

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Aplicamos juegos libres en los sectores en el nivel inicial.

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

Autora.

Digna Preciado Silva

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Aplicamos juegos libres en los sectores en el nivel inicial.

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

Digna Preciado Silva. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO.

En Tumbes, a los veintiséis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, 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, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Aplicamos juegos libres en los sectores en el nivel inicial", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora Digna Preciado Silva

A las TRECE horas CINCUENTA 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 APROBADA por UNANIMIDAD con el calificativo BUFFICIENTE.

Por tanto, Digna Preciado Silva, 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 TRECE 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. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

A Dios:

*Por la sabiduría e inteligencia que me da día a día mis
padres por su apoyo incondicional.*

A mi padre:

*Por su apoyo incondicional que me brinda siempre
desde el cielo.*

Digna

INDICE

	pág.
INDICE	04
RESUMEN	05
INTRODUCCIÓN	06
CAPITULO I: EL JUEGO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL	06
1.1. El juego	06
1.1.1. Enfoque socio-cultural	06
1.1.2. Concepto de juego	07
1.1.3. Características del Juego	08
1.1.4. Clases de Juego	09
1.1.5. El juego como propuesta educativa	11
1.1.6. El juego libre en los sectores y sus momentos	11
1.1.7. Los sectores del aula	
CAPITULO II: TIPOS DE JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES DEL NIVEL INICIAL	18
2.1. Juego motor	18
2.2. Juego social	18
2.3. Juego cognitivo	19
2.4. El juego simbólico; pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo	19
2.5. El juego libre en los sectores apoya las áreas de desarrollo y el aprendizaje	19
2.5.1. Área de Comunicación	20
2.5.2. Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual	21
2.5.3. Área Matemática	21
2.5.4. Área Personal Social	22
2.5. Rol de los docentes	22
2.6. Experiencias educativas exitosas que utilizan el juego como estrategia	24

Principal.	
2.7. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los Sectores	27
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	29

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general determinar los contenidos descriptivos de muchos autores con respecto a los juegos libres en los sectores de trabajo del nivel inicial. El trabajo está desarrollado en la etapa preescolar de los niños y niñas. Se abordó un enfoque cualitativo ya que solo busca definir conceptos del tipo descriptivo y las estrategias didácticas que se emplean para el desarrollo psicomotor en la educación preescolar. El presente trabajo monográfico tiene dos capítulos en el capítulo I: Trata del concepto del juego en los niños de la educación inicial, su definición, importancia, elementos, autores que fundamentan y su clasificación de los Juegos libres. En el Capítulo II; trata del Tipo de juegos libres en los sectores del nivel inicial; para distinguir en que área del desarrollo se está estimulando y así mismo como un constructor de nuevos aprendizajes; por otro lado la oportunidad que brinda el juego a los niños en su desarrollo psicomotor desde el contexto familiar y escolar; además brinda tipos de ejercicios de psicomotricidad para el niño de educación inicial.

Palabras clave: Juegos; Libre; sectores; niños y niñas; educación inicial

INTRODUCCIÓN

Podemos manifestar que a lo largo de la evolución didáctica, podemos decir que existen estrategias innovadoras en el nivel inicial, en las instituciones educativas involucran los juegos para lograr la atención del niño y desarrolle un mejor desempeño académico.

“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, según señala 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”.

Por ello, en el año 2009 el MINEDU, propone “el juego libre en los sectores como un espacio de libertad, espontaneidad y contacto con los elementos de los sectores donde el estudiante puede interactuar y desarrollar todas sus habilidades comunicativas mediante el juego espontáneo”.

CAPITULO I

EL JUEGO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

1.1. El juego

1.1.1. Enfoque socio-cultural

La teoría de Vygotsky (1896-1934), “desde un punto de vista constructivista propone que el estudiante es actor activo en la construcción de su aprendizaje en interacción con su desarrollo, es relevante en el ámbito educativo”.

Según este investigador ruso, “la cultura y el contexto social ejercen una gran influencia en el aprendiz, es así que, llama “internalización”, a la reconstrucción interna de una operación externa que hace el individuo, es decir, cualquier función presente en su desarrollo cultural, aparece dos veces y en dos planos distintos, primero en el plano social para luego hacerlo en el plano psicológico, siendo el medio social y la mediación de los demás de gran importancia en este proceso de reconstrucción”.

Asimismo, en “esta influencia socio-cultural, el autor señala que el juego en los niños y niñas cumple un papel muy importante porque es un factor básico en el desarrollo de ellos, ya que surge cuando emergen las numerosas tendencias irrealizables y deseos postpuestos en su proceso evolutivo, ante las necesidades que no fueron satisfechas en su accionar inmediato y el niño preescolar las satisface mediante la imaginación, por ello, el juego es un rasgo predominante en la infancia”.

Es así que “en el contexto de las relaciones socioculturales que son

exclusivamente de la persona, se puede decir que la educación y la mediación de los demás son importantes. Por ello, en la educación inicial la organización de espacios, de materiales, de recursos y de actividades, en situaciones de interacción con la docente y con otros niños, supone nuevos retos que benefician grandemente al niño y niña, donde el juego se vuelve en una fuente de desarrollo y de aprendizaje, que le ayudarán a su proceso evolutivo como ser humano, ya que le permitirá desenvolverse a medida como vaya avanzando en su edad y así mismo podrá socializarse con los demás y llevar una vida sana y con una autoestima buena”.

El juego es la ocupación primaria del niño y niña, siendo la principal actividad, y de gran relevancia en el desarrollo integral de este, ya que, a través del juego, explora y conoce su entorno, a su vez, le permite desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales que le permitirán desenvolverse de mejor manera en la vida adulta, es por eso que es de gran importancia proveerle al niño y niña tiempo y espacios apropiados para su desarrollo, y así fomentar el aprendizaje a través del juego.

1.1.2. Concepto de juego:

“El juego es una interrogante que por muchos años se han planteado psicólogos, pedagogos, educadores y también padres de familia al observar cómo juegan sus hijos”. Ante esto existen diversas concepciones del juego que a continuación se citan:

Según Huizinga (1939, cit. por Díaz, 1997), “el juego es una acción u ocupación libre del hombre y de su cultura, que se realiza dentro de un tiempo y espacio determinado, siguiendo ciertas reglas que son libremente aceptadas, asimismo, esta actividad va acompañada con sentimientos de alegría y de tensión”.

Corroborar con esta idea, Ortega (1992), quien indica que “el juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego; con las cosas que se convierten en elementos de significación y con el lugar

donde juega siendo el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación”.

Sobre este mismo aspecto, Díaz (1997), señala que es un “acto deliberado donde el niño interactúa con los demás niños, con los juguetes y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso para socializarse”.

Finalmente, se considera que el juego es una actividad libre que siempre acompañará al hombre y especialmente al niño en su relación y en su conocimiento con el mundo que le rodea, siendo además un elemento importante para su aprendizaje, socialización y comunicación.

Así mismo uno de los principios que establece el Ministerio de Educación en el programa de Educación Inicial (2016); es el Principio de juego libre; jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas.

1.1.3. Características del juego

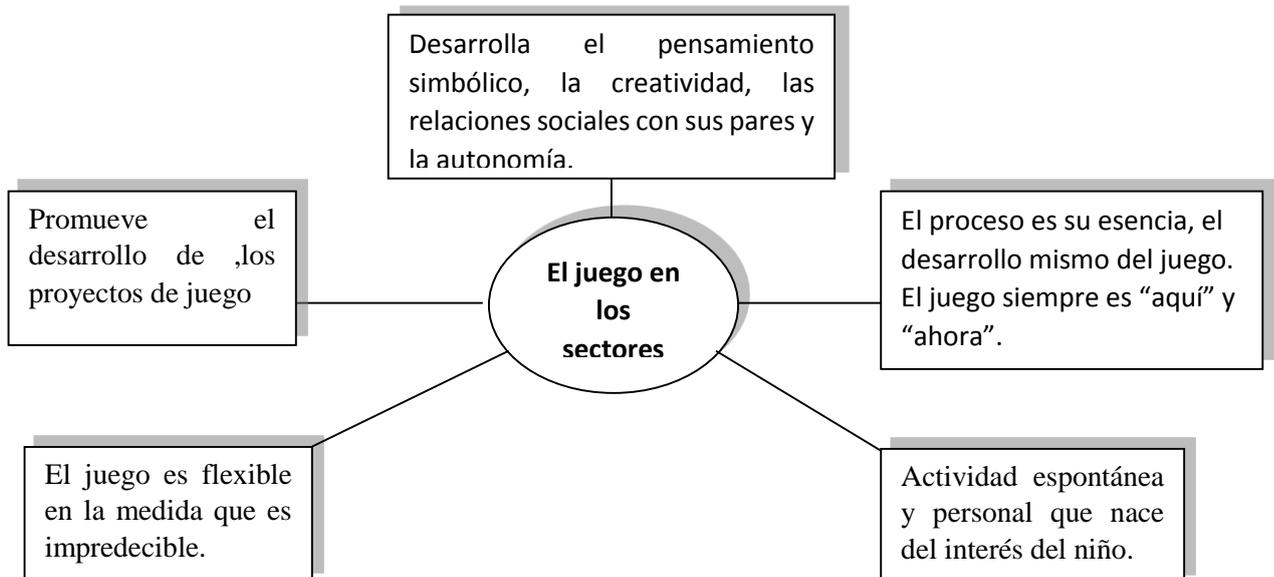
La mayoría de los investigadores, como los que anteriormente han sido mencionados, señalan que el juego tiene las siguientes características:

- a) “Es libre, porque se presenta de manera espontánea e incondicional no es impuesto, donde el niño empieza a explorar en esta libertad el mundo que le rodea”.
- b) “Implica una actividad que puede ser física o mental, de tal manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices”.
- c) “Produce placer porque es agradable para el ser humano propiciando alegría y diversión y, es innato porque nace con el ser humano y es

propio en su desarrollo, sin embargo, para Vygotsky (2000), señala que no siempre el jugar puede ser placentero para el niño”.

- d) “Se desarrolla en un tiempo y espacio propio, en los más estructurados se delimita claramente y con anticipación el lugar y la hora en que se realizarán, mientras que en los juegos más libres el espacio y el tiempo del juego se van fijando en el devenir del mismo, es decir, los niños de hoy no juegan los mismos juegos del ayer, asimismo, los juegos que realizan los niños de nuestro país por ejemplo, nos son los mismos juegos en otro lugar del mundo”.

También podemos decir que los juegos libres en los diferentes sectores tienen las siguientes características:



1.1.4. Clases de juego.

Diferentes investigadores han clasificado “el juego con diversos criterios, sin embargo, la clasificación que hace el pedagogo suizo Piaget (1991), es la que ha sido generalmente aceptada por que se enfoca a partir del desarrollo cognitivo enfatizando sus etapas evolutivas”. Es así que el

juego se clasifica en:

- a) **Juego de ejercicios de tipo sensorial y motriz**, “que se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos”.
- b) **Juego simbólico**, “Se da de los dos a los seis años aproximadamente, su atención se va centrando en lo que le rodea, y el niño es capaz de transformar la realidad a través del símbolo poniendo en juego la imaginación. Los niños consiguen convertirse en personas sociables resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos”.
- c) **Sobre el juego, Franco (2013)**, “lo llama también juego de roles, cuyo contenido esencial es la actividad que realiza el adulto en su accionar sólo y al interactuar con los demás, es decir, es un producto socialmente adquirido, se considera una actividad fundamental en la edad preescolar, los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad, quieren ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten”.
- d) **Juego de reglas**, “proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico, Se da aproximadamente entre los cinco y seis años. La obligatoriedad de estas reglas, no resulta del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Se necesita mucha práctica para llegar a descubrir que cada juego se puede jugar de un modo diferente y tomar conciencia de que las reglas son una formulación explícita de acuerdos solo es posible a partir de los 11 o 12 años”.

La importancia de las diferentes clases de juego radica en que deben ser respetados en los diferentes contextos sociales donde se desenvuelve el niño y así al realizar esta actividad pueda ponerse en contacto y

Explorar el medio que lo rodea, activando y estructurando las relaciones humanas y de esta manera contribuir en su desarrollo y aprendizaje. Piaget (1991).

1.1.5. El juego como propuesta educativa.

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”.

Según Sarlé (2001), esta apreciación, es considerada desde los años sesenta, donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada “juego trabajo” y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados “rincones”, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal.

Asimismo, el juego trabajo tiene una estructura didáctica, el momento de la planificación que supone la elección por parte de los estudiantes del rincón y la propuesta a trabajar; el momento del desarrollo donde los estudiantes juegan en los diferentes rincones; el momento del orden, y finalmente, el momento de la evaluación.

Sin embargo, ante esta propuesta surgen oposiciones defendiendo la situación propia del juego como actividad libre del niño. Es así que Cañequé (1978, cit. por Sarle, 2001), considera que es excesiva la estructuración del aula, la direccionalidad del juego por parte de la docente entre otros aspectos.

Además manifiesta la autora, que ante esta polarización de posturas surge una nueva forma de ver el juego en las aulas preescolares. Por lo tanto, a esta nueva forma que mantiene la estructura y la organización, pero se desliga de los contenidos de enseñanza y minimiza la intervención del maestro, se le denomina juego libre en rincones”.

Pitluk (2006), sostiene 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.

Asimismo, es una propuesta de juego espontáneo donde los niños comparten e interactúan, precisando que este juego se realiza en sectores y no en rincones, ya que nos aleja de la idea de arrinconar materiales en los espacios determinado que se construyen y reconstruyen constante y creativamente.

A partir del año 2009, el MINEDU plantea que “el juego libre en los sectores debe considerarse como un momento pedagógico a desarrollarse en el día, y hoy por hoy son muchos jardines de infancia en nuestro país que llevan a cabo esta propuesta educativa”.

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

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

a) Planificación

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

Según Franco (2013), “el planificar el juego, permite al niño establecer

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

b) Organización

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

c) Ejecución o desarrollo.

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

compartir y cuidar los materiales, así como la variación del sector, hacen que estos niños requieran más de la presencia de la docente durante este momento, quien ha de ofrecerles oportunidades de orientación de ser necesario.

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

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

d) Orden:

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

e) Socialización:

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

Este aspecto, permitirá a los estudiantes hacerse progresivamente más

responsables de sus propias acciones, estableciendo fallas y progresos en relación al uso de los materiales y su accionar con los demás.

f) Representación

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

Si bien es cierto, durante “el desarrollo de esta propuesta los niños toman el protagonismo decidiendo con autonomía qué, cómo y con quién desean jugar, esto no significa que la docente tomará un rol pasivo, al contrario su presencia debe ser activa y muy observadora para poder conducir el proceso mismo de la propuesta y potenciar las situaciones de juego propuestas por los niños”.

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

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

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

1.1.7. 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.

“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”.

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

- a) **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”.
- b) **Sector de construcción;** “Materiales como cubos, conos, frascos, latas, bloques de madera, playgo, legos, etc”.
- c) **Sector de dramatización;** “Materiales como disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, títeres, entre otros”.
- d) **Sector de artes plásticas;** “Materiales como témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros².”
- e) **Sector de ciencias;** “Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros”.
- f) **Sector de la biblioteca;** “Materiales como cuentos, álbumes, revistas, periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas, entre otros”.
- g) **Sector de juegos tranquilos;** “Materiales como rompecabezas, dominós, juegos de encaje, de ensarte, bloques lógicos, juegos de memoria, etc”.

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”.

Asimismo el programa KIDSMART propone desde el año 2000 como

“una alternativa, la implementación de una computadora en el aula, como un sector más para uso de los estudiantes en los jardines de infancia”.

A continuación te presento algunos sectores y la propuesta de materiales que pueden complementar a los distribuidos por el MINEDU:

Sector	Propuesta de Materiales
Biblioteca: Un espacio para leer y escribir.	Papeles y cartulinas de diferentes tamaños, revistas, diarios, afiches, láminas, cuentos, letras móviles, envolturas de diversos productos, tarjetas de invitación, pegamento, tijeras, crayolas gruesas y delgadas, lápices de colores, plumones gruesos y delgados, tintes naturales, lápices, etc.
Arte: Un espacio para dibujar, pintar, modelar	Papeles y cartulinas de diversos tamaños y colores, tijeras, crayolas gruesas y delgadas, tintes naturales, témperas, lápices, carboncillos, plastilina, arcilla, pasta para modelar (comprada o elaborada de manera casera), pinceles, brochas, esponjas, palitos de helado, etc.
Dramatización: Un espacio para crear personajes e historias, y asumir roles.	Juguetes de peluche, tela y plástico (no priorizar éstos últimos); ropa diversa de adultos propia de la zona y de otras culturas; disfraces; maquillaje; cintas; títeres; teatrín; pelucas; máscaras; telas de diversas texturas, tamaños y colores; cajas grandes; etc.
Experimentos: Un espacio para explorar con la ciencia	Envases de plástico de diferentes formas y tamaños, cintas métricas, bloques lógicos, chapas, semillas, balanzas, regletas de colores, calendarios comerciales y hechos por los niños, relojes, jarras de medida, pitas y cuerdas de diversos grosores y tamaños, papeles, dados, reglas, lupas, tierra de color, vasos transparentes, botellas, plumas, pegamento, arena, tierra, agua, tintes naturales, piedras, conchitas, etc.
Construcción: Un espacio para construir estructuras con diferentes materiales	Materiales reusables (botellas, conos de papel higiénico y/o toalla, retazos de tela, cajas chicas, tapas, lanas, etc.), hilos, cuerda, pegamento, tijeras, crayolas, lápices de colores, tintes naturales, lápices, etc. Bloques de manera, cubos, latas forradas, soguilla, cuerda, tubos PVC, bloques tipo “Lego”, etc.
Música: Un espacio para jugar con los sonidos	Instrumentos musicales diversos, materiales que favorezcan la construcción de instrumentos (palitos de madera, botellas de diversos tamaños, piedritas, tubos de plástico, botellas de vidrio pequeñas, etc.)
Hogar: Un espacio para jugar al como si...	Muñecas bebés, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, cocina, mesa, sillas, cochecitos, etc.

CAPITULO II

TIPOS DE JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES DEL NIVEL INICIAL

“Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales”.

2.1. Juego motor:

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

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

2.2. Juego social:

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”.

2.3. Juego cognitivo:

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

2.4. El juego simbólico; pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo:

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

2.5. El juego libre en los sectores apoya las áreas de desarrollo y el aprendizaje

El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance. En otras palabras, el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño. Al jugar simbólicamente, el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear, la que está en su mente. Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio. Por ejemplo, al usar cubos para armar un puente calcula distancias, pesos,

dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción. Los estudios de investigación sobre juego y desarrollo infantil han determinado que la práctica del juego simbólico refleja y produce cambios integrales a nivel de una serie de competencias y aprendizajes que presentamos a continuación, según la clasificación del Diseño Curricular Nacional (DCN):

2.5.1. Área de Comunicación

Cuando “el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los sectores. Un estudio comprobó que los niños que sustituyen con mayor frecuencia objetos para simular situaciones (como si la escoba fuera un caballo) usan el lenguaje de una manera más desarrollada pues usan los llamados verbos metacognitivos como pienso, creo, imagino, que es una forma evolucionada de pensar y expresar su comprensión del mundo. Por otro lado, se ha comprobado que el tipo y el nivel de juego simbólico que el niño exhibe es un potente presagio de las habilidades que éste mostrará en la lectura y la escritura. Esto tiene una explicación lógica: para comprender lo que lee, el niño sigue el mismo proceso de abstracción que usa para simular situaciones como si durante el juego. Al leer, el niño toma las palabras como símbolos que representan cosas o situaciones ausentes y al jugar, el niño toma, del mismo modo, los juguetes o las acciones lúdicas como representantes simbólicos de realidades ausentes que son evocadas en su mente. Los niños que juegan más y mejor adquieren mayor comprensión lectora porque al jugar se pone en marcha la habilidad para representar roles y atribuir sentimientos a los muñecos. Así, cuando el niño lee se encuentra con la misma exigencia, pero a un nivel más abstracto: en el cuento hay personajes que sienten diversas emociones que el niño debe identificar a partir del proceso de atribución que parte de su propio ser”.

2.5.2. Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual:

El desarrollo cognitivo y, por ende, la capacidad intelectual se ven estimuladas de manera importante por la práctica del juego libre en los sectores, en general, y por la práctica del juego simbólico, en particular. Cuando un niño juega libremente y se involucra en situaciones simbólicas se ve expuesto a resolver problemas de diverso tipo, como dar ideas, tomar decisiones, hacer juicios, plantear soluciones, entre otros procesos mentales de nivel superior. Por otro lado, para jugar, el niño debe poner en marcha elevados procesos de atención y concentración, discriminación visual y auditiva. Un estudio determinó que la predominancia del juego simbólico (representar acciones imaginarias con juguetes u objetos) sobre el juego funcional (manipular los objetos y probarlos) a los 24 meses de edad guarda relación positiva con las habilidades lingüísticas de ese momento y está asociada a altos puntajes de inteligencia a los cinco años de edad.

2.5.3. Área Matemática:

Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida. Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Johnson et al., 1999 en Silva, 2004).

2.5.4. Área Personal Social:

“El juego libre en los sectores, en general, y el juego simbólico, en particular, tienen un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante. Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia representada. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad. Asimismo, se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse en un colectivo de niños con respeto y consideración. El juego es, así, el perfecto escenario donde el niño aprende a convivir con los demás”.

2.5. Rol de los docentes

“El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición no-directiva y a coger los juegos que desarrollen los niños. ¿Qué significa la posición no-directiva? Significa que en este momento tú no diriges la actividad. Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar. Asimismo, decide el tema, la forma y los compañeros. ¿Esto significa que debes permanecer pasivo y sin participación? No, en absoluto. Tu presencia debe ser activa pero no directiva, es decir, sin tomar el protagonismo, sino dejando que el niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones. Dejarlos ser, dejarlos jugar. Esta actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas”.

a. La observación durante la hora del juego libre en los sectores: “El rol de la docente más importante durante el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores es el de observado”r. La observación diaria es fundamental para:

- Conocer mejor a tus alumnos: sus sentimientos, vivencias, pensamientos, capacidades, entre otros.

- Observar sus progresos diarios a través de su conducta.
 - Detectar problemas en los niños que deben ser atendidos.
 - Conocer cómo funcionan los niños como grupo.
- b. Registro de las conductas de juego:** Registra por escrito tus observaciones el mismo día que las realizaste. Anota lo que cada niño realiza como si estuvieras contando una película, sin colocar apreciaciones personales o juicios de valor. Recuerda que es importante emplear términos que tengan similar significado para todos y sé preciso en las descripciones. Es mejor decir “saltó cinco veces” a decir “saltó muchas veces”.
- c. La intervención durante la hora del juego libre en los sectores:** Puedes jugar con los niños si ellos lo permiten o lo solicitan: algunos niños (no todos) sienten deseos de que el educador participe de sus juegos asumiendo algún rol o apoyando alguna acción. Como educador estás presto a involucrarte en el juego si percibes que tu participación es bienvenida. Algunos niños, por el contrario, se sienten inhibidos cuando un adulto quiere intervenir en su juego. Hay que respetarlos. Si eres invitado a participar recuerda que tú no debes dirigir el curso del juego, sino seguir las instrucciones de los niños respecto al rol que tendrás en el mismo. Las posiciones sobre la intervención de los adultos en el juego de los niños traen controversias. Una posición dice que la participación de los adultos puede enriquecer la experiencia de los niños y maximizar el impacto del juego en el desarrollo intelectual y social de los niños. Otra postura argumenta que la intervención del adulto puede inhibir o interrumpir el desarrollo del juego espontáneo de los niños y reducir sus oportunidades de aprendizaje.

2.6. Experiencias educativas exitosas que utilizan el juego como estrategia

Principal:

En esta parte te presentaremos corrientes pedagógicas que ven en el juego una herramienta fundamental para lograr la maduración y el aprendizaje de los niños preescolares.

- A) El método Montessori: María Montessori (1870-1952):** es “una de las pioneras más importantes de la educación inicial. Comenzó haciendo prácticas en un hospital psiquiátrico con niños que presentaban alguna deficiencia mental. En su contacto con ellos les reforzaba su autoestima y confiaba en sus habilidades mientras hacían actividades manuales jugando. De esta forma, les enseñó a leer y escribir. Esta experiencia le hizo reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentarán ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa”.
- B) El método Reggio Emilia:** “Este movimiento educativo se originó en la ciudad de Reggio Emilia, en Italia, después de la Segunda Guerra Mundial, gracias a Loris Malaguzzi, un prestigioso educador italiano. Desde hace 30 años, el gobierno y la municipalidad respaldan este sistema de educación temprana para niños de 0 a 6 años, el cual cuenta con 13 centros infantiles para niños de 0 a 3 años y 22 para niños de 3 a 6 años de edad, llamados nidos y escuelas de la infancia. La utilización del espacio, la ambientación y el material deben favorecer la comunicación y la relación entre los niños, así como propiciar actividades que promuevan diferentes opciones y la solución de problemas en el proceso de aprendizaje. Los trabajos realizados por los niños son exhibidos cuidadosamente en paneles o en las paredes para mostrar los procesos de aprendizaje así como los comentarios y representaciones de su forma de pensar y aprender. Para esto se utilizan diferentes materiales de arte como expresión de estas manifestaciones”.
- C) El método Aucouturier Bernard Aucouturier;** Francés y director fundador de la Asociación Europea de las Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz (ASEFOP), creó la Práctica Psicomotriz Aucouturier a partir de su experiencia de más de 30 años con niños de diferentes edades, con y sin

dificultades. Esto le permitió comprender el desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integral.

La Práctica Psicomotriz es un enfoque que prioriza la maduración integral del niño a través de la vía sensorio motora, es decir, del movimiento y las sensaciones. Parte de la idea de que existe una etapa del desarrollo infantil en la que el niño forma su pensamiento no sólo “intelectual”, sino también su pensamiento “afectivo” a partir del movimiento y la experiencia con su cuerpo. Este período esencial para la constitución de su personalidad y de su psiquismo se da en los primeros 5 años de vida, pero fundamentalmente durante los primeros 24 meses.

D) El método Waldorf El método Waldorf: Fue creado por Rudolf Steiner(1861-1925) en 1919. Se desarrolló en Stuttgart, en la escuela para los hijos de los obreros de la fábrica Waldorf-Astoria. Desde el nacimiento hasta los siete años de vida, el niño aprehende el mundo a través de la experiencia sensorial, no a través del intelecto. De manera muy natural está unido con su entorno. Steiner descubrió que el ser humano aprende con las mismas fuerzas vitales con las que “edifica” su cuerpo. Aproximadamente, entre los 3 y 4 años de edad, afloran en el niño preescolar también las capacidades de imaginación y fantasía. Estas se desarrollarán plenamente a través del juego, que se intensificará a partir de ese momento.

Del respeto hacia el juego infantil depende el fomento de esas capacidades, tan importantes en el adulto futuro. El juego es el “trabajo” del niño.

2.7. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores.

A) El tiempo y el espacio para jugar libremente: “El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y

de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden”.

B) 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”.

C) 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”.

D) Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores:

“Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación”.

EJEMPLOS:

- Al menos tres muñecas tipo bebé de mínimo 30 cm. de largo y sus accesorios: biberón, peine, ropita, pañal, etc.
- Conjunto de 20 animales domésticos y/o granja de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: perro, gato, vaca, gallo, gallina, chanco, caballo, entre otros.
- Conjunto de 20 animales salvajes de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: felinos, cocodrilo, lobo o zorro, dinosaurios, entre otros.
- Paños de telas de diversas dimensiones, texturas y colores: desde 30 x 30 cm. a 1 x 1 m. para tapar, disfrazarse, usar como mantel, etc. 20

muñequitos y personajes diversos de mínimo 5 cm. de alto: soldados, indios, vaqueros, trabajadores, entre otros.

- Una o dos familias de muñecos: papá, mamá, hijos, bebito, entre otros, de mínimo 15 cm. de alto.
- Los siguientes juguetes y materiales conforman el equipo básico para organizar un aula de 20 niños en promedio y realizar la hora del juego libre en los sectores:
- Camiones, autos u otros vehículos. Es preferible los camiones que puedan llevar carga antes que los volquetes.
- Material de construcción: bloques de construcción (maderitas de diversos largos y grosores), latas, palitos, Legos, tubos, piedritas, entre otros.
- Cuerda delgada de al menos 1 m. de largo para jalar carritos, amarrar cosas.
- Menaje de cocina y comedor: tazas, ollitas, platos, jarras, recipientes pequeños. Si es posible cubiertos.
- Herramientas de juguete: martillo, serrucho, destornillador, alicate, entre otros.
- 3 muñecos de peluche.
- Algunos juegos de mesa: rompecabezas, juegos matemáticos, memoria, dominó, encajes, entre otros.
- Cajas de cartón forradas y bien conservadas que los niños puedan usar como camitas, muebles pequeños, recipientes, entre otros.

CONCLUSIONES

PRIMERO: los juegos libres ayudan al infante a ir evolucionando paso a paso, esto va a permitir un mejor desenvolvimiento en su actividad y a involucrarse con los demás ante la sociedad.

SEGUNDO: es importante que los directores de las instituciones educativas implementen en talleres o capacitaciones para sus docentes, de esta manera el docente va estar más preparado para desarrollar sus competencias habilidades psicomotoras, llegando a una mejor educación para el niño o niña.

TERCERO: También se debe considerar a los padres de familia, para que valoren la importancia de tener espacios de juego e incentivar a los niños y niñas a crear un espacio libre donde cada uno pueda desarrollar sus propias habilidades y capacidades.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Rivero, Rosario (2012) El valor educativo de la observación del desarrollo del niño.
- Guía de Orientación. Ciclo I. Lima, Perú. MINEDU –
- Rivero, Rosario; Moscoso, Elizabeth (2013) Planificación Educativa para niños y niñas de 0 a 3 años. Lima, Perú. MINEDU.
- Rivero, P., María, Valdeiglesias, G., Gloria, Villalobos, S., Rosa (2008). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Guía Curricular. Lima, Perú. MINEDU –
- Silva, Gisel (2010). Guía La Hora de Juego Libre en los Sectores. Lima, Perú. MINEDU Otros: -
- Galli, María Laura y otros (2008). El juego en sectores: una propuesta educativa desarrollada en Jardines Infantiles Comunitarios de la ciudad de Buenos Aires.
- Anderson, J. (2006). Entre cero y cien: Socialización y desarrollo en la niñez temprana en el Perú. Lima: Ministerio de Educación.
- Casas, F. (2004) “El desarrollo social y sus contextos”. En: Primer Congreso Internacional de Educación Inicial.
- Pedagogía Infantil, Retos, Hallazgos y Posibilidades. Lima: Centauro Editores.
- Gitlin-Weiner, K.; Sandgrund, A. y Schaefer, Ch. (2000). Play diagnosis and assessment. John Wiley & Sons, Inc.
- Grantham-McGregor, S.; et al. (2007). Developmental potencial in the first 5 years for children in developing countries.
- Johnson, J.; Christie, J.; Yawkey, T. (1999). Play and early childhood development. Second edition. USA: Longman.
- Ministerio de Educación (2005). PEAR Subcomponente Inicial. Propuesta pedagógica para niñas y niños de 0 a 3 años de zonas rurales. Documento elaborado por Ma. Del Rosario Rivero. Ministerio de Educación (2007). PEAR

Subcomponente Inicial. Validación de la propuesta pedagógica para niñas y niños de 3 a 5 años de zonas rurales. Documento elaborado por Giselle Silva Panéz. EN: http://www.omep.org.ar/media/uploads/juego_en_sectores.pdf - Hilares, Salomé (s/a). Juego Trabajo en el nivel de Educación Inicial.

- Silva, G.(2003). “El juego como motor y espejo del desarrollo infantil”. Conferencia para el Taller “Todo empezó como jugando. Acerca del Juego y el Jugar”. Grupo Carretel: 16 de Mayo de 2003, Centro Cultural de la PUCP.
- Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial.
- Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. En: Educación, procesos pedagógicos y equidad: cuatro informes de investigación. Lima: Grade. m) Ministerio de Educación (2008). Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía curricular. Lima: Dirección de Educación Inicial

WEBGRAFIA:

- EN: <http://www.educacioninicial.com/ei/documentos/pdf/tematicas/juego-trabajo.pdf>
- EN: <http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacion-inicial/Modulo-1-Juego-en-sectores.pdf>

Aplicamos juegos libres en los sectores en el nivel inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	revistas.unitru.edu.pe Fuente de Internet	16%
2	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	7%
3	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%



Submitted to Pontificia Universidad Católica del
Peru

Trabajo del estudiante

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo