (p.11).

Según el MINEDU (2009), “propone que el juego libre en los diferentes sectores de los espacios educativos, debe ser considerado como un instante pedagógico a ejecutarse en el día, tal es el caso que actualmente existen muchos jardines de infancia en nuestro país que están desarrollando esta propuesta educativa”.

2.4.4. El juego libre en los sectores

El MINEDU, (2010), considera que “el juego libre en los sectores es un instante pedagógico que tiene un proceso el cual involucra la posibilidad de desplegar el juego libre dando uso a los espacios y elementos de los diferentes sectores y a la vez brindar a los niños y niñas la oportunidad de realizar interacciones con sus demás compañeros de aula. Todo este proceso está conformado por seis momentos en su

pleno desarrollo, entre ellos tenemos: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación”.

a) Planificación

En este momento del proceso, los niños y niñas comunican sus predilecciones por la actividad de juego lúdico que van a desarrollar, se sitúan en un área cómoda que puede ser dentro o fuera del aula y utilizando el dialogo comentan acciones de tipo previas como reconocer la proposición de juego que se va a ejecutar. “La docente de aula los orienta, realiza coordinaciones y también apoya la organización de un plan para que sea desarrollado en los sectores como una propuesta creada por los niños y niñas”. (MINEDU, 2010),

Según Franco (2013), cuando se planifica el juego, permite a los niños y niñas fundar relaciones entre todo aquello que ellos piensan hacer y lo que desean realizar, en ese caso ponen en práctica todas sus experiencias que fueron aprendiendo en el trayecto de su vida. También, percibe el tiempo que le permitirá anticiparse a las actividades que ejecutará posteriormente, practica continuamente tomar decisiones y el asumir el indiscutible control sobre las acciones que realiza, verbaliza todas las ideas que se le viene en mente con claridad con el fin de ser comprendido, desarrolla la capacidad de escucha y acepta las propuestas planteadas por sus compañeros.

b) Organización

Este momento se brinda un espacio en el cual los niños y niñas puedan decidir la elección de un sector donde van a realizar alguna actividad, establecen acuerdos o en algunos casos los recuerdan con la finalidad que la actividad se desarrolle en un marco que inspire confianza y respeto. “Se tomará en cuenta la implementación conveniente de todos los sectores del aula de clase con materiales necesarios que puedan dar soporte a los aprendizajes de los estudiantes, así como también, el reconocimiento y la organización de cada uno de los sectores seleccionados”. (MINEDU, 2009, p.12).

c) Ejecución o desarrollo

Considerado el momento clave y central del proceso el mismo que está fundado en el juego libre. En este momento se consolida lo que fue planificado por los niños y niñas y se pone visible todas las actividades lúdicas. Los niños realizan sus interacciones y dialogan a cada instante con sus compañeros, defienden sus ideas y también solicitan ayuda cuando lo requieren, desde el momento que interactúan, manipulan, experimentan, dialogan, etc. “están relacionando las particularidades de los objetos y sus relaciones, por otro lado, se encuentran intercambiando sus ideas y planteamientos, enunciando sus ideas, comparando con los hechos. También, por experiencia se puede acotar que muchas veces todo aquello que planificamos no siempre se pudo concretizar”. (MINEDU, 2009, p. 12).

“Asimismo, muestran claridad en sus diálogos y opiniones sobre el proyecto que están ejecutando y tienen la capacidad de fraccionarse las tareas, demostrando mucha independencia y sobre todo asumiendo su responsabilidad”. (MINEDU, 2009).

d) Orden

Este momento se considera como una actividad mecánica en la cual se dispone y coloca las cosas u objetos en su lugar, si es que no se libra la posibilidad de que los niños y niñas adquieran aprendizajes durante este orden. Ordenar involucra la formación ineludible de hábitos de aseo, así como el orden y preservación de los materiales: pero, además, debe considerarse necesariamente como un momento capaz de generar oportunidades para que los niños y niñas desarrollen su coordinación motora fina, instaure relaciones, realice clasificaciones, seriaciones y efectúe otras destrezas y habilidades.

e) Socialización

En este momento los niños y niñas de 5 años realizan comentarios de lo realizado durante el instante de la ejecución, además, dan una explicación de lo que realizaron en el sector asignado para que se desenvuelvan, asumiendo como propósito la reflexión sobre todo lo sucedido. Esta socialización implica la comparación de lo advertido en el momento que se realizaba la planificación con

lo ejecutado en el instante del desarrollo, teniendo la oportunidad de recordar lo que sucedió en el desarrollo del juego.

f) Representación

El MINEDU, (2009), sostiene que en este momento los niños y niñas, tanto de manera individual o grupal representan a través del dibujo, pintura o modelado todo aquello que jugaron. Además, se concibe que no necesariamente este paso sea realizado todos los días. A lo largo de todo su proceso esta propuesta es el origen del progreso de la comunicación de cada uno de los niños y niñas.

“La docente deberá tomar en cuenta todas las situaciones cómo se muestran, además focalizar cuáles y como son los juegos que realizan, ya que tal vez pudieran estar expresando algunas de sus necesidades, preocupaciones, intereses y gustos e inclusive sus problemas personales o familiares que los agobian”. MINEDU (2009).

“La actitud mostrada de la docente durante el juego libre en los sectores, debe ser de observadora y participante oportuna, lo es valorada por los niños y niñas, ya que ven en ella una compañera que tiene más conocimiento y sentirá ese apoyo sin temor a cometer errores, porque ha pasado a ser una participante más en el juego”. (MINEDU, 2010),

Definitivamente, Sarlé (2001), “declara que el juego libre en los sectores en todo su proceso es un espacio que tiende a propiciar el diálogo y la comunicación de manera potencial entre niños y niñas y mínimamente entre estos y la docente” (p. 27)

2.4.5. El juego libre en los sectores y su relación con las habilidades comunicativas orales

“El aula de clase en los jardines de infancia es apreciada como un escenario diverso para la ejecución de una comunicación positiva y efectiva, por lo cual se considera la interacción de los niños y niñas y la participación mediadora de la

docente, los cuales se presentan como factores primordiales para la edificación social del conocimiento y aprendizaje a través del juego”. (Ortega, 1992, p. 19).

Según lo que manifiesta Sarlé (2008), “el lenguaje y el juego poseen una correlación bidireccional, en la medida que se desarrollan y potencian recíprocamente”. “Los niños y niñas en el desarrollo de esta actividad conversan y dialogan con el propósito de entrelazar sus acciones y a la vez van creando sus propios juegos sustentándose en un área o espacio y en un tiempo definitivo, y es allí entonces donde se despliegan distintos aspectos del progreso lingüístico y discursivo de los niños y niñas, entre ellas el desarrollo positivo de sus habilidades comunicativas orales”.

Para Vygotsky (1964) citado por Sarlé (2008), “en pleno desarrollo del juego se evidencia la interacción entre compañeros de aula, así como entre los niños y niñas y la docente instaurando una matriz de ayuda, una zona de desarrollo potencial en la cual las representaciones del lenguaje se convierten en la base fundamental para que el juego se desarrolle de manera normal y sustantiva”.

“Durante el desarrollo del juego libre en los sectores la interacción que se produce con la docente forma parte del andamiaje para que ésta ayude a los niños y niñas a que desplieguen sus juegos, además la interacción que se da entre pares, admite la distribución de todo tipo de recursos lingüísticos manejados por los niños y niñas durante los diversos instantes del juego (Sarlé, 2008, p. 25).

2.4.6. Tipos de juego

Juego motor

Existe una relación directa entre juego y movimiento corporal, ya que las actividades relacionadas al juego, tienen que ver con desplazamiento y movimiento del cuerpo esto incluye, extremidades, músculos del rostro (expresión gestual) etc. A ello debemos agregar que el juego genera una serie de sensaciones positivas en los niños producto del movimiento. En la escuela se puede saltar soga, jugar con pelotas, correr, empujarse, entre otros son juegos motores” (Minedu, 2010, p. 14)

Juego social

El Minedu (2010) sustenta que en “el juego social se busca que predomine la interacción con personas como parte de la dinámica del juego. Los juegos sociales permiten a los menores aprender a interactuar con otros basándose en principios de respeto y sana convivencia, va de la mano con la exteriorización de afectos y sentimientos con sus pares. Los acuerdos, las reglas y normas son una característica de este tipo de actividad” (p. 15).

Juego cognitivo

El Minedu (2010) define “al juego cognitivo como aquellas actividades que despiertan la curiosidad intelectual innata de los niños. El principio de este juego se centra en la exploración y manipulación, se inicia desde los primeros años cuando se entra en contacto con los diferentes elementos del entorno al explorar y manipular”. (p.15)

Juego simbólico

Esta actividad lúdica “se basa en establecer la capacidad para transformar objetos para crear situaciones no reales, propios de su mundo interior. El sustento es la experiencia previa que ha sido potencializada gracias a la imaginación donde los hechos vividos juegan un rol importante para ello”. “Los educadores deben entender que pensar simbólicamente y recrear escenarios inexistentes son habilidades del pensamiento superior, y que, reemplazar una realidad ausente por un símbolo que la representa mentalmente es un gran logro” (Minedu, 2010, p. 16).

Juego de construcción

Labinowicz (2002, p. 69) “asevera que, en los niños y niñas de 3 años, el juego se va convirtiendo más complejo para ellos, la organización de los mismos implica un nivel de desarrollo mucho más alto, poniéndose en evidencia los niveles de planificación, distribución y acercamiento a la realidad”. Se puede mencionar concretamente a los Lego, ya que en esta etapa o fase los niños y niñas ponen mayor curiosidad y atención hacia los detalles, pero lo que en el fondo se mantiene es el sistema icónico o simbólico. Las competencias capacidades, habilidades y destrezas

que se desarrollan en esta etapa, utilizando este tipo de juego son alusivos a diseñar de manera perspicaz, construir y resolver dificultades.

2.5. Componentes del juego

Componente social

Teóricamente, Delgado, I. (2011) sostiene que:

“las actividades de recreación que están relacionadas con los juegos son el principal recurso de los infantes al iniciar sus primeros acercamientos con sus contemporáneos. A medida que el niño comparte, saluda, respeta su posición, ubicación o turnos, también va aprendiendo inconductas, puede volverse agresivo o busca imponer su capricho a como dé lugar” (p. 24)

Este componente es esencial y el juego se convierte en un instrumento conveniente para poder alcanzar los objetivos y metas que se plantean con relación a su inclusión en el medio.

El Minedu (2010) acentúa la importancia del juego al considerar que: “es uno de los aprendizajes más importantes que favorecen la socialización de los infantes. Esta interacción social con las personas de su entorno es progresiva, ya que el niño va entendiendo a su prójimo como un ser diferente cuyas características, necesidades, intereses y sentimientos son muy personales; mediante la interacción social se construyen los vínculos afectivos con las personas de su entorno” (p. 112).

García (2009) indica que todas “las actividades que se despliegan a través del desarrollo de un juego favorecen en gran parte a la socialización. Es gracias al juego que se puede enseñar a los niños y niñas a respetar las reglas y normas, a comprenderse, a relacionarse entre ellos, es decir entre sus pares. Además, se puede concluir que, el juego admite el desarrollo de habilidades transversales como son la comunicación, la competición y la cooperación. En este contexto, se puede reconocer que el juego puede ayudar a eliminar las desigualdades socioculturales, por motivo

que su transversalidad hace que la intervención se torne libre sin distinción de género, edad, sexo, raza, cultura, etc”. (p. 14).

Componente creativo

“Este componente se ha convertido en uno de los beneficios más destacados del juego, ya que está demostrado que potencia la imaginación a través del pensamiento y el desarrollo de habilidades. Todos los autores reconocen que el juego fomenta la creatividad y la imaginación. Es en esta etapa donde los niños aprenden a distinguir la fantasía de la realidad. Un contexto de aprendizaje basado en el juego es el medio más adecuado para el desarrollo del pensamiento creativo y la autonomía del pensamiento” (Delgado, I. 2011, p. 25).

“La ejecución de actividades de naturaleza recreativas, distinguidas como juegos, se han convertido en actos creativos que no solamente permite a los niños y niñas percibir su contexto que lo rodea, sino que también les brinda ayuda para aprender a resolver sus problemas y diferencias que muchas veces tienen con los demás” (Minedu, 2010, p. 154).

Componente cognitivo

Con respecto a este componente, Delgado, I. (2011) “asevera que los niños y niñas aprenden mucho de manera efectiva gracias a la aplicación y desarrollo de los juegos manipulativos. Los niños y niñas van concibiendo el principio de secuencia de los objetos, unos objetos sobre otros, así como el principio de superposición al observar que los objetos colocados uno sobre otro siempre se conserva en pie, así como la diferenciación de colores y texturas”.

Además, “el juego desarrolla la creación de representaciones a nivel mental, significando que diseñan visualizaciones de cualquier objeto, cosas o personas que se encuentran ausentes; comprenden el significado de inconcluso o vacío; organizan todas las estructuras que conforman el entorno; por otro lado, tienen la capacidad de recordar lo que hace falta en un conjunto de objetos o individuos. Otro aspecto cognitivo de mucha importancia que se desarrolla es el lenguaje” (p. 25).

El Minedu (2010) asevera que “gracias al componente cognitivo los niños y niñas desarrollan su capacidad intelectual, ya que estos se sentirán estimulados gracias al participación en el juego libre y el juego simbólico. Los niños y niñas deben realizar sus juegos de manera libre e involucrarse en escenarios nuevos que tengan un carácter simbólico, de tal manera que este entrenamiento le permitirá resolver problemas de muchos tipos, además se iniciaran en la toma de decisiones, produzcan juicios, diseñarán soluciones y se verán involucrados en el desarrollo de procesos mentales del nivel superior” (p. 65).

Componente motor

Delgado, I. (2011), afirma que “ha gratitud de las actividades lúdicas o los juegos se obtiene la indagación y afirmación de las capacidades y destrezas motoras de los niños y niñas, potenciándose a través del ejercicio. Posiblemente esta sea el componente con el que mejor se asocie el juego; es decir que, gracias al juego o alguna actividad lúdica, los niños y niñas aprenden a coordinar los movimientos de su estructura corporal y además a mantener su propio equilibrio. Si los niños y niñas se ejercitan de manera permanente, los movimientos que realicen serán más armónicos, así como complejos, demostrando un desarrollo motor que le permitirá comprender que cada parte que forma su cuerpo es parte de su todo. Conllevándolo a comprender la relación causa-efecto en su propio cuerpo” (p, 26).

Algunos autores sostienen que existe un periodo del “desarrollo de los niños y niñas en la que se va formando el pensamiento intelectual, así como su pensamiento afectivo, naciendo del conocimiento de su propio cuerpo fundado en su experiencia que ha vivido con el movimiento. Este periodo se considera esencial para la cimentación de su personalidad dándose en los primeros años de vida de estos”. (Minedu, 2010, p. 26).

CONCLUSIONES

PRIMERO. Los estudios de diferentes autores, indican que el juego libre es muy importante dentro del desarrollo de aprendizajes y desarrollo del niño, sus aportes indican que sirve de mucho para promover la inteligencia y el desarrollo de la personalidad en los niños desde temprana edad.

SEGUNDO. El juego debe considerarse como un conjunto de actividades que interactúan en un momento determinado, por las que los niños y niñas logran compensar sus necesidades transformando diferentes objetos y hechos de la realidad por fantasías y para que esto se cristalice, deben tener libertad interna y externa.

TERCERO. A partir del desarrollo del juego libre los niños y niñas logran desarrollar habilidades comunicativas, participativas y el fortalecimiento del respeto a las reglas y normas que los conllevan al desarrollo de una personalidad libre y autónoma para la toma de decisiones.

RECOMENDACIONES.

Las docentes que laboran en el nivel inicial deben profundizar sus conocimientos en el área de comunicación con el propósito de que puedan promover en los niños y niñas el desarrollo de sus habilidades comunicativas para escuchar, fundamentalmente cuando realizan el juego libre en los sectores.

REFERENCIAS CITADAS

- Aizencang, N. (2012). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Arévalo, G., Henández, Y., Tafur, M. y Bolseguí, M. (2006). *El juego como eje curricular: propuesta de un programa para educación preescolar orientado a niños y niñas de 3 a 6 años de edad en instituciones educativas del municipio Guaicaipuro del estado Miranda*. Investigación Revista para conocer y transformar, 11(2). Recuperado de <http://www.investigacionrevistacultca.org.ve/vol11/artv1104.html>
- Bejarano, F. (2009). *El juego infantil y metodológico de la intervención de 0 – 6 años*. Cuaderno de educación y desarrollo, Vol. 1, (3).
- Campos, M., Chacc, I. y Gálvez P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica* (Tesis de licenciatura). Recuperado de http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/html/index-frames.html
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de <https://books.google.com/books?isbn=8497328213>
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Cuba: Pueblo y Educación.
- García, V. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de <https://books.google.com/books?isbn=849713036>
- Labinowicz, I (2002). *Introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje y enseñanza*. Fondo Educativo Interamericano, S.A.
- Lara, R. y Navarro, E. (2013). *Efectos del programa juego libre para desarrollar habilidades sociales en niños de educación inicial de la institución educativa n.º 6099, Villa El Salvador, 2013* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo.

- Ministerio de Educación (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía Curricular*. Lima, Perú.
- Minedu (2010). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para Educadores*. Lima, Perú.
- Minedu. (2013). *Guía de orientación*. Lima, Perú.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Madrid: Ediciones Aljibe.
- Motta, I. y Risueño, A. (2007) *El juego en el aprendizaje de la escritura: Fundamento de las estrategias lúdicas*. Buenos Aires, Ediciones Bonun. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=IJKPieUggSgC&pg=PA12&dq=el+juego+y+el+aprendizaje&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20juego%20y%20el%20aprendizaje&f=false
- Pitluk, L. (2013). *Las prácticas actuales en la Educación Inicial*. Argentina: HomoSapiens
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar*. Argentina: Novedades educativas.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Argentina: Novedades Educativas.

El juego libre en niños de tres años de edad

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	repositorio.unican.es Fuente de Internet	4%
3	es.scribd.com Fuente de Internet	4%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Autónoma de Chiapas Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad de Almería Trabajo del estudiante	1%
7	ptaantioquia2020.blogspot.com Fuente de Internet	1%
8	diplomadoeducacionintegral.wordpress.com Fuente de Internet	<1%



9	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
12	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
13	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
14	1library.co Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.