

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego libre en los sectores para el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños de educación inicial

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

Autor:

Sonia Santillán Quiroz

PIURA – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego libre en los sectores para el desarrollo de habilidades
comunicativas orales en niños de educación inicial

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

Sonia Santillán Quiroz (Autor)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

PIURA – PERÚ

2019



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 veintitrés días de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. P. Pontificia, los integrantes del Jurado Evaluador, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Raúl Sunción Ynfante (secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "El juego libre en los sectores para el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños de educación inicial"; para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial a la señora Sonia Santillán Quiroz.

A las NOVE horas VEINTICINCO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

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

Por tanto, Sonia Santillán Quiroz, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le cupida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

Siendo las NOVE horas con CINCUENTA 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. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Raúl Sunción Ynfante
Secretario del Jurado


Mg. Raúl A. Sánchez Ancojima
Vocal del Jurado

INDICE

DEDICATORIA

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

CONCLUSIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito conocer y describir la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa.

Muchos de nosotros sabemos que el juego es muy importante para el buen desarrollo y el aprendizaje de niños menores de seis años. Sin embargo, otras personas no conocen aún los beneficios que trae esta práctica para la calidad de vida y la educación de los pequeños. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

Palabras claves: *Juego, sectores educativos, habilidades comunicativas.*

INTRODUCCIÓN

"A lo largo de la historia el niño siempre ha jugado permitiéndole esta actividad, relacionarse y comunicarse con los demás. En la actualidad el juego es reconocido como un derecho del cual los niños deben gozar y una herramienta fundamental para favorecer el aprendizaje y el desarrollo especialmente en las aulas de educación inicial." (Otero, 2015)

El Juego Libre en los sectores es un momento pedagógico propuesto por el Ministerio de Educación y aplicándose 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.

"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)

"Sin embargo, a pesar de contar con esta propuesta educativa, no es considerada en todos los jardines de infancia ni bien conocida por los docentes, más aún cuando existen escasas investigaciones sobre esta actividad y su relación con las áreas de desarrollo, en este caso, con el área de comunicación. Por ello, el presente trabajo se dedicó a identificar y determinar la relación entre el juego libre en los

sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años. "(Otero, 2015)

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema.

"El juego es la actividad primordial del niño y hoy en día más que un hecho es un derecho reconocido por organismos nacionales e internacionales que trabajan en favor de la niñez, tal como se señala en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, donde se expresa que el juego y las actividades recreativas, deben brindarse al menor tanto en el hogar como en la escuela (UNICEF, 1989); disposición que hace frente a la problemática mundial del trabajo infantil que afecta consecuentemente a su desarrollo."(Otero, 2015)

"Es así que, en razón a la importancia del juego espontáneo, el Ministerio de Educación (2009), propone en educación inicial, el juego libre en los sectores considerado como un momento pedagógico que ofrece espacios y elementos sectorizados en el aula partiendo de la planificación de los mismos estudiantes y minimizando la intervención del maestro."(Otero, 2015)

"Esta propuesta que contribuye en el desarrollo de las habilidades del estudiante y que va cobrando importancia ante la problemática de asociar el juego infantil con el ocio y la necesidad de concientizar a la población que los niños necesitan ser niños. Nos hemos olvidado que el juego es la forma de aprender por excelencia, hay que brindar a los niños y niñas mayor variedad de juguetes y espacios para el juego y compartir con ellos, es una oportunidad para que cultiven sus habilidades" (Salas, 2012 citado en Otero, 2015)

"En el contexto del problema que planteamos, se ha observado, desde el punto de vista educativo, que durante el desarrollo del juego libre en los sectores, los estudiantes no proponen nuevas situaciones de juego, por lo cual

sus actividades lúdicas se han esquemático y reducido, convirtiéndose en rutinarias y muchas veces repetitivas. "(Otero, 2015)

"Así también, en el momento de la planificación de los niños, no establecen acuerdos lo cual podría estar perjudicando el manejo eficaz de sus habilidades comunicativas orales más aún en algunos casos cuando un estudiante juega al lado del otro sin cooperar o sin compartir sus ideas."(Otero, 2015)

"Se sabe además que desde el año 2013, la Unidad de Medición de la Calidad Educativa (UMC) realizó un estudio sobre el uso del lenguaje oral a niños y niñas de 5 años de nuestro país. Como resultado se encontró que casi la mitad, es decir, el 45,1% de esta muestra no sabían explicar ante preguntas sencillas establecidas en un diálogo con ellos, respondiendo solo con afirmaciones o negaciones y enumeraciones. "(Otero, 2015)

"Este estudio concluyó indicando que probablemente, la Educación Inicial no esté potenciando, las posibilidades de expresión oral de las niñas y los niños, debido a que puede haber una tendencia a realizar actividades en las que no se exige mayor elaboración del discurso del niño, o que se considere que el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura es más importante que el desarrollo de las habilidades comunicativas orales."(Otero, 2015)

"Cabe señalar que el MINEDU brinda apoyo con diversos materiales curriculares a las instituciones educativas para desarrollar las habilidades comunicativas orales en los estudiantes en el nivel inicial. Se señala que se debe desarrollar progresivamente competencias comunicativas en los niños y niñas a fin de promover personas competentes tanto para hablar como para escuchar, mediante la realización de diversas actividades propias de la edad, tales como el juego y el movimiento. "(Otero, 2015)

"Es así que el juego libre en los sectores como el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 098 El ingenio - Cajamarca, se constituyen en aspectos de trascendencia en su formación educativa. "(Otero, 2015)

1.2. Objetivos de la investigación.

1.2.1. Objetivo general

Conocer la importancia del juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de 5

1.2.2. Objetivos específicos.

1. Describir el nivel del juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa
2. Describir el nivel de las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa
3. Describir la relación del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en los estudiantes de 5 años

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego

2.2.1.2. Concepto de juego

"El juego es una actividad, generalmente relacionada con los niños, que se utiliza para la diversión y el disfrute de sus participantes y en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa."(Icarito, s.f)

"El juego se considera una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente ya que implica una difícil categorización."(Icarito, s.f)

"Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Algunas lo definen en relación a una forma de diversión, otros como forma de competencia, otras como una acción libre y espontánea de los niños."(Icarito, s.f)

"De ahí que se considere al juego como un termino polisemico, es decir, con varios significados, dependiendo del enfoque con que se le describa."(Icarito, s.f)

"Sin embargo, pueden extraerse características comunes, las que nos pueden dar un marco general del concepto. Algunas de las más representativas son:"

- "El juego es una actividad libre: es una acción voluntaria. Nadie está obligado a jugar."

- "Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que es parte de su atractivo."

- "Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso."

- "El juego se desarrolla en un mundo ficticio, con un continuo mensaje simbólico."

- "Es una actividad convencional y de consenso, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus límites y sus reglas." (Icarito, s.f)

"El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Es más, el juego no se ve solamente en la sociedad, también esta presente en el mundo animal, por ejemplo cuando cachorros de ciertas especies practican el juego entre sus pares. Esto se debe a que muchas formas de juegos preparan al hombre y a algunos animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo." (Icarito, s.f)

"En el juego humano esta presente la función simbólica ya que interviene en ellos la capacidad de usar símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones y planificar las acciones venideras o interpretar la realidad." (Icarito, s.f)

"El juego favorece el proceso de enculturación e identidad con la comunidad en que se vive. De ahí que se considere un medio ideal para la socialización del niño, por la inculcación de valores y normas propias de su medio." (Icarito, s.f)

"Según la Organización de las Naciones Unidas, la ONU, en la declaración de los derechos del niño, el juego es un derecho. Es por esto que las autoridades públicas y la sociedad en su totalidad deberían velar por que se cumpla. El juego no solo es una forma de diversión sino también una de las mejores formas de aprendizaje." (Icarito,

s.f)

2.2.1.3. Características del juego

"Se ha de considerar como una actitud, como un modo de interactuar con la realidad. La finalidad del juego es intrínseca; el niño no juega con ningún otro objetivo. Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación."(Veneranblanco14, 2012)

"Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño El juego al margen de la escuela motiva a los niños para explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, las tiendas, la vecindad, etc."(Veneranblanco14, 2012)

"Se elige libremente; los niños y niñas no se sienten obligados a jugar, pues si esto fuera así, dejarían de hacerlo. Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego."(Veneranblanco14, 2012)

"En su desarrollo, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de niños y niñas observando cómo juegan."(Veneranblanco14, 2012)

"Para jugar no es preciso que haya material."(Veneranblanco14, 2012)

"Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas. Psicológicamente, se considera que, en algunas ocasiones, el juego tiene una función catártica, ya que puede servir para liberar tensiones."(Veneranblanco14, 2012)

"El juego infantil se diferencia del adulto en que este último busca en el juego un medio para distraerse, para relajarse, para relacionarse y, a veces, para descansar de otras actividades. Tal vez esta diferencia entre el juego de los niños y los adultos que da claramente resumida en este pensamiento: ¡los niños juegan para encontrar la realidad; los adultos juegan para rehuirla!"(Veneranblanco14, 2012)

"Cambia con la edad, de forma que hay diferentes formas de juego que van apareciendo conforme el niño va evolucionando. las características de sus juegos irán evolucionando y consolidándose progresivamente, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas y competencias)"(Veneranblanco14, 2012)

"Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora. El juego produce placer, para Freud, el juego tiene una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos. Este carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores. una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que resulta fácil y placentero"(Veneranblanco14, 2012)

2.2.1.4. Clases de juego.

. "Juegos populares Estos se caracterizan por ser juegos cuyo origen es generalmente desconocido, pero que en algún momento se crearon con la finalidad de satisfacer el entretenimiento de las personas e incluso como una forma de relacionarse entre ellos. Estos juegos se van pasando de generación en generación, plasmados de forma no visible en la historia de una cultura. Muchos juegos populares han traspasado las barreras de los países, llegando a ser jugados de forma similar o distinta en diversos lugares. Un ejemplo de ello son las escondidas."(Montes, s.f)

2." Juegos tradicionales Son aquellos juegos que también pasan de generación en generación pero son más comunes en las regiones o países donde crecimos. así que podemos decir que son oriundos de ese lugar. Están vinculados a su historia o desarrollo cultural y pueden haber sido popularizadas en otros lugares con las expansiones a lo largo de la historia y

cada nación la ha adaptado a sus propias cualidades. Un ejemplo de ello es la petanca, las bolas criollas venezolanas o el dominó."(Montes, s.f)

3." Juegos infantiles Como ya lo mencioné previamente, los juegos son una parte esencial en el desarrollo de los niños, donde aprenden nuevas cosas, a relacionarse con los demás, a desarrollar y fortalecer sus habilidades mentales. Jean Piaget, un pedagogo francés fue el pionero de esta teoría a través de un experimento propio con sus hijos, donde observó cómo su pensamiento cambiaba con el pasar de los años. Clasificándolo en 3 etapas:"(Montes, s.f)

3.1 "Juegos funcionales También conocido como juegos de ejercicio, son los juegos que los niños pueden realizar entre su nacimiento hasta los 2 años. Consistiendo en repetir un juego una y otra vez, solo para la obtención del placer y despertar el área sensoriomotriz. "(Montes, s.f)

3.2 "Juegos simbólicos Se le conoce como estadio pre-operacional y va desde los 2 hasta los 6 años de edad, donde el niño comienza a utilizar su creatividad e imaginación para crear un ambiente completo, con personajes, reglas y escenarios propios. Favoreciendo al lenguaje y a la creación."(Montes, s.f)

3.3" Juegos de reglas El último es el tipo de juego que permite a los niños a interactuar con otros, a través del seguimiento y cumplimiento de las normas de juegos populares o tradicionales. Además enseña conceptos de victorias y pérdidas, como manejar la frustración o mejorar las habilidades. "(Montes, s.f)

4." Juegos exteriores Comienza también desde la etapa infantil hasta la pre-adolescencia y vuelve a retomarse una vez que nos hemos convertido en padres. Se trata de juegos al aire libre y mayormente en compañía de varios jugadores para un mejor desarrollo de los juegos. Aunque también existen parques recreativos especializados para niños, donde existen aparatos de

exploración (toboganes, laberintos, columpios, etc.) para entretenerse por su cuenta. Sin embargo, la intención generalmente es la de compartir."(Montes, s.f)

5." Juegos de construcción Conocidos también como Legos se tratan de pequeñas piezas para armar cuando se juntan varias de ellas. De manera que pueden crearse muros, edificaciones o figuras. Incluso, existen juegos para armar que son aptos para niños mayores y hasta para adolescentes. Pero su cualidad se vuelve más compleja y dan resultados más elaborados. "(Montes, s.f)

6." Juegos de mesa No existe nada más clásico que un juego de mesa, típico de los viernes en la noche o los fines de semana. Estos juegos están hecho para los niños, adolescentes y adultos, donde existen variaciones para cada edad, así como su nivel de complejidad. La mejor parte es que es un juego que promueve el compartir, el uso de las habilidades mentales y el seguimiento de normas. Ejemplos que no se pueden dejar de mencionar son el parchís, el monopoly, o los juegos de preguntas y respuestas."(Montes, s.f)

7. "Juegos de agilidad mental Otro clásico infaltable, incluso en medio de la era tecnológica son los juegos de agilidad mental, tales como el ajedrez, memorias o rompecabezas. Los cuales ayudan a afianzar la resolución de problemas, el uso de la creatividad y el pensamiento abstracto. Estos tipos de juego son ideales para activar el cerebro y prevenir enfermedades degenerativas."(Montes, s.f)

8." Juegos de azar Muy conocidos en la industria del entretenimiento y las ganancias, aunque no siempre se jueguen con el objetivo de obtener dinero de por medio. Son juegos de mucha destreza mental, estrategia y un toque de suerte y tal ha sido su popularidad en los últimos tiempos que existen

jugadores profesionales dedicados por ejemplo a juegos de poker. Entre otros juegos están el bingo o la ruleta de la fortuna. "(Montes, s.f)

9." Juegos de rol Juegos como Adivina quién Charadas o Mimicas son las representaciones de esta clasificación. Se trata de juegos donde los participantes adquieren o emulan las cualidades, características y descripciones de otros personajes, animales, plantas, objetos e incluso acciones, donde el objetivo es que el resto adivine lo que se está imitando."(Montes, s.f)

10." Juegos cooperativos También llamados juegos de equipo, la finalidad de estos es llevar a tu equipo a la victoria, a través del uso y combinación de las habilidades particulares de cada miembro, de manera que el equipo se fortalezca. En estos juegos se aplica la ley de Todos para uno y uno para todos' en las victorias y en las derrotas."(Montes, s.f)

11." Juegos de competencia Por el contrario, esta clase de juegos se basa en descubrir quién es el mejor jugador de todos hasta ir por la victoria. Por lo general existe un solo ganador, a menos que sean equipos contra equipos. Un ejemplo de estos es Búsqueda del tesoro o incluso el UNO . "(Montes, s.f)

12. "Juegos virtuales Los juegos del siglo XXI, aunque su aparición comenzó a finales del siglo pasado, es innegable que en la actualidad se encuentran más presentes que incluso los juegos tradicionales. El lado positivo es que estos desarrollan las capacidades de multifunción, amplía, la atención y la capacidad de observación. "(Montes, s.f)

12.1." Videojuegos Su primera aparición fue en forma de videojuegos o juegos de consola, donde se utilizan controles especializados para manejar a los personajes, Como Mario bros o Street Fighter hasta que fueron evolucionando y ahora se presentan en formato para ordenadores o consolas

portátiles. Actualmente existen dos tipos de videojuegos: Online, que pueden ser jugados en tiempo real a través de la web y Offline, que no necesitan de conexión a internet para jugar. Además puedes hacerlo de forma individual, en pareja o multijugador"(Montes, s.f)

. 12.2. "Aplicaciones móviles Esta es otra parte de la evolución de los juegos virtuales hacia los móviles, desde los juegos clásicos de los teléfonos viejos, hasta los que podemos disfrutar hoy al descargarlos desde las tiendas de aplicaciones móviles. De manera que podamos llevar con nosotros, juegos de diversas categorías a todas partes."(Montes, s.f)

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

"El juego libre en los sectores, tal y como aquí lo entendemos, tiene algunas características importantes a ser tomadas en cuenta:"(Minedu, 2009)

a".Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación. "

b." El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas como si. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca como si fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba como si fuera un caballo. "

c". El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego. "

d." El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina."

e." El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. "(Minedu, 2009)

"Él disfruta el viaje, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre aquí y ahora, se vive siempre en tiempo presente."(Minedu, 2009)

a) Planificación

"Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos: La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar."
(Minedu, 2009)

"Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando"(Minedu, 2009)

"La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: no debemos golpearnos , debemos compartir juguetes o las reglas que se consideren importantes."
(Minedu, 2009)

"Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: Quiero jugar a hacer puentes con los carros , yo quisiera jugar hoy día con José".
(Minedu, 2009)

b) Organización

"Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula cajas temáticas , los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar."
(Minedu, 2009)

c) Ejecución o desarrollo.

"Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito . Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros."(Minedu, 2009)

d) Orden.

"La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además contribuye al buen hábito del orden."(Minedu, 2009)

e) Socialización

"Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que Daniel se puso a cocinar y que los hombres no cocinan , la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc."(Minedu, 2009)

f) Representación

"La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días."(Minedu, 2009)

2.2.1.7. Los sectores del aula

"La organización del aula de Educación Inicial debe responder al enfoque educativo del Diseño Curricular Nacional, especialmente a sus principios de respeto, seguridad, comunicación, autonomía, movimiento y salud. Si queremos niñas y niños activos, comunicativos, participativos y felices, debemos acondicionar un espacio que permita el movimiento libre y seguro así como la implementación de los sectores con materiales variados y suficientes. El mobiliario del aula como mesas, sillas, estantes, debe poder moverse con facilidad a fin de permitir la creación de un espacio amplio y despejado para las actividades de juego que se promuevan en el aula. Los juguetes y materiales de juego deben ser adecuados para la edad de los niños que el servicio educativo atiende. Los juguetes y materiales de juego deben ser diversos y variados: estructurados, no estructurados y otros que el niño desee incluir por el significado emocional que tiene para él. Deben existir en cantidad suficiente para que se puedan llevar diversos tipos de juegos a lo largo de la jornada pedagógica: juegos motores al aire libre, juego de representación simbólica, juegos musicales, juegos artísticos, juegos de dramatización, juegos didácticos. Estos juguetes y materiales deben tener pertinencia a la realidad sociocultural de la zona donde se ubica la institución educativa."(Landa, 2019)

"La distribución por sectores no sólo sirve para ubicar y guardar los materiales, sino que deben funcionar como áreas de trabajo y de desarrollo de experiencias."(Landa, 2019)

- " El juego en los sectores favorece el autoaprendizaje y el trabajo en equipo."

- "Los materiales debemos colocarlos al alcance de los niños para que estén a su disposición cuando los necesiten; ordenados en cajas o repisas con etiquetas para que identifiquen el lugar que les corresponde y los guarden con facilidad."

- "Los mismos niños organizados deben responsabilizarse de los sectores, su orden, el cuidado de los materiales, su distribución, etc. Para decidir qué sectores implementar tenemos en cuenta las etapas de desarrollo de los niños, considera qué características tiene particularmente tu grupo, pregúntate: ¿En qué etapa del desarrollo están? ¿En qué etapa del desarrollo del lenguaje se encuentran? ¿Cuáles son sus intereses?"

¿Cuáles son sus necesidades? ¿Qué les gusta hacer?"(Landa, 2019)
-" No se requieren contar con muchos sectores instalados a la vez, esto depende del espacio con el que se cuente. Además hay sectores que se pueden colocar para una actividad específica y luego se pueden guardar"(Landa, 2019)

"El Sector de biblioteca:Para poner en contacto a los niños y niñas con los materiales impresos: cuentos, libros, revistas, folletos, periódicos, láminas con escritos, etiquetas de envases, etc. A través de estos medios, perciben más información sobre el lenguaje escrito y sus usos de lo que podemos imaginarnos. Muchos de estos materiales pueden ser elaborados por nosotros mismos, por los padres o por los propios niños. Los distintos materiales que le ofrezcamos les permitirán a los niños: Identificar diferentes tipos de información: un periódico es para leer noticias, un cuento para leer una historia, una carta para comunicarse, una etiqueta para decir qué contiene en envase, etc."(Landa, 2019)
"Saber que el lenguaje escrito cumple muchas funciones, para enviar mensajes, conservar algo para recordarlo después, transmitir o recibir información, divertirnos, etc. Ir descubriendo las palabras, los distintos tipos de letras, las relaciones entre las letras, cómo suenan o cómo se escriben."(Landa, 2019)

"El sector del hogar:Recrea en su interior básicamente dos espacios del hogar: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el del padre, de la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los hijos, reproducen conversaciones y conflictos vividos en el hogar. Apoya principalmente, el desarrollo socioemocional el área de comunicación y matemática"(Landa, 2019)

"El sector de construcción:El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento, la expresión y la representación de vivencias. Cuenta con bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, legos o playgo."(Landa, 2019)
"Es recomendable contar con cinta velcro (pega pega), de tal manera que los niños puedan unir piezas en sus construcciones de manera firme."

"Así mismo puedes colocar toboganes de objetos, hechos con tubos transparentes para que los niños metan pelotitas u otros objetos y éstos se deslicen por el tubo hasta la salida"(Landa, 2019)

"El sector de dramatización:El juego en este sector supone la puesta en marcha de un alto grado de pensamiento simbólico, cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana del niño . Con estos materiales el niño representa la realidad armando diversos escenarios y situaciones propias de su experiencia. En este sector deben encontrarse juguetes como: Vehículos diversos: carritos, camiones, automóviles, avión, helicóptero, motos. Animales domésticos y animales salvajes Muñequitos pequeños y personajes como agricultores, panaderos, soldados, indios, vaqueros, entre otros Familias de personajes: papá, mamá, niños, niñas, bebés.. Pequeños muebles de hogar para el uso de los muñequitos disponibles: camitas, sillitas, mesitas, roperito, entre otros. Pañuelos titeres, etc."(Landa, 2019)

"Apoya la comunicación, el juego de roles sociales por lo que el desarrollo socioemocional se va reforzado. Debe contar con: Un teatrín para títeres disfraces diversos y accesorios como sombreros, máscaras, cinturones Telas de un metro cuadrado como mínimo Mantas"(Landa, 2019)
"Coloca balconcitos con escaleras con cojines, telas, cintas colgantes para propiciar juegos novedosos. Desde este lugar, los niños ven de un ángulo y altura diferente un mismo lugar"(Landa, 2019)

"Dibujo pintura y modelado:Aquí se incluyen los materiales para las actividades gráfico plásticas en general. Estas favorecen la creatividad de los niños y niñas y les permiten representar objetos, personas o situaciones de su mundo circundante. Así mismo, desarrolla la coordinación motora fina y la expresión de los sentimientos y emociones. En este sector, se puede contar con arcilla, masa de harina, plastilina, temperas, colores, crayolas, tierra de color, plumones de distinto grosor, betún, yeso, tizas, pinceles, tijeras. Para el soporte, papeles de distintas calidades, texturas y grosores, pizarra, piso, arena, entre otros.."(Landa, 2019)

"Estas actividades deben formar parte de la actividad de juego del niño. El niño diagrama o representa de manera libre lo que ha jugado. De esta manera construye su propia historia de lo ocurrido."(Landa, 2019)

"Iniciándose en el grafismo como símbolo de algo vivido, de algo con significado y compartiéndolo con los amigos que él elija, su docente o promotora. Durante el grafismo es importante mantener esta alegría y placer y no someterlo a realizar planas ya que el aprendizaje formal de los grafismos para la lecto escritura no corresponde al nivel inicial."(Landa, 2019)

"El sector de juegos tranquilos:Este sector debe contar con juegos de mesa, memoria, rompecabezas de 8 a 30 piezas, dominó de animales, juegos de encaje, ensarte, sellos, entre otros. Requiere encontrarse cerca de las mesas de trabajo de tal modo que los niños puedan gozar de un espacio tranquilo en el que puedan concentrarse y disfrutar de la actividad"(Landa, 2019)

"El sector musical:Desarrolla entre otras, habilidades de discriminación auditiva y ritmo. El sector musical cuenta con diversos instrumentos de percusión, de cuerdas y de viento. Los instrumentos son hechos por los padres o industriales. Es importante contar con al menos un tambor, pandereta, toc-tocs, piedritas maracas. Se debe contar con un equipo sencillo de música y CDs con melodías de autores y estilos diferentes. (Landa, 2019)

"Si se utilizan CDs con sonidos para que el niño discrimine, que estos sean de su realidad cercana."

"Los instrumentos deben estar afinados a la escala musical de manera que produzcan sonidos armónicos."(Landa, 2019)

CONCLUSIONES

PRIMERA: Las estrategias que se están utilizando para desarrollar las inteligencias múltiples a través del juego y trabajo en sectores, es el dejar que los niños escojan libremente según sus necesidades.

SEGUNDA: La mayoría de las docentes emplean el juego y trabajo en sectores para desarrollar las capacidades y actitudes de los niños y niñas, y muy pocos lo emplea para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

TERCERA: Se ha elaborado una propuesta de juego y trabajo en sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples tomando como antecedentes la propuesta del Ministerio de Educación, la propuesta de Patio de Desechos, de Israel, y la Propuesta elaborada por Armostrong acerca de los centros de aprendizaje según Gardner.

REFERENCIAS

Icarito. (s.f). Concepto de juego y su función. Disponible en:<http://www.icarito.cl/2010/05/30-8969-9-el-juego.shtml/>

Landa, M. (2019). Organización del aula en el nivel inicial [Entrada de Blog]. Disponible en: <http://www.tuamawta.com/2019/01/28/organizacion-del-aula-en-el-nivel-inicial/>

Minedu. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Disponible en:https://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

Montes, E. (s.f). Los 12 tipos de juegos que existen (y sus características). Disponible en: <https://estilonext.com/estilo-de-vida/tipos-de-juegos>

Otero, R. (2015). El Juego Libre En Los Sectores Y El desarrollo De Habilidades comunicativas Orales En Estudiantes de 5 Años De La Institución Educativa N° 349 Palao. Disponible en:<https://es.scribd.com/document/379380456/El-juego-libre-en-los-sectores-y-el-desarrollo-de-habilidades-comunicativas-orales-en-estudiantes-de-5-anos-de-la-Institucion-Educativa-N-349-Palao>

Veneranblanco14. (2012). Características de los Juegos [Entrada de Blog]. Disponible en: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/caracteristicas-de-los-juegos/>

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL
DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES
EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

APORTE DE CONSULTAS



FUENTES INTERNET

1	astlanext.com Fuente de Internet	13%
2	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbota Trabajo del estudiante	3%
3	maestrasnacion2014.wordpress.com Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	library.co Fuente de Internet	2%
6	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uladach.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.untumbes.edu.pe	

	Fuente de Internet	1%
9	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
11	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
12	Submitted to Universidad de San Martín de Porres Trabajo del estudiante	<1%

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.