UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

El juego - trabajo en los estudiantes de educación inicial.

Trabajo académico

Para optar el Título de la Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autora

Graciela Saavedra Córdova

Piura –Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

El juego - trabajo en los estudiantes de educación inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente) ……

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro) ……

Mg. Ana María Javier Alva (miembro) ……

Piura –Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

El juego - trabajo en los estudiantes de educación inicial

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

Graciela Saavedra Córdova (Autora) ……

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor) ……

Piura –Perú

2020

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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Piura, a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificie, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Segundo Alburqueque 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 - trabajo en los estudiantes de educación inicial"** para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **SAAVEDRA CORDOVA GRACIELA**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntar y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 18

Por tanto, **SAAVEDRA CORDOVA GRACIELA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios, por haberme dado la vida, sabiduría, me ilumina, me guía y permitir el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

INDICE

DEDICATORIA. 5
ÍNDICE. 6
RESUMEN 7
ABSTRACT 8
INTRODUCCIÓN 9
CAPITULO I 11
MARCO TEORICO 11
1.1.-Antecedentes: 11
1.2.- El Juego-Trabajo: 13
1.3.- Importancia Del Juego-Trabajo En Educación Inicial: 16
1.4.- Características del juego: 18
1.5.- Clases de Juego-Trabajo: 18
1.6.- Juego-Trabajo Sensoriales: 19
1.7.- Juego-Trabajo Motrices y Anatómicos 19
1.8.-Juegos Juego-Trabajo Organizados: 19
1.9.-Juegos Juego-Trabajo Pre deportivos: 20
1.10.-Juego Juego-Trabajo S Deportivos: 20
CAPITULO- II 21
2.1.-Tipos de Juego-Trabajo. 21
2-2.-Funciones del Juego-Trabajo: 21
2.3.- Dimensión Social del Juego-Trabajo: 22
CAPITULO -III 24
EL JUEGO- TRABAJO EN LOS SECTORES 24
3.1.- Definición del Juego-Trabajo libre en los sectores: 24
3.2.- Características del Juego Juego-Trabajo Libre en los Sectores: 24
3.3.- Elementos de la Hora Libre en los Sectores: 25
3.4.- Objetivos de la hora del juego libre en los sectores: 25
3.5.- Metodología de la hora libre en los sectores: 25
3.6.- Los Sectores del Aula: 27
CONCLUSIONES. 28
RECOMENDACIONES 29
REFERENCIAS CITADAS 30

RESUMEN

El juego- trabajo en los estudiantes de educación inicial, tiene mucho que ver con la manera como se va completando idóneamente la salud física y mental del niño. Por ejemplo incide mucho y de manera preponderante en las habilidades psicomotrices gruesas; sus juegos progresan, aprenden a ejecutar actividades propias de ello; de igual manera ayuda a completar de manera compleja y de calidad su motricidad fina, entre los que se destaca las habilidades manuales con material pequeño como los juguetes nuevos, por lo que el objetivo general: Explicar la importancia El juego- trabajo como una estrategia didáctica en los estudiantes de educación inicial, con los objetivos específicos: organizar los espacios de cada sector para motivar y estimular libremente la creatividad, la imaginación en los niños y niñas y Seleccionar juguetes adecuados para el juego-trabajo en el sector pertinente.

Palabras clave: Juego-trabajo, habilidades

ABSTRACT

The game-work in initial education students has a lot to do with the way in which the physical and mental health of the child is ideally completed. For example, it has a great and preponderant impact on gross psychomotor skills; their games progress, they learn to carry out their own activities; In the same way, it helps to complete their fine motor skills in a complex and quality way, among which manual skills with small material such as new toys stand out, so the general objective: Explain the importance of play-work as a didactic strategy in initial education students, with the specific objectives: to organize the spaces of each sector to motivate and freely stimulate creativity, imagination in boys and girls and select suitable toys for play-work in the relevant sector.

Keywords: Game-work, skills

INTRODUCCIÓN

Los distintos organismos internacionales que protegen la salud y el bienestar de los menores de edad, es decir su correcto crecimiento y formación mental y psicológica; es por ello que los distintos sectores educativos de cada país dentro de su seno educativo buscan que la educación en la pre-infancia e infancia se lleve a cabo pensando en que el niño debe aprender alegremente con la finalidad de que se concreticen las disposiciones internacionales que contemplan lo dicho en líneas arriba.

En el Perú la educación inicial se efectúa pensando en que los niños completen el desarrollo de ciertas competencias, capacidades y lleguen a logros o estándares muy altos; dentro de proceder pedagógico se ha determinado que los niños deben aprender utilizando distintos sectores establecidos dentro de las aulas y fuera de ellas; con la finalidad que el niño ejecute distintos juegos que le ayuden a completar un aprendizaje de calidad; dentro de este sin número de juegos, es muy pertinente que se le relacione con un "trabajo", para de esa manera ir creando dentro de la mente y la psiquis del menor nociones e ideas de responsabilidades que en un futuro no muy lejano le esperará cumplir a cabalidad.

El juego es importante en el desarrollo y formación de los niños y niñas de la inicial ya que, a través de ello, se desarrollas sus habilidades, destrezas y diferentes procesos cognitivos, físicos de socialización, y de personalidad. Por ello, el trabajo se justifica ya que toca aspectos importantes en la formación del niño, además las diferentes teorías sobre el juegas muestran la importancia de esta herramienta de la actividad lúdica.

Asimismo, de acuerdo al presente trabajo monográfico llegamos a los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Explicar la importancia el juego - trabajo como una estrategia didáctica en los estudiantes de educación inicial.

Objetivos Específicos:

- Organizar los espacios de cada sector para motivar y estimular libremente la creatividad, la imaginación en los niños y niñas.
- Seleccionar juguetes adecuados para el juego-trabajo en el sector pertinente.
- Describir la importancia del juego trabajo dentro del aula.

En el capítulo I. Contiene el marco teórico en el que se encuentran los antecedentes y las bases teóricas en el capítulo II están Tipos de juego, las bases del juego-trabajo y las funciones del juego. Trabajo, dimensión social del juego-trabajo. En el capítulo III contiene el juego- trabajo en los sectores, sus características y objetivos de la hora del juego libre en los sectores y la metodología de la hora libre en los sectores, con las conclusiones: en la primera se concluye que es importante el juego- trabajo es que mejora de manera abrupta los niveles de educativos con eficiencia y eficaz demostrables, lo mismo que le permite al infante el desarrollo completo de sus distintas destrezas y por consiguiente de lo que necesita para ello, todo ello dentro de un espacio correctamente diseñado según los estándares de calidad, en la segunda considera que es necesario tener organizados los espacios de cada sector para motivar y estimular libremente la creatividad, la imaginación en los niños y niñas y en la tercera se concluye con la necesidad de seleccionar juguetes adecuados para el juego-trabajo para los sectores y colocarlos en el sector que le corresponde.

CAPITULO I

MARCO TEORICO

1.1.-Antecedentes:

Ospina (2015) EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR:

La educación como un proceso cultural de gran diversidad y complejidad, posiciona al ser humano como eje central, por cuanto le permite establecer diferentes relaciones entre y con las personas, con la naturaleza y con su entorno. Quienes están a cargo de este proceso, deberán tener presente, que la educación enmarca unas características singulares, que relacionan dos aspectos fundamentales: uno que corresponde a los espacios, tiempos y agentes que la desarrollan, y otro que representa la educación como una necesidad y obligación social, que permite a los individuos reconocer y apropiar las normas necesarias para vivir y acoplarse a la sociedad. Lo que significa, que educar para la vida, es, aprender a vivir y a convivir y esto implica fundamentar la educación en los cuatro pilares básicos según lo plantea Delors (1996) para que el individuo logre aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos. Cada uno de los cuales llevan a la reflexión sobre los elementos mínimos que la educación ha de ofrecer a los individuos para transformar la tradicional formación y transmisión de conocimientos por nuevas alternativas para desarrollar y activar el descubrimiento, y la experiencia de los individuos en su interrelación con el mundo.

Es en esta transformación, en la cual el ser humano da muestra de su capacidad creativa, para lograr de manera acertada y activa, modificar su entorno en relación con el mundo que le rodea, a partir de su capacidad para el aprendizaje, la exploración, el descubrimiento, el asombro, la creatividad y curiosidad que le son propias, y que han de promoverse desde los ámbitos en los cuales es educado. Dado

que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los individuos requieren desde su más tierna edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Con ello, el juego hace parte inherente a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros.

El proceso de investigación formativa llevado a cabo en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del Municipio del Espinal, parte de estos supuestos para llevar a reconocer que el juego constituye una estrategia fundamental para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje de los niños en general, y de manera particular de los niños del nivel preescolar, dado que están en proceso de construcción de las principales habilidades que relacionan el conocimiento, el aprendizaje y la inteligencia. Tal proceso investigativo aplica técnicas como la observación directa de los niños del grado preescolar, la cual permite reconocer la necesidad de favorecer acciones desde el aula de clase para que el niño logre el desarrollo adecuado de su proceso de aprendizaje, como el proceso desde el cual logre aprender significativamente, sin tenerlo que atiborrar de tareas extensas o de limitarlo a tareas como colorear y transcribir; problemática que se vivencia en muchas instituciones educativas, que en aras de la rutinización y la improvisación de actividades, logran coartar las habilidades propias de los niños para el acto de aprender. Es así como, una vez identificada la problemática que afecta a los niños del nivel preescolar de la institución educativa, se acude a la construcción de un Proyecto Pedagógico de Aula que permita orientar las acciones formativas de los niños hacia el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar, apropiando con ello actividades motivantes en el aula y, proyectándolas a la familia como agente socializador y formador del niño.

En esta fase de intervención del proceso investigativo, se logra demostrar que el juego constituye la mejor estrategia para fortalecer los procesos básicos que requiere el aprendizaje en los niños y niñas de edad preescolar, a partir de la instalación de escenarios innovadores para el aprendizaje significativo; partiendo del análisis de problemáticas al interior del aula y proponiendo acciones conjuntas que motiven y

responsabilicen a la institución y a la familia en el compromiso conjunto de ofrecer ámbitos favorables para el niño. Los logros obtenidos con el desarrollo del proceso de investigación formativa, permiten que el Pedagogo Infantil reconozca problemáticas que aquejan la educación del niño menor de siete años, a partir de la revisión de las diferentes situaciones cotidianas dentro y fuera del aula, para proponer acciones de mejora educativa innovadoras, que aporten al mejoramiento de la calidad de la educación local y regional.

Herradora y Olivas (2013) en el trabajo: Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio El Principito de la ciudad de Estelí. (p.24).

A lo largo de estos años transcurridos se ha dado un punto de inflexión muy fuerte: la preocupación por la mejora de la EI, en relación a ello "la Facultad Regional Multidisciplinaria de Estelí", viene dándole la real importancia a esta especialidad; por ejemplo, viene ejecutando acciones dirigidas a fortalecer y concretizar las habilidades y nuevos conocimientos.

El fin supremo de este trabajo de tesis es comunicar de manera amplia que tan importante resulta la utilización del juego como estrategia didáctica de enseñanza; así lograr identificar a los agentes causantes que vienen desmejorando y distanciado notoriamente a los pequeños con el accionar e interactuar dentro de un juego sea este muy antiguo o no; pues se le está privando de otorgarle un lugar que cumpla todos los requerimientos mínimos para lograr una calidad educacional.

1.2.- El Juego-Trabajo:

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.

Por lo que jugar es una acción que la realiza las niñas y niños, los estudiantes de educación básica regular, los jóvenes y su efecto es placer, entretenerse haciendo algo planificándolo libre y espontáneamente con objetos imaginaciones con resultados

y consecuencias.

Para, **Fuente especificada no válida.** La Ley General de educación en el artículo 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socioafectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas (Alzate, 2003, p.14).

Según **Fuente especificada no válida.** el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento. Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otros.

Los docentes deben potenciar el juego en los estudiantes porque aquí se presentan experiencias significativas para construir el aprendizaje significativo. Estas experiencias, las cuales, si se repiten de manera diaria, intensificaran sin duda alguna el poder constructivo, intelectual, creativo e imaginativo para poder en un mediano plazo utilizar todo lo aprendido de manera significativa para contrarrestar cualquier dificultas profesional que se le presente o cualquier acción que le demanda la utilización de todo aquello aprendido en su vida de infante.

Fuente especificada no válida. El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales Fuente especificada no válida. El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales.

La docente comprenderá que el juego se relaciona se relaciona con el aprendizaje enseñanza siendo compatibles y de una puede derivar la otra. Esto quiere

decir que en la edad escolar infantil la manera más adecuada e indicada es aquella en donde se hace que el niño a través de actividades de goce abstraiga y adhiera a su mente conocimientos y habilidades significativas.

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 (p.32). Quién en su sano juicio podría jugar a algo que le produzca pena, o le resulte tremendamente incomodo o que represente un peligro eminente capaz de poner en un alto riesgo su salud.

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 (p.36). Desde el punto de vista de la psicología social, una de las muchísimas causas por la que un niño busca desmesurada e incansablemente jugar es porque busca a toda costa reír, sentirse libre, explotar sus emociones, en una palabra, desparpajarse.

Los niños y las niñas antes de jugar se organizan que van a jugar, donde jugaran, quienes serán sus compañeros y sus antagonistas, que material es idóneo para realizar tal juego, y si no hay ese material, conque otro se lo podría reemplazar, y si acaso le fuera imposibles esto, que otro tipo de juego debe de realizar.

Según Caba (2004), comunica 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).

Los niños y las niñas por naturaleza son exploradores, y a través de juego se conectan con experiencias sensoriales y con su contexto social.

La Dirección General de Educación Básica Regular (2009), dice que: jugar es una acción física que se da de manera impensada y de goce, la misma le permite al infante divertirse alegremente, además de hacer que este desarrolle un problema de

consecuencias positivas dado que procesa, interpreta y relaciona su lado intimo experimentativo con lo que se encuentra fuera de su alcance

En el juego los infantes evocan sus experiencias y vividas desarrollando el juego simbólico su imaginación y la creatividad, el pensamiento lógico y el pensamiento crítico.

1.3.- Importancia Del Juego-Trabajo 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. (p. 40).

A través de los juegos de activan se activan los procesos cognitivos y evolucionan las habilidades mentales al experimentar y solucionar problemas de causa y efecto.

Otra razón importante de su utilización es que por medio de ellos los infantes abstraen a su bagaje cultural mental ideas o nociones los cuales les posibilitan indagar sobre otras nociones matemáticas, lingüísticas y sobre todo de tinte social relacional tanto con entes de sus propias edades con personas mayores por muchos años a ellos.

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 (p. 95).

En el juego acrecienta el poder imaginativo-creador cuando de los niños y

niñas que en sus juegos cotidianos imitan representando las actividades de los pobladores de du comunidad como juegan al vendedor, al doctor, al papá y a la mamá, al colegio, ser la maestra, a ser los alumnos, él o ella aprende valores para la vida, identifica las posibilidades y oportunidades, pudiendo modificar y representar la realidad en sus juegos y sus proyecciones de vida a sus ideales.

Los niños y las niñas durante el juego desarrollan su creatividad, imaginación, además que genera conocimientos, promueve el desarrollo social diferenciando lo que es bueno y lo que no debe hacer con estas diferencias el niño modela su conducta favoreciendo sus actividades grupales, la cooperación durante el juego modela su conducta favoreciendo sus actividades grupales, la cooperación durante el aprendizaje enseñanza, contribuyendo al desarrollo pleno de los estudiantes de educación inicial, por lo que debe ser apoyado por los adultos en casa y en la sociedad ya que estos son escenarios de aprendizajes generándose experiencias significativas las favorecen la construcción de los nuevos aprendizajes.

Para (Calero, 2003, p.85): El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que lo rodea.

Los niños y niñas del nivel inicial juegan libremente en forma placentera, algunas determinadas situaciones a veces escenifican vivencias de su entorno, juegan al papá y mamá, a la profesora al médico, la tiendita, por lo que se considera una actividad necesaria no solo para los niños sino que también se involucran a todos los seres humanos, siendo su desarrollo en la esfera social, lo realizan en forma placentera, libremente como distracción, estimulando diferentes componentes del desarrollo infantil.

Menciona Calero que adquieren los niños conocimientos es por la práctica de la experiencia que desarrolla durante el juego es que los niños pueden medir sus

propias posibilidades en las diferentes situaciones donde interactúa desarrollándose en la vida.

1.4.- Características del juego:

Otero (2015) haciendo una recapitulación de diversos autores, señala que las características del juego son: 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. Implica una actividad que puede ser física o mental, de tal manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices.

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.

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.

1.5.- Clases de Juego-Trabajo:

Piaget, citado por Aizencang (2005), piensa que el arte de jugar es la herramienta por excelencia en donde el pequeñuelo expresa sin prerrogativa alguna su estado propio de su naturaleza de pequeño: por medio de estas acciones de juego-utilización de la mente este crea otro grupo de estructuralización cerebral.

El presente investigador reconoce muchos tipos de como jugar en relación intensa a la maduración cerebral y corporal: El juego motor o de ejercicio seria el propio de las primeras etapas: chupar, aprender, lanzar a través de ellos el niño ejercita

y desarrolla sus esquemas motores.

El juego simbólico aparece en un segundo momento en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción el juego de reglas es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores.

Díaz (1993) en sus diferentes escritos habla sobre cómo se han de clasificar las formas de jugar, en que se deben basar quienes pretenden hacer alguna clasificación, el resume a ellos de la forma siguiente.

1.6.- Juego-Trabajo Sensoriales:

Le permiten y posibilitan a cualquier persona a llevar a cabo el desarrollo total y correcto de sus múltiples sentidos calves para su completa realización como ente o raza humana. Su sello principal es aquel que los señala como herramientas muy tranquilas y capaces de desarrollar un control casi total de distintos en especial.

1.7.- Juego-Trabajo Motrices y Anatómicos

Motrices: su único objetivo o están diseñados para completar una función específica: desarrollar el proceso madurativo de cada una de las acciones en donde el niño tiene que movilizarse.

Anatómicos: Como su mismo nombre lo dice, ellos buscan o pretende desarrollar la masa de los músculos internos y externos de la persona así como las distintas formas articularias.

1.8.-Juegos Juego-Trabajo Organizados:

Se comenta y se han encontrado indicios relevantes que este tipo de juego hace que el niño desarrollo su modelo social a niveles insospechados, capaces de hacer que un pequeño construya una mala o positiva autoestima.

Se cree que este tipo de juego, dentro de sus anaqueles estructurales trae consigo de manera no expresiva como se desarrollaría de manera eficaz y eficiente el proceso de enseñar a aprender.

1.9.-Juegos Juego-Trabajo Pre deportivos:

En él se presentan establecidos cualquier tipo de actividad física programada y articulada que pretenda hacer que el niño haga un constructo amplio y duradero de capacidades puntuales según el tipo de actividad deportiva que va o quiere practicar.

1.10.-Juego Juego-Trabajo S Deportivos:

Este tipo va un poco más allá, dado que pretende establecer de manera creadora el conjunto de reglas y procedimientos que se deben indicar como obligatorios, del mismo modo que tipo de juego es el más recomendado realizar durante un evento de gran magnitud deportiva.

CAPITULO- II

LOS JUEGO DE TRABAJO

2.1.-Tipos de Juego-Trabajo.

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

- ✓ Juego motor: Relacionado intrínseca y poderosamente a aquellas acciones que demandan situaciones de uso del exoesqueleto y sistema muscular.

- ✓ Juego social: Normalmente son aquellos en donde la ayuda mutua le permita un grupo de niños a lograr una meta, para ello tienen que convivir en un mundo donde deben cumplir roles y amistades.

- ✓ Juego cognitivo: Es aquel que demanda que el niño utiliza su coeficiente intelectual para realizar actividades donde el uso correcto de la inteligencia sea el punto clave.
- ✓ El juego simbólico: Pretende que el niño a través de formas o medios visuales pueda llegar a desarrollar un constructo de la realidad conducente a sus actividades que realiza diariamente.

2-2.-Funciones del Juego-Trabajo:

Bernabeu y Goldstein (2008), tras largos años de estudio exploratorio y experimental comentan que muy indistintamente que el juego no se logre una evidencia palpable u observable, goza de muchas ventajas, puesto que son millones de personas que por ejemplo los utilizan para contrarrestar muchas enfermedades que están atentando contra su salud.

Cañeque citado por Bernabéu y Goldstein (2008) en sus hipótesis constructivistas sobre la importancia de este tipo de juego señala que: el accionar físico programado y diseñado de manera educativa le posibilita al niño a irse dando cuenta de manera gradual que acciones resultan cruciales para su subsistencia a nivel anatómico y social.

2.3.- Dimensión Social del Juego-Trabajo:

Parten (1932), citado por Puigmire-Stoy, (1996) tras su discusión de experiencias vividas y diseñadas logró construir nominal y cualitativamente algunos indicadores de medición que están pensados exclusivamente en la idea de que el niño depende del conjunta de habilidades que posee en ese momento preciso e indicado para llevar a cabo de manera correcta o no su proceso de socialización.

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.

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.

Solitario: el niño juega solo.

Paralelo: el niño juega al lado de otro, pero sin que interactúe el uno con el otro.

Asociativo: dos o más niños juegan juntos, interactuando, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno.

Cooperativo: los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica.

Muy aparte a ello Puigmire-Stoy (1992) agrega que cuando un niño busca jugar con un adulto normalmente busca a su modelo social, pues existe el apego que le brinda una confianza única; el rol de este modelo se basa en ayudar al niño a desarrollar habilidades de socialización con adultos mayores que no son su figura de apego.

Piaget (1961) en toda la sumativos de su literatura investigativa explica la existencia de los juegos: sensorio motrices, Simbólicos y de construcción. Cada uno de ellos con condiciones específicas y con objetivos primordiales y secundarios propios, pero que de manera conjunta buscan el bienestar máximo del infante.

CAPITULO -III

EL JUEGO- TRABAJO EN LOS SECTORES

3.1.- Definición del Juego-Trabajo libre en los sectores:

Ministerio de educación (2010), tras discutir varias constructos y formas de visualizar o concretizar algún tipo definición llega a la conclusión de que: 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 (p. 49).

En ello dispone sin lugar a discusión las pautas que toda docente del área y nivel debe de cumplir a cabalidad para poder diseñar y llevar a cabo una experiencia de aprendizaje basada en el uso de esta herramienta como estrategia pedagógica-educativa.

3.2.- Características del Juego Juego-Trabajo Libre en los Sectores:

En el ámbito familiar es muy notorio que no separan los tipos de residuos, los mismos son depositados de manera conjunta en un solo recipiente que por lo general es una bolsa plástica; dejan abiertas las llaves por donde discurre el agua más de lo necesario para ducharse, lavar los platos, lavar la ropa; duermen con los focos de luz prendidos, dejan los artefactos eléctricos enchufados, recargan sus celulares más de 4 veces al día, utilizan sus televisores por muchas horas, etc.

En el ámbito educativo de la EBR se puede observar que casi el 95% de las instituciones educativas no cuentan con un sistema de gestión ambiental, o mínimamente un programa de gestión de residuos sólidos, que permita hacer una valoración de las prácticas ambientales que presentan los estudiantes, y de esa forma

proponer acciones de mejora, reforzamiento y /o eliminación.

3.3.- Elementos de la Hora Libre en los Sectores:

El MINEDU establece que son: los infantes y sus grupos, la docente, todo material que pueda servir como recurso educativo, el ambiente y el lapso de tiempo que se va a utilizar.

3.4.- Objetivos de la hora del juego libre en los sectores:

El Ministerio de Educación (2010), plantea que existen 3

- Ofrecer distintas formas o manera para que el niño pueda aprender de manera autónoma, pero con evaluación formativa, tanto en el aspecto intelectual como físico.
- Guiar de manera idónea ese nivel que poco a poco van alcanzando por medio de un sin número de acciones que demanden el uso de la creatividad.
- Dirigir de forma vivencial la verdadera concepción de actividades deportivas-recreativas con la finalidad de que el niño pueda evocar sin restricción alguna sus experiencias vividas.

El desarrollo de la presente investigación permitirá identificar qué tipo de prácticas ambientales presentan los estudiantes, y en relación a ello se pueden diseñar programas de reforzamiento en caso estas sean positivas o programas que ayuden al niño a eliminarlas en caso sean negativas; y de forma general se estaría contribuyendo al cuidado y preservación del ambiente en que vivimos.

3.5.- Metodología de la hora libre en los sectores:

Planificación: Es el paso inicial, sin él, no se podría programar nada y todo proceso educativo está destinado al fracaso. Su desarrollo demanda de mucho tiempo y del uso de un conocimiento bastante sólido. (Ministerio de Educación, 2009)

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. (Ministerio de Educación, 2009)

Ejecución o desarrollo. Proceso central y neurológico, pues en él se dan cada uno de los pasos sincronizados y lógicos que toda acción de enseñanza y aprendizaje debe de contener. (Ministerio de Educación, 2009)

Orden. Es la metodología que le brinda y le da la capacidad a este tipo de juego a desarrollarse sin contratiempo alguno, en él se establecen que procedimiento debe cumplirse primero y cuál debe ser el siguiente, tanto a nivel pedagógico-cognitivo como a nivel de utilización de los distintos recursos materiales educativos que se crearon específicamente para una experiencia de aprendizaje única.

Socialización. En ella los pequeños expresan de manera pública y sin temor alguna como hicieron para logras sus aprendizajes, como se sintieron, de qué manera lo hicieron, si es de forma grupal, explican cómo participaron cada uno de ellos, que actividades específicas les toco desarrollar. Durante su ejecución la docente tiene que otorgarles a los expositores un ambiente de silencio de calma, de empatía, de respeto a sus ideas buenas o equivocadas. (Ministerio de Educación, 2009)

Representación. A un nivel no industrial, se encuentran las personas que consumen gran cantidad de bolsas plásticas, de aerosoles, utilizan vehículos de combustión interna para su traslado, contaminan las aguas de los ríos o mares con desperdicios caseros, consumen grandes cantidades de energía y de agua, etc. (Ministerio de Educación, 2009)

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.

Para Sarlé, durante el juego se propicia la comunicación y se fortalece la interacción social, desarrollándose esta actividad en forma espontánea placentera en la que se fortalece las potencialidades cognitivas, emociónales, motrices.

3.6.- Los Sectores del Aula:

Según Sarabia, (2009), en plena realización de la actividad de goce lúdico educativo por zonas pedagógicas, el salón de clase es denominado como el espacio en donde un conjunto de infantes va a relacionarse con otros, con su profesora y con los distintos recursos educativos que están ubicado estratégicamente.

En relación al indicador criterial como es la flexibilidad, ellos son:

- Sector del hogar. En él se dispone recursos materiales que el niño también utiliza de manera frecuente en su hogar; todo ello con la finalidad de transportar al pequeño en ese momento hacia esa zona proximal del hogar.

- Sector de construcción. Sin pensar y dudar aquí se utiliza material en donde le niño a través de su inteligencia va formando nociones complejas a prtir de constructos pequeños. Por ejemplo, construye una casa utilizando piezas de lego, etc.

CONCLUSIONES.

Primera: El juego-trabajo, es importante en los niños y las niñas porque mejora la calidad de la educación, para que desarrollen sus habilidades y destrezas por lo cual se debe ofrecer una atención integral dentro de un ambiente de calidad que favorezca su crecimiento y evolución en todas sus áreas. Específicamente del juego-trabajo es uno de los elementos primordiales en el proceso de enseñanza aprendizaje más destacado en su desarrollo, mediante el cual se favorece las habilidades y destrezas, que permiten potencializar su independencia, seguridad, confianza, concentración, valores y su orden propio adquiriendo la mayor parte de sus aprendizajes significativo.

Segunda: Es necesario tener organizados los espacios de cada sector para motivar y estimular libremente la creatividad, la imaginación en los niños y niñas, en juego-trabajo con la finalidad de mejorar la calidad de la educación, para los alumnos desarrollen sus habilidades y destrezas por lo cual se debe ofrecer una atención integral dentro de un ambiente de calidad que favorezca su crecimiento y evolución en todas sus áreas. Específicamente del juego-trabajo es uno de los elementos primordiales en el proceso de enseñanza aprendizaje más destacado en su desarrollo, mediante el cual se favorece las habilidades y destrezas, permiten potencializar su independencia, seguridad, confianza, concentración, valores y su orden propio adquiriendo la mayor parte de sus aprendizajes significativo con respecto al entorno que lo rodea en el inter actuar con sus compañeros/as,

Tercera: Hay que seleccionar juguetes adecuados para el juego-trabajo para los sectores y colocarlos en el sector que le corresponde, identificar los tipos de juegos que propician experiencias significativas en el nivel inicial, como el juego motor e los niños y las niñas experimentan y progresan dominando su cuerpo, en estas actividades identificamos, los saltos con los dos pies, un pie, saltar soga, tauretes, jalar soga, lanzar, correr rápido, lento etc.

RECOMENDACIONES

- Que trabaje los docentes con investigaciones y actualizaciones sobre los juegos más novedosos para despertar el interés de los niños y niñas del nivel inicial

- Que lo docente puedan trabajar también con los padres de familia en base a los juegos y el desarrollo de estrategias para lograr una adecuada formación y desarrollo de los niños y niñas

- Que los docentes puedan trabajar a la par con otros profesionales, que le permitan utilizar mejores estrategias a través de los juegos para la formación y desarrollo de los niños y niñas

REFERENCIAS CITADAS

Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. . Buenos Aires: Manantial.

Alzate, C. (2003). Ley General de Educación, Ley 115 de 1994. Colombia: Ecoe Ediciones.

Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Obtenido de http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf .

Calero, M (2003) Educar jugando. Editorial Alfamega. Grupo editor. (México)

Corominas, J. (1984). Breve diccionario etimológico de la lengua castellana. Madrid: Gredos.

Diaz, A. (1993). Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. . España: Editorial Gymnos.

Franco, O. (2013). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. Cuba: Pueblo y Educación.

Hinostroza Aucasime, L. (2018). El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018.

Hurlock, E. (1985). Desarrollo del niño. México: Calipso.

Lacayo, M., & Coello, L. (1992). Educación física, deporte y recreación al alcance de todos. Honduras: Talleres de NICOP.

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

Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. Revista Educación, 113-124.

Ministerio de Educación. (2009). La hora del juego libre en sectores. Lima: Navarrete.

Océano Uno. (1985). Diccionario enciclopédico. Colombia: Océano Uno.

Otero, R. (2015). La relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Universidad Peruana Cayetano Heredia. Perú. Obtenido de http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Piaget, J. (1961). La función del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.

Puigmire-Stoy, M. (1996). El juego espontáneo. . Madrid: Narcea.

Ríos, H. M, (1999). el juego y los alumnos con discapacidad. Barcelona: editorial Paidortribo.

Sarabia, M. (2009). Aprendemos en los rincones. Innovación y experiencias educativas, 1-9.

Sarlé, P. (2001). Juego y aprendizaje escolar. Argentina: Novedades educativas.

Tecco Miyano, B. A. (2018). El juego dramático con un enfoque gestáltico para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en jóvenes líderes de 18 a 28 años de la Red Interquorum de Lima y Callao

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

El juego - trabajo en los estudiantes de educación inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	18%	0%	16%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	12%
2	repositorio.untumbes.edu.pe:8080 Fuente de Internet	2%
3	webquery.ujmd.edu.sv Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
5	aprendizajek2.blogspot.com Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	mundogar.com Fuente de Internet	<1%

9	webcache.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1 %
10	www.youtube.com Fuente de Internet	<1 %
11	alejandria.poligran.edu.co Fuente de Internet	<1 %
12	vbook.pub Fuente de Internet	<1 %
13	www.amazon.es Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		

Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.