

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego libre en los sectores.

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

Autora.

María Del Rosario Lalupú Sandoval

PIURA - PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego libre en los sectores.

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

María Del Rosario Lalupú Sandoval (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo, (Asesor)

PIURA - 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 cuatro días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E.P Pontificia, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego libre en los sectores", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora MARÍA DEL ROSARIO LALUPÚ SANDOVAL.

A las NOVE horas CERO 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 de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, MARÍA DEL ROSARIO LALUPÚ SANDOVAL, 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 NOVE horas con VEINTICINCO 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 Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, MARÍA DEL ROSARIO LALUPÚ SANDOVAL estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES., la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, _____ de 2018

Firma

MARÍA DEL ROSARIO LALUPÚ SANDOVAL

A Dios por su fortaleza suficiente para continuar, por ello con toda humildad dedico en primer lugar mi trabajo.

A mi familia por ser mis guías y fortaleza en todo momento, la cual me han ayudado a salir adelante, buscando siempre el mejor camino y también a todos aquellos que me estiman y confían en mí.

ÍNDICE

RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I	10
ETIMOLOGÍA Y SIGNIFICADOS DEL JUEGO	10
<u>1.1.</u> Etimología del juego	10
<u>1.2.</u> Definición de juego	11
<u>1.3.</u> Importancia del juego en educación inicial	12
<u>1.4.</u> Características del juego	13
<u>1.5.</u> Clases de juego	14
<u>1.6.</u> Tipos de juego	14
<u>1.7.</u> Funciones del juego	15
<u>1.8.</u> Dimensión social del juego	16
CAPÍTULO II	19
EL JUEGO EN LOS SECTORES	19
2.1.. Definición del juego libre en los sectores	19
2. 2. Características del juego libre en los sectores	20
2 3 Elementos de la Hora libre en los sectores	20
2.4. Objetivos de la Hora libre en los sectores	21
2.5. Secuencia metodológica de la Hora libre en los sectores	22
2.6. Los sectores del aula	26
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS	29
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

RESUMEN

La presente monografía, desarrolla el tema el juego libre en los sectores, pretendiendo describir la importancia del juego e informar la propuesta dada por el Ministerio de Educación en relación a la hora del juego libre en los sectores. Por lo cual se recopiló información de diversos autores, de material web, y documentos relacionados. La presente monografía se divide en dos capítulos, en el primer capítulo se desarrolla la etimología y significados del juego, conteniendo su definición, importancia, características, tipos de juego, funciones del juego, y las dimensiones sociales. En el segundo capítulo, se plasma el juego en los sectores, brindando su definición, características, elementos, objetivos, secuencia metodológica y los sectores del aula.

Palabras Clave: Infantil, libre, sectores

INTRODUCCIÓN

“El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre”. (Ortega & Lòpez, 2013, p. 1)

“El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital” (Meneses & Monge, 2001, p. 113).

“La acción de jugar es auto motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante.” (Meneses & Monge, 2001, p. 113)

“Por ello, el MINEDU en el año 2009 propone el juego libre en los sectores como un espacio de libertad, espontaneidad y contacto con los elementos de los sectores donde el estudiante interactúa y desarrolla sus habilidades comunicativas mediante el juego espontáneo”. (Otero , 2015, p. 64)

“La metodología de la hora del juego libre en los sectores que viene a ser una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño, donde lo compromete, ya que es su propia creación. Es un momento pedagógico que se realiza todos los días, como una actividad permanente.

“Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo”. (Morales & Medrano, 2015, p. 19)

“El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual.” (Meneses & Monge, s.f. pàrr.2)

De lo anterior se rescata que, el juego libre en los sectores entonces, es un momento pedagógico aplicado en lugar del Periodo Juego Trabajo, está basado también en el juego y su importancia radica en el desarrollo del niño en todos los aspectos, diferenciándose del Período Juego Trabajo, pues este momento le da al niño más libertad, pudiendo transitar de sector a sector sin necesidad de quedarse en uno solo. Poniendo a la maestra como observadora del trabajo del niño, dejando de lado el trabajo conjunto de ambos, más bien asignándole un rol de observadora. Por otro lado, respecto al tiempo tiene un período de duración de una hora y llevándose a cabo dentro del aula.

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia del juego libre en los sectores; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Entender el los detalles técnicos y conceptuales del juego libro en los sectores, también 2. Conocer el marco teórico conceptual del juego

CAPÍTULO I

ETIMOLOGÍA Y SIGNIFICADOS DEL JUEGO

“El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica; se sabe perfectamente cuándo un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa” (Gualakata, 2015, p. 33)

1.1. Etimología del juego

“En los idiomas semíticos la palabra juego está dominada por la raíz *l'b*, que significa jugar, a la que podemos emparentar la raíz *l't*, que significa reír o burlar. En hebreo la forma *sahap*, además de su significado inicial de reír y llorar, también significa burlarse y divertirse; algunos autores le han atribuido el significado de danzar. En el antiguo anglosajón *lâc* y *lâcam* se asocian a juego, saltar, moverse, además de sacrificio y ofrenda, lo cual relaciona el juego con los ritos y otras manifestaciones culturales” (Reyes, s.f. p. 23)

“En la Antigua Grecia el juego se denominaba *παιδεία* y se refería a las acciones de los niños y a las «niñerías». De todas formas, los griegos distinguían entre *paidia* y *agón* (*αγων*); *paidia* con el sentido de frivolidad, para referirse a muchas expresiones espontáneas del juego,

como las peleas, los tumultos, las bromas; agón, en cambio, hacía alusión a la contienda o desafío que proponen los juegos de competición y de lucha entre varios contrincantes, que se habían puesto previamente de acuerdo en las normas.” (Reyes, s.f. p. 24)

“Según Corominas (1984), el sustantivo castellano «juego» procede del latín *iocus*, mientras que el verbo jugar sería *iocare*; su significado es broma, gracia, frivolidad, pasatiempo, recreo. En latín existe también *ludus*, que significa jugar, y alude tanto al juego infantil como al recreo y la competición. El acto de jugar, *lusilusum*, incluye también el gusto por la alegría y el jolgorio”. (Reyes, s.f. p. 24)

“La definición del diccionario de la Real Academia Española explica que el juego es la acción y efecto de jugar, entretenerse, travesear, retozar. Es decir que al jugar nos divertimos y solemos «hacer algo», intervenir, realizar acciones sobre los objetos o las personas, imaginar, etc., lo que nos llevará a una serie de resultados y consecuencias”. (Llull J , 2009, p. 10)

1.2. Definición de juego

Según Hurlock (1985), el juego es cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final.

Según el Diccionario Océano Uno (1995), el juego es el ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones, que se practica con ánimos de diversión.

Según Caba (2004), nos habla de que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales,

objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

Según la Dirección General de Educación Básica Regular (2009), “el juego 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” (Como se citò en Pacheco, 2015, pàrr. 16).

1.3. Importancia del juego en educación inicial

Caba (2004) manifiesta que:

“El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego”. (Como se citò en Cop 1 zaragoza, s.f. p. 1)

“Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto. A su vez los niños aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores, etc; y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos” (Cop 1 zaragoza, s.f. p. 1)

Al respecto, Caba (2004) afirma que:

“Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que los niños experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La

autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego” (Cop 1 zaragoza, s.f. p. 1)

“Por lo tanto, se infiere que el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.” (Cop 1 zaragoza, s.f. p. 2)

1.4. Características del juego

Otero (2015) haciendo una recapitulación de diversos autores, señala que las características del juego son:

- ❖ Libre, porque sucede espontánea e incondicionalmente, no se especifica si un niño comienza a explorar esta libertad a su alrededor.
- ❖ Es una actividad que puede ser física o mental para contribuir al desarrollo de habilidades intelectuales y psicomotoras.
- ❖ Produce placer porque es amable con el hombre, disfruta la alegría y el placer, y es innato porque nació con un hombre y está en su desarrollo, pero para Vygotsky (2000) se destaca que es agradable para los niños
- ❖ Se desarrolla en su tiempo y espacio, en el tiempo más estructurado y en el tiempo en el que juegan, están claramente definidos, mientras que en el juego libre, el tiempo y el tiempo se definen en el futuro del juego. Los niños de hoy juegan el mismo juego ayer, porque, por ejemplo, los juegos que juegan los niños de nuestro país son los mismos en el resto del mundo.

1.5. Clases de juego

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

Díaz (1993) “realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como por ejemplo: sensoriales, motrices, de desarrollo anatómico, organizados, predeportivos, deportivos”

1.6. Tipos de juego

Según la Dirección General de Educación Básica Regular (2009) se considera 04 tipos de juego:

- ❖ Juego de motor: el juego de motor se asocia con el movimiento y la experimentación del cuerpo mismo y los sentimientos que puede causarle al niño. Subir a un pie, tirar de las cuerdas, lanzar bolas, columpiarse, correr, apretar, entre otras cosas, son motos.
- ❖ Juegos sociales: los juegos sociales se caracterizan por la consideración de la interacción con otra persona como el cuerpo de un niño. Estos son algunos ejemplos de juegos sociales que ocurren en diferentes momentos de la vida de un niño: cuando un niño juega con un dedo del pie, una madre o una trenza; Cambie el juego del tóner vocal al escondite; juega para reflejar su propia imagen frente al espejo; Los juegos sociales ayudan a un niño a aprender a interactuar con los demás. Te ayudan a conectarte con amor y calidez, con relevancia, con facilidad. Además, traen a aquellos que se acercan entre sí de una manera especial.
- ❖ Juego cognitivo: el tipo de juego cognitivo inicia la curiosidad intelectual del niño. Un juego cognitivo comienza cuando un bebé

entra en contacto con objetos en su entorno que quiere explorar y manipular. Más tarde, el niño está interesado en resolver el desafío, que requiere la cooperación entre su servicio de inteligencia y no solo la manipulación de los objetos como un fin.

- ❖ **Juego simbólico:** Piensa, conexión humana y creación al mismo tiempo. Un juego simbólico es un tipo de juego que tiene un carácter que en su naturaleza rodea la realización de diferentes dimensiones de la experiencia, la imaginación y la historia de nuestras vidas.

1.7. Funciones del juego

Según Bernabeu y Goldstein (2008), “a pesar de que, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega” (Bernabeu & Goldstein, 2009, p. 19).

“El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un “banco de pruebas permanente” para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad.” (Garcia & Alvarez, 2019, p. 20)

“El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración el lenguaje y el pensamiento”. (Garcia & Alvarez, 2019, p. 20)

“Como señala Hilda Cañeque citado por Bernabeu y Goldstein (2008), el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción “relíngate” (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad.” (Garcia & Alvarez, 2019, p. 20)

“Con el juego, el jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador” (Garcia & Alvarez, 2019, p. 21).

“El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración.” (Garcia & Alvarez, 2019, p. 21)

1.8. Dimensión social del juego

Mildren Parten (1932, citado por Puigmire-Stoy, 1996:24)

“elaboró ciertas categorías, que se basan en la capacidad para la socialización con sus iguales y superan la prueba del tiempo. Dichas

categorías constituyen las dimensiones sociales del juego: El juego es un vehículo que ayuda a que el niño aprenda a vivir” (Juan, 2015, p. 5):

- ❖ “Desocupado: el niño no participa en el juego” (Juan, 2015, p. 5).
- ❖ “Espectador: el niño mira el juego, pero no participa en él de forma activa. Es posible que el niño esté preparándose mentalmente para tomar parte en el juego o para desarrollar actividades de juego semejantes solo” (Juan, 2015, p. 5).
- ❖ “Solitario: el niño juega solo” (Juan, 2015, p. 5).
- ❖ “Paralelo: el niño juega al lado de otro, pero sin que interactúen el uno con el otro” (Juan, 2015, p. 5).
- ❖ “Asociativo: dos o más niños juegan juntos, interactuando, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno” (Juan, 2015, p. 5).
- ❖ “Cooperativo: los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica” (Juan, 2015, p. 5).

A estas categorías, añade Puigmire-Stoy (1992: 26) la del el juego socializado con adultos: el niño juega con otra persona significativa que trata de dejar en sus manos el control del juego.

Piaget (1961) distingue existen tres categorías principales de juegos:

- ❖ “Sensorio motrices son una forma primitiva del juego, no llevan a cabo ningún simbolismo, sino que consisten en una repetición, por puro placer, actividades adquiridas” (Ortiz, s.f. p. 74).
- ❖ “Simbólicamente, eso es entre dos y seis años, son aquellos que denotan adaptación a mundos sociales adultos, pero que no satisfacen sus propias necesidades afectivas e intelectuales de autoestima. Después de eso, los juegos organizados se transfieren de niño a niño y se vuelven importantes cuando se desarrolla una vida social” (Ortiz, s.f. p. 74).

- ❖ “De construcción, que es divertido para el futuro, crea adaptaciones y soluciones para problemas inteligentes. Estos juegos son una transición a un comportamiento personalizado siendo al principio lúdico para constituir posteriormente adaptaciones y soluciones a problemas inteligentes. Estos juegos son de transición hacia las conductas adaptadas” (Ortiz, s.f. p. 74).

CAPÍTULO II

EL JUEGO EN LOS SECTORES

“El Juego Libre en los Sectores es una de las principales actividades que toda docente del nivel inicial no puede pasar por desapercibido con sus niños, la cual debe ser ejecutada diariamente dándole el tiempo oportuno para que se desarrolle la secuencia metodológica de la misma, recordemos que el Juego es la principal estrategia en Inicial, es a través de él donde se incorporan aprendizajes significativos, duraderos; permite desarrollar la autonomía, la creatividad, el desarrollo del lenguaje, del pensamiento crítico reflexivo, entre otros más” (Milagros, s.f. pàrr. 1).

2.1. Definición del juego libre en los sectores

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

“Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo” (Manitos a la obra, s.f. pàrr. 3)

Se infiere entonces que en la hora del juego libre en los sectores los niños (as) acceden de manera libre y espontánea a los sectores del aula, así como

desarrolla el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. También se puede decir que brinda orientación en el uso adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales, favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad para los niños y las niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial.

2.2. Características del juego libre en los sectores

Según el Ministerio de Educación (2010), clasifica de la siguiente manera:

- ❖ Esta es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interno del niño y se ocupa de él, ya que esta es su propia creación.
- ❖ El juego es impersonal.
- ❖ El impacto positivo siempre sigue al juego.
- ❖ El juego es flexible porque es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se ejecutará como un thriller, no sabes lo que sucederá o cómo terminará.
- ❖ El proceso, no el objetivo, es su esencia.

2.3. Elementos de la Hora libre en los sectores

Según el Ministerio de Educación (2010), “los elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo, son” (Un camino magico, 2008, pàrr. 52):

- ❖ “El grupo de niños
- ❖ La maestra
- ❖ Los recursos materiales
- ❖ La sala El tiempo” (Un camino magico, 2008, pàrr. 52)

2.4. Objetivos de la Hora libre en los sectores

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

- ❖ “Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico” (Como se citò en un camino magico, 2008, pàrr. 53).
- ❖ “Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras” (Como se citò en un camino magico, 2008, pàrr. 54).
- ❖ “Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias” (Como se citò en un camino magico, 2008, pàrr. 54).

Se entiende que dentro de los campos de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera:

- ❖ “En lo Social: que el niño pueda dentro de una situación de juego” (Un camino magico, 2008, pàrr. 55):
 - “Compartir: situaciones, materiales y proyectos
 - Formar hábitos de orden y cuidado del material” (Un camino magico, 2008, pàrr. 55)
- ❖ “En lo Emocional: que el niño pueda dentro de una situación de juego” (Un camino magico, 2008, pàrr. 56):
 - “Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno” (Un camino magico, 2008, pàrr. 56).
 - “Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses” (Un camino magico, 2008, pàrr. 56).
 - “Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente” (Un camino magico, 2008, pàrr. 56)
 - “Sensibilizarse estéticamente” (Un camino magico, 2008, pàrr. 56).

- “Adoptar una actitud más independiente del adulto” (Un camino magico, 2008, pàrr. 56).
- ❖ “En lo Intelectual: que el niño pueda dentro de una situación de juego” (Un camino magico, 2008, pàrr. 57):
- “Explorar, experimentar, investigar” (Un camino magico, 2008, pàrr. 57).
- “Organizar la realidad” (Un camino magico, 2008, pàrr. 57).
- “Adquirir las bases para el aprendizaje formal” (Un camino magico, 2008, pàrr. 57).
- ❖ “En lo Físico: que el niño pueda dentro de una situación de juego” (Un camino magico, 2008, pàrr. 58):
- “Desarrollar la psicomotricidad” (Un camino magico, 2008, pàrr. 58).
- “Adquirir y ejercitar habilidades manuales” (Un camino magico, 2008, pàrr. 58).
- “Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio” (Un camino magico, 2008, pàrr. 58).

“Estos objetivos, si se analizan más en profundidad, podrían resultar perfectamente aplicables a la actividad general del Jardín de Infantes; pero dado que es en ese momento cuando al niño se le ofrece la gran oportunidad para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos formulados se convierten en propios de esta metodología.” (Un camino magico, 2008, pàrr. 58)

2.5. Secuencia metodológica de la Hora libre en los sectores

“De acuerdo a la propuesta del Ministerio de Educación (2010), el juego en sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración aproximada de 60 minutos” (Hans, 2011, pàrr. 8). Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

- ❖ **Planificación:** El primer proceso en el que los niños comunican sus deseos de jugar actividades a la propuesta se ubica en un lugar conveniente dentro o fuera del aula y para hablar a través del diálogo antes de las medidas que se reconocen por el juego debe ser realizado. El maestro dirige, coordina y apoya la estructura del plan, para desarrollarse en áreas tales como la propia propuesta de los niños.

Después de Franco (2013) le da al juego una oportunidad de planificación para establecer una relación entre lo que cree y lo que hizo y poner su experiencia en práctica. Esto incluye el tiempo para planificar las acciones que se tomarán más adelante en la toma de decisiones y para tomar el control de sus acciones, para expresar claramente sus ideas para comprender, escuchar y aceptar propuestas de pares. Lo más importante es nacer un proyecto conjunto, que comenzará con los estudiantes que participan en el intercambio de opiniones y actividades de la organización.

- ❖ **Organización:** esta segunda fase ocurre en el proceso de proporcionar un lugar donde los niños pueden tomar decisiones al elegir el área en la que trabajan, encontrar o al menos recordar que funciona dentro del marco de confianza y respeto. El sector de la clase de implementación se considerará con materiales que pueden apoyar el aprendizaje de sus alumnos, el reconocimiento y la organización de cada uno de estos sectores. (Ministerio de Educación, 2009)

Implementación o desarrollo. Este es el momento central de un proceso basado en el juego libre. Esto se refleja en los niños previstos y se revela toda la actividad legendaria. Los niños

interactúan y dialogan con sus compañeros, defienden sus ideas y piden ayuda, si es necesario, para interactuar, manipular, experimentar, dialogar, etc. han adoptado las propiedades de los objetos y su relación, intercambian puntos de vista, comparten sus ideas y confrontan los hechos. No está exactamente planeado en absoluto. (Ministerio de Educación, 2009)

Un juego gratuito es un motor que impulsa este momento del proceso. Depende de la edad y la madurez de los estudiantes, la dificultad para compartir y cuidar el material, así como las diferencias en el área, estos niños requieren más la presencia de un maestro en este momento para obtener consejos, el donde sea apropiado

Los niños de 5 años generalmente hacen su tiempo libre con una verdadera organización de grupos que varían todas las actividades que pueden implementarse al mismo tiempo los diferentes grupos en diferentes sectores.

También explica cuándo debatir y comentar sobre el proyecto, la implementación, y puede dividir las tareas para mostrar independencia y responsabilidad. (Ministerio de Educación, 2009)

- ❖ Reservar Este momento puede ser una actividad mecánica de la organización y el diseño de las cosas, si no se guarda la posibilidad de que los niños también trabajen para ordenar. El pedido incluye los hábitos de diseño de limpieza, orden y cuidado de los materiales, pero también es necesario considerarlo como el momento que crea oportunidades para que los estudiantes desarrollen, por ejemplo, su coordinación motora fina. , construir relaciones, clasificaciones entre sí y realizar otras habilidades más.

- ❖ **Socialización** Este es el momento en que los niños comentan lo que sucedió durante el ejercicio, explicando lo que hicieron en el área, que se desarrollaron para alentar la reflexión sobre lo que sucedió. Socialización significa enfrentamiento que planificó en el momento de la planificación, que se realiza en el ejercicio, tiene la capacidad de recordar lo que sucedió en el desarrollo del juego.

Este aspecto gradualmente les dará a los estudiantes una mayor responsabilidad por sus acciones, lo cual crea errores y progreso en el uso de los materiales y sus acciones con los demás.

- ❖ **Representación** Según el Ministerio de Educación (2009), los niños actualmente representan individualmente o en grupos a través del dibujo, la pintura o el modelaje, que han jugado. Este paso no necesita hacerse todos los días. A lo largo del proceso, esta propuesta es una fuente de desarrollo de la comunicación de estudio.

Es cierto que los niños solo en la preparación de esta propuesta de estrella deciden qué, cómo y con quién quieren jugar, esto no significa que el docente haya jugado un papel pasivo, por el contrario, debe ser su presencia para estar activos y monitorear la gestión de la propuesta de un procedimiento y el fortalecimiento de las condiciones de salud propuestas por los niños.

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

“Finalmente, Sarlé (2001), manifiesta que el juego libre en los sectores en todo su proceso es un espacio que propicia el diálogo y la comunicación potencialmente

entre estudiantes y mínimamente entre el estudiante y la docente” (Como se citò en Otero , 2015, pp. 26- 27).

2.6. Los sectores del aula

“Según Sarabia, (2009), durante el juego libre en los sectores el aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en sectores funcionales” (Como se citò en Otero, 2015, p. 27).

“De esta manera, se toma en cuenta la opinión de ellos para ubicar, nombrar y arreglar los sectores del aula, ejercitándose en la toma de decisiones, la cooperación e intercambio de ideas. Si el espacio del aula es grande se organizará en función de sectores, pero si es pequeño estos sectores deben priorizarse o en todo caso los materiales pueden ser organizados en cajas temáticas.” (Otero , 2015, p. 27)

Teniendo en cuenta el criterio de flexibilidad, los sectores pueden ser:

- ❖ “Sector del hogar. Materiales como juego de salita, comedor, cocina, muñecas, ollitas, menaje de cocina, camita, ropa y otros materiales propios de una casa acordes al contexto propio” (Otero , 2015, p. 27).
- ❖ “Sector de construcción. Materiales como cubos, conos, frascos, latas, bloques de madera, play go, “legos”, etc” (Otero , 2015. p. 27).
- ❖ “Sector de dramatización. Materiales como disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, títeres, entre otros” (Otero, 2015, p. 28).
- ❖ “Sector de artes plásticas. Materiales como témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros” (Otero, 2015, p. 28).

- ❖ “Sector de ciencias. Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros” (Otero, 2015, p. 28).
- ❖ “Sector de la biblioteca. Materiales como cuentos, álbumes, revistas, periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas, entre otros” (Otero, 2015, p. 28).
- ❖ “Sector de juegos tranquilos. Materiales como rompecabezas, dominós, juegos de encaje, de ensarte, bloques lógicos, juegos de memoria, etc” (Otero, 2015, p. 28).

“Respecto a los sectores, se deben ir implementando periódicamente y poner en uso los materiales otorgados por el MINEDU durante estos últimos años los cuales deben ser distribuidos en los sectores correspondientes.” (Otero, 2015, p. 28)

CONCLUSIONES

- PRIMERA.-** El juego 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. El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido.
- SEGUNDA.-** El juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.
- TERCERA.-** El Juego Libre en los Sectores es una de las principales actividades que toda docente del nivel inicial no puede pasar por desapercibido con sus niños, la cual debe ser ejecutada diariamente dándole el tiempo oportuno para que se desarrolle la secuencia metodológica de la misma. El juego en sectores se realiza con frecuencia diaria como actividad constante con duración de 1 hora en promedio. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación

REFERENCIAS CITADAS

- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje el juego como herramienta pedagogía*. Madrid: Narcea.
- Cop 1 zaragoza . (s.f.). *El juego que sentido tiene el acto de jugar y que evolucion sigue*. Obtenido de Psicoaragon: <https://www.psicoaragon.es/sites/default/files/el-juego.pdf>
- Cusicuna, M. (2018). *Juego libre en sectores*. Obtenido de peru educa : http://www.perueduca.pe/foro/-/message_boards/message/239657926/exclusive?_19_threadView=tree
- Diaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos.
- Garcia, L., & Alvarez, J. (2019). *La hora del juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años en la institución educativa inicial 220 de Quinistacas*. Arequipa: Universidad nacional de san agustin de arequipa.
- Gualakata, E. (2015). *El juego motor como herramienta educativa para el fortalecimiento del concepto del esquema corporal en los primeros años de educación general básica de la unidad educativa "teodoro gomez de la torre"*. Ibarra: Universidad técnica del norte.
- Hans, R. (2011). *El juego en sectores*. Obtenido de maestra sin frontera blogspot: <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2011/03/el-juego-libre-en-sectores.html>
- Juan. (2015). *Análisis del juego*. Obtenido de Slide Share: <https://es.slideshare.net/juandavid23142/analisis-del-juego>
- Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Centro Universitario Cardenal Cisneros. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia

- Llull, J. (2009). *El modelo ludico en la intervencion educativa*.
- Manitos a la obra. (s.f.). *juego libre en los sectores*. Obtenido de Manitos a la obra 2013: <https://manitosalaobra2013.wordpress.com/capacitacion-a-promotoras-de-programas-no-escolarizados-2/>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños, enfoque teorico. *Revista educaciòn 25 (2)*, 113.
- Meneses, M., & Monge, M. d. (s.f.). *El juego en los niños un enfoque teorico*. Obtenido de Kerwa repositorio: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/handle/10669/23371>
- Milagros. (s.f.). *Juego libre en Iso sectores*. Obtenido de milagros gunsch blogspot: <http://milagrosgunsch.blogspot.com/2018/06/juego-libre-en-los-sectores.html>
- Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en sectores*. Lima: Navarrete.
- Morales, N., & Medrano, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la i.e.p de la localidad de santa clara*. Lima: Univeraidad nacional de educacion enrique gùzman y valle.
- Ortega, D., & Lòpez, I. (2013). El juego como necesidad de la sociedad infantil . *Revista conrrado 9 (39)*, 1.
- Ortiz, J. (s.f.). *Capitulo primero dle juego*. Obtenido de rua ua: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/4/Paredes-Ortiz-Jesus_3.pdf
- Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comonicativas orales en estudiantes de 5 años de la institucion educativa N° 349 palao*. Lima: Universidad peruana cayetano heredia.
- Pacheco, F. (2015). *Literatura infantil en la educacion inicial* . Obtenido de ucsp: <http://ucsp.edu.pe/blog-educacion/?p=22>
- Reyes, O. (s.f.). *El juego en primer grado de educacion primaria* . Lima: Universidad pedagogica nacional .
- Sarabia, M. (2009). Aprendemos en los rincones. *Innovaciòn y experiencias educativas*, 1-9.
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar*. Argentina: Novedades educativas.
- Un camino magico. (2008). Obtenido de tercero cuarta nivel inicial blogspot: <http://tercerocuarta-nivelinicial.blogspot.com/2008/10/el-juego-en-el-nivel-inicial.html>

Vygotsky, L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.
Barcelona: Crítica.

Anexo 2. Evidencias en el aula del juego libre en los sectores



Fuente. Propia.



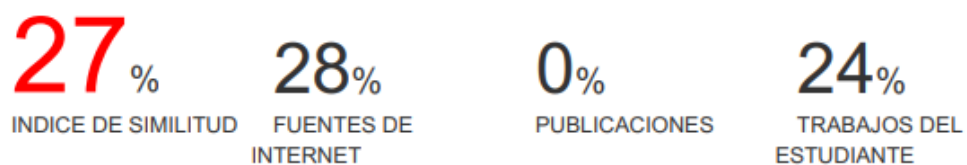
Fuente. Propia



Fuente. Propia

El juego libre en los sectores

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	es.scribd.com Fuente de Internet	4%
4	docplayer.es Fuente de Internet	3%
5	maestrasenaccion2014.wordpress.com Fuente de Internet	2%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
8	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	2%
9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles	1%

de Chimbote

Trabajo del estudiante

10	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	1%
11	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
12	de.slideshare.net Fuente de Internet	1%
13	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	1%
14	www.ugelandahuaylas.gob.pe Fuente de Internet	1%
15	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
16	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo