

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

ESCUELA DE POSGRADO



TRABAJO ACADÉMICO

**Actividad de Juego Libre y en el juego en los sectores en Niños de
3 Años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima Yanacancha-
2020**

Para optar el título de Especialista en:

Educación Inicial

Autor:

Lic. Violeta Estefanía CAMPOS MEZA

Asesor:

Mg. Marleni Mabel CÁRDENAS RIVAROLA

Cerro de Pasco – Perú - 2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

ESCUELA DE POSGRADO



TRABAJO ACADÉMICO

**Actividad de Juego Libre y en el juego en los sectores en Niños de
3 Años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima Yanacancha-
2020**

Sustentado y aprobado ante los miembros del jurado:

Dr. Sarita Silvia CONDOR SURICHAQUI

PRESIDENTE

Mg. Cecilia PEREZ SANTIVAÑEZ

MIEMBRO

Mg. Gastón Jeremías OSCATEGUI NAJERA

MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Escuela de Posgrado
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 072-2023- DI-EPG-UNDAC

La Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:
Violeta Estefania CAMPOS MEZA

Escuela de Posgrado:
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL DE: EDUCACIÓN INICIAL

Tipo de trabajo:
Ensayo

TÍTULO DEL TRABAJO:

“ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE Y EN EL JUEGO EN LOS SECTORES EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA ROSA DE LIMA YANACANCHA-2020.”

ASESOR (A): Mg. Marleni Mabel CÁRDENAS RIVAROLA

Índice de Similitud:
24%

Calificativo
APROBADO

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software similitud.

Cerro de Pasco, 22 de mayo del 2023



Dr. Julio César Carhuaricra Meza
Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado
UNDAC
Pasco - Perú

RESUMEN

El juego es significativo en la vida de los niños, el juego es vida, inicia el deleite, la mente creativa y la afectividad. El juego es una necesidad de desarrollo. El hecho de centrarnos en el juego se debe a que, a pesar de que tradicionalmente se ha utilizado el juego como un simple elemento con el que entretener a los niños, nosotros lo consideramos una pieza fundamental para el desarrollo integral. Los niños juegan para conocer su entorno general y a sí mismos.

El juego es importante porque también ofrece una oportunidad básica para el crecimiento, que es enfrentarse a la realidad de ganar o perder, y ayuda a los jóvenes a averiguar cómo afrontar su decepción mediante la demostración de esta experiencia por parte de los padres. Cuanto más juegue un niño, más asociaciones neuronales se harán y, por lo tanto, mejor creará y descubrirá. Si un niño no juega, se debilita, sus capacidades decaen y su carácter se reduce. El juego es una necesidad para la salud mental del niño, que le hace aprender y mejorar.

La importancia está determinada de la actividad de Juego Libre y el juego en los sectores en Niños de 3 Años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, ya que el juego libre contribuye considerablemente en el desarrollo cognitivo, la regulación de emociones y la resiliencia, consintiendo a los niños enfrentarse a situaciones de estrés mediante el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y fomentando el uso de aproximaciones y enfoques creativos. El juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de forma muy importante, ya que influye en su desarrollo y crecimiento saludable. El juego mejora la capacidad de los niños para planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones.

Palabras Clave: Niños, juego libre, desarrollo y crecimiento

ABSTRACT

Play is significant in the lives of children, play is life, it initiates delight, the creative mind and affection. Play is a developmental necessity. The fact of focusing on play is because, although play has traditionally been used as a simple element to entertain children, we consider it a fundamental piece for comprehensive development. Children play to get to know their general environment and themselves.

Play is important because it also provides a basic opportunity for growth, which is facing the reality of winning or losing, and helps young people figure out how to cope with their disappointment by demonstrating this experience to their parents. The more a child plays, the more neural associations will be made and therefore the better they will create and discover. If a child does not play, he becomes weak, his abilities decline and his character is reduced. Play is a necessity for the child's mental health, which makes him learn and improve.

The importance is determined from the activity of Free Play and play in the 3-Year-Old Children sectors of the Santa Rosa de Lima Educational Institution, since free play contributes considerably to cognitive development, emotion regulation and resilience. allowing children to cope with stressful situations by developing problem-solving skills and encouraging the use of creative approaches. Play enriches the brain, body and life of the child in a very important way, since it influences their development and healthy growth. Play improves children's ability to plan, organize, relate and regulate their emotions.

Keywords: Children, free play, development and growth

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo académico se llevó a cabo en la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, el tema juego libre y juego en los sectores en niños de 3 años, con la finalidad de obtener el título de segunda especialidad en educación inicial. Esta investigación se desarrolla para enfatizar que los juegos en el nivel inicial son importantes para los niños donde socializan con los otros, aprendan y comprenden su realidad inmediata. Desarrollan sus aprendizajes, valoran a los demás y se proyectan para la vida adulta.

Los juegos son una parte integral de todas las culturas y es una de las formas más antigua de interacción social humana. El juego es una actividad agradable, libre y espontánea, sin un fin definitivo, pero de gran provecho para el desarrollo del niño. El juego es una actividad que se realiza universalmente para recrear o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. El juego libre favorece en gran medida al proceso cognoscitivo, a la organización de las emociones y a la resiliencia, ya que admite a los niños hacer frente a los contextos de estrés mediante el desarrollo de destrezas de resolución de dificultades y el fomento del uso de enfoques y esbozos creativos.

El estudio realizado presenta la siguiente estructura:

Identificación del tema: Elección del tema de acuerdo a la necesidad y requerimiento del nivel de Educación Inicial.

Delimitación del tema: significa, enfocar en términos concretos nuestra área de interés, especificar sus alcances, determinar sus límites.

Recolección de datos: proceso mediante el cual, revisión de investigaciones, textos, revistas e indagaciones se acumula la información que requerimos, con la finalidad de llevar a cabo el estudio.

Planteamiento del problema de investigación: describe una situación problema que debe ser resuelto, es el punto de partida que da el enfoque y está centrada en el tema de estudio.

Objetivos: planteamos enunciado claro y preciso, donde recogemos la finalidad que se persigue con nuestra investigación, es decir, plasmar qué queremos lograr alcanzar con nuestro estudio.

Esquema del tema: Bosquejo de los contenidos del estudio a desarrollar.

Desarrollo y argumentación: expresa de la mejor manera el contenido del tema de estudio.

Conclusiones: Proposición final del argumento.

ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

I. DATOS GENERALES

a. Título del ensayo académico.....	1
b. Línea de investigación:	1
Sub línea de investigación:	1
c. Presentado por:	1
d. Fecha de inicio y término:	1

II. TEMA DE INVESTIGACIÓN

a. Identificación del tema.	2
b. Delimitación del tema.....	3
c. Recolección de datos.....	3
d. Planteamiento del problema de investigación	6
e. Objetivos.....	7
f. Esquema del tema	8
g. Desarrollo y argumentación	9
h. Conclusiones	33

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

I. DATOS GENERALES

a. Título del ensayo académico

Actividad de Juego Libre y juego en los sectores en Niños de 3 Años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima Yanacancha-2020.

b. Línea de investigación:

Educación.

Sub línea de investigación:

Estrategias y metodologías de aprendizaje y de enseñanza.

c. Presentado por:

CAMPOS MEZA, Violeta Estefanía

d. Fecha de inicio y término:

Febrero - agosto de 2020

II. TEMA DE INVESTIGACIÓN

a. Identificación del tema.

Al principio, el niño vive una etapa en la que el juego libre debe ser su principal movimiento. Jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se hace a sí mismo. Por lo tanto, es fundamental comprender la importancia del juego libre para el desarrollo del niño.

Según Vygotsky (1924) El juego surge de la necesidad de reproducir las relaciones con los demás. La naturaleza, la procedencia y el contexto del juego son fenómenos sociales, y mediante el juego se presentan escenas que trascienden los instintos personales y las motivaciones internas.

El hombre es un ser social por naturaleza es la frase del filósofo Aristóteles (384-322, a.C.) para afirmar que nacemos con la característica social y la desarrollamos a lo largo de nuestra vida, ya que necesitamos a los demás para sobrevivir. Y los niños también para jugar

El juego surge de forma repentina, sin que el adulto lo coordine o se entrometa. El niño elige cuándo empezar el juego, cuándo cerrarlo y cómo y con qué jugar; él mismo inventa o imagina su organización. El juego libre los anima a diseñar, a fabricar, a hacer funcionar su mente creativa.

El juego es significativo en la vida de los niños, el juego es vida, inicia el deleite, la mente creativa y la afectividad. El juego es una necesidad de desarrollo.

El juego libre en las áreas y sectores educativos. Según el MINEDU, (2009), Distinguir que el juego libre en las áreas nos ayudará con el avance del desarrollo y el aprendizaje de los niños en el nivel inferior a través de la representación de lo que han encontrado, así como lo que les permite relacionarse y cooperar con los demás de una manera característica, en particular, asegurar el avance del niño.

b. Delimitación del tema

Investigar acerca del juego libre y los beneficios que este puede aportar para el desarrollo de los niños de la Institución Santa Rosa de Lima es muy necesario para contribuir con los docentes en cuanto a su manejo de estrategias para el aprendizaje.

De acuerdo con Chamorro (2010) Piaget indica que mediante el juego se ejercitan esquemas aprendidos y que la mayoría de los comportamientos intelectuales pueden ser transformados en juego y repetidos por asimilación.

El hecho de centrarnos en el juego se debe a que, a pesar de que tradicionalmente se ha utilizado el juego como un simple elemento con el que entretener a los niños, nosotros lo consideramos una pieza fundamental para el desarrollo integral de los más pequeños que debería utilizarse en el aula como una herramienta imprescindible para el desarrollo y el aprendizaje de todos los alumnos y, Por tanto, consideramos que analizar el juego puede ser un reto que nos ayude a recapacitar sobre el uso que se le da en las aulas y de este modo, podremos mejorar nuestra experiencia como futuros docentes, fomentando un aprendizaje mucho más rico, utilizando esta gran metodología de trabajo, el juego.

c. Recolección de datos

Se ha comprobado que el juego libre contribuye extraordinariamente a la evolución intelectual, a la orientación de los sentimientos y a la versatilidad, permitiendo a los niños adaptarse a circunstancias desagradables, creando habilidades de pensamiento crítico y potenciando la utilización de metodologías y enfoques inventivos.

Por ello hemos ido valorando diferentes referencias de libros para potenciar la formación Garaigordobil (2003) cuando dice: “Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. (p. 25), Ruiz, M. (2017), El juego: El juego: Un instrumento

importante para el desarrollo elemental del niño en la educación infantil, (p.10) Sin embargo nos parece sumamente intrigante y significativo ya que es un enfoque que a pesar de que parece ser que es ampliamente utilizado en varias aulas, y en particular en los salones de estudio de Educación Infantil, en realidad no tiene como lo veríamos y como hemos visto en este pequeño examen, la importancia que merece.

A pesar de lo que generalmente se espera, descubrimos numerosos educadores que esencialmente no utilizan el juego en el aula, otras personas que a pesar de que aceptan que lo utilizan adecuadamente, no lo hacen, por el hecho de que lo utilizan sólo como algo con lo que ocupar a los niños, con lo que mantenerlos comprometidos, sueltos... en todo caso, no lo consideran un instrumento metodológico con el que los chavales puedan aprender en la sala de estudio y, hay otro grupo de educadores, como el instructor con el que nos reunimos en el examen que a pesar de que consideran que para ellos el juego es significativo, en realidad no lo consideran un aparato decente o una técnica de aprendizaje.

Por otro lado, Gastiaburú (2012) desarrolló la tesis titulada Juego, Coopero y Aprendo, para el desarrollo psicomotor niños de 3 años del Callao. Dicho estudio se desarrolló para obtener el grado de maestro en Psicopedagogía. El fin u objetivo de la pesquisa fue la de verificar la eficacia del programa Juego, coopero y aprendo” cuyas dimensiones de investigación fue la motricidad y coordinación en los niños de 3 años. El tipo de investigación fue experimental, pretest y postest (diseño pre experimental). Se aplicó el instrumento Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) a una muestra de 16 niños. En base al análisis estadístico, los resultados indicaron que el programa sí muestra eficacia significativa en los niveles de desarrollo psicomotor.

Hernández (2008) realizó la investigación “El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños de tres años”. Tuvo como

objetivo “resaltar la importancia de fomentar el desarrollo integral y armónico de los niños en preescolar” (p. 1). Llegó a las siguientes conclusiones: “(i) Por medio del juego se encontró la herramienta idónea para trabajar las habilidades sociales con los alumnos. (ii) Es de suma importancia el tiempo que se les dedica para que aprendan a expresar sus emociones, necesidades y deseos no olvidando su contexto cultural, tradiciones y práctica familiar, para poder introducirlos a otro mundo afectivo y social con agentes externos a su entorno familiar (la escuela), en estos momentos lo más importante es generarles un ambiente que les propicie confianza y seguridad que les ofrezca un espacio de relación y convivencia. El brindarles una seguridad emocional propiciará condiciones para que exploren, investiguen, indaguen se cuestionen, para un mejor aprendizaje cognoscitivo y sobre todo del manejo de las habilidades sociales dentro de la institución. Es así como el docente se constituye en el mediador entre el alumno y el objeto del conocimiento (alumno); y en esta investigación se pretendió el mejoramiento de mi práctica como docente y el fortalecimiento de las habilidades sociales de mis alumnos, estos dos aspectos son un proceso continuo, evolutivo para desarrollar una enseñanza particular, aunque se muestre los mismos conocimientos a los alumnos, cada ser humano es individual y tiene distintas características y necesidades” (pp. 83-84).

Corbera y Mejía (2012) realizaron la siguiente investigación “La intervención del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 y 4 años del I.E.I 516 Villa María del Triunfo”, el diseño de investigación fue cuasiexperimental descriptivo, la población estuvo conformada por niños de 3 y 4 años. El resultado de la investigación se dio después del análisis realizado demuestra que la aplicación de la investigación del juego como programa educativo, afecta las habilidades sociales de manera positiva en los niños de 3 y 4 años especialmente en las dimensiones interacción social, habilidades de autonomía, con los que el estudiante ha mejorado en la práctica las habilidades

sociales, así como en la valoración de las posibilidades frente a los demás y se concluye que los resultados coinciden con los de otros estudios y teorías que no existen diferencia en la percepción de la socialización y el estatus social de los niños y niñas.

Vera (2017) Realizo la investigación titulada: "El Juego en el Desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de la Institución Educativa Inicial Emblemático Chordeleg". Para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, en el departamento de Cuenca de la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca-Ecuador. Donde se llega a la siguiente conclusión: Su propósito fue determinar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la creatividad, como también se considera que todos los niños son creativos, realizando el juego que más les gusta para potencializar su creatividad y pueda desenvolverse de una mejor manera.

d. Planteamiento del problema de investigación

En la sociedad actual es difícil que un niño juegue sin reservas. Si se espera que el juego sea complementario, el espacio, los materiales y el tiempo deben ser accesibles. La mayoría de las zonas urbanas no tienen mucho espacio para correr y cubrirse, y los niños suelen necesitar tiempo. Una parte importante del juego libre es el desarrollo que sugiere para el niño, tanto por sí mismo como socialmente. La actividad en sí implica una progresión de mentalidades y cualidades que básicamente sólo pueden adquirirse en este movimiento. Sea como fuere, la sociedad actual no lo ve como algo importante y los tutores e instructores suelen considerarlo como un ejercicio inútil.

Hoy en día, diversas asociaciones públicas y desconocidas que trabajan por los niños perciben el juego como un derecho crucial, tal y como se comunica en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, que expresa: "La opción al descanso y a la relajación, al juego y a los ejercicios deportivos adecuados a su edad" (Unicef, 1989, p.76).

Nos damos cuenta de que el clima familiar es el principal especialista en la mezcla, en la que los adultos frecuentemente minimizan la importancia del juego y la incitación al lenguaje, sin entender que es el cerebro del niño el que necesita ser potenciado para crear el lenguaje oral. Nuria afirma que los niños aprenden el lenguaje oral reflejando lo que dicen los miembros de su familia o las personas más consolidadas de su entorno, lo cual es una cuestión difícil ya que aprenden palabras nuevas y expresivas, pero también palabras malsonantes o terribles según la zona en la que residen.

El aprendizaje de una lengua no es sólo la redundancia de palabras, sino también el dominio de las normas lingüísticas, por ejemplo, la autoridad de la separación audible de los fonemas, fonológicos, sintácticos y semánticos, que son una necesidad principal para averiguar cómo perorar.

Durante nuestro trabajo como instructores, se tiende a ver que ocasionalmente se aplican técnicas carentes, lo que trae consigo el límite restringido del niño con respecto a la articulación oral. Según la propuesta académica de Minedu (2009) para la formación temprana, "el tiempo de juego libre en las áreas es uno de los ejercicios que debe realizarse día a día, idealmente hacia el inicio de la jornada y cuando todos los niños están en el aula" (p. 49).

e. Objetivos

Objetivo general

Explicar la relación entre la actividad de juego libre y juego en los sectores en Niños de 3 Años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima Yanacancha-2020

Objetivos Específicos

Referir la actividad de Juego Libre y el juego en los sectores en Niños de 3 Años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima Yanacancha-2020.

Manifiestar la importancia de la actividad de Juego Libre y el juego en los sectores en Niños de 3 Años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima Yanacancha-2020

f. Esquema del tema

- 1: Definición del juego
- 2: La importancia del juego libre en el aprendizaje y el desarrollo infantil
- 3: Teorías del juego en el siglo XX
 - a. Teoría general del juego de Buytendijk
 - b. Teoría de la ficción de Claparede
 - c. Teoría de Freud Freud
 - d. Teoría de Piaget
 - e. Teoría de Groos
 - f. Teoría de Wallon
 - g. Teoría de Froebel
- 4: Importancia del juego para los niños pequeños
- 5: Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil
- 6: Tipos de juego
- 7: Evolución del juego en los primeros 6 años de vida
- 8: Experiencias educativas exitosas que utilizan el juego como estrategia principal.
- 9: Definición del juego libre en los sectores
- 10: Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores
- 11: Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores
- 12: El juego libre en los sectores apoya las áreas de desarrollo y el aprendizaje
- 13: Rol de los docentes

g. Desarrollo y argumentación

1. Definición de Juego

- El juego es una acción humana innata. Todos hemos descubierto cómo conectar con nuestro clima familiar, material, social y social a través del juego. Es una idea extremadamente rica, amplia, flexible y conflictiva que es difícil de ordenar.
- Como indica Guy Jacquin (1996), el juego es un movimiento sin restricciones y sin compromiso que requiere una regla elegida desinhibidamente para ser cumplida o un impedimento elegido a propósito para ser sobrevivido.
- Para Freud, el juego tiene una importancia obvia, permite un dominio específico de una circunstancia que ha sido vivida de manera desapegada y además, como metodología más singular, un ciclo repite lo mismo.
- La hipótesis de Spencer expresa que, en etapas tempranas y en la juventud, el niño, al no realizar ninguna tarea de resistencia, puede involucrar la energía de la abundancia en el juego. De ahí que el juego descargue la presión y la miseria, además de tener un impacto útil.
- Para Vygotsky "la pretensión social tónica es el manantial del giro del joven y hace la zona de giro proximal" (1984, p. 74). En este juego, el joven suele actuar por encima de su edad. Cuando el adulto ayuda al joven a realizar los trabajos del juego, su zona de giro proximal se amplía.
- - Huizinga (1938): "El juego es una actividad u ocupación libre, que tiene lugar dentro de unos límites mundanos y espaciales determinados, según unas reglas totalmente obligatorias, pero reconocidas sin reservas, una actividad que tiene un fin en sí misma y que va unida a una sensación de presión y felicidad y a la conciencia de - ser en todo caso que en la vida normal."

- Gutton, P. (1982): Es un tipo especial de articulación infantil.
- Cagigal, J. M. (1996): "Actividad libre, no restringida, no involucrada e insignificante que ocurre en una restricción fugaz y espacial de la vida rutinaria, según lo indicado por principios específicos, dispuestos o hechos hacer y cuyo componente instructivo es la tensión."
- Maria Montessori, (1870-1952) parte de la hipótesis del giro y la libertad de los jóvenes. Ella piensa que el joven necesita una tonelada de calor pero se enriquece con una colosal posibilidad latente, el niño es inquieto y en constante cambio real. Los estándares básicos de esta hipótesis correspondiente al niño son: Libertad, acción, esencialidad, singularidad. La escuela debe dar al joven un clima adecuado en el que pueda actuar con absoluta oportunidad y pueda ver como el material educativo y los juguetes responden a su profunda necesidad de moverse, actuar y ejercitarse. La técnica Montessori considera la instrucción como una "autoformación": ya que es el lugar donde el niño realiza actividades de la vida cotidiana; no hay intercesión inmediata del instructor, ya que el joven debe cumplir con sus responsabilidades sin nadie más. La técnica depende de la afiliación y a través del material adecuado se inicia la escolarización de las facultades.

El juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral

Asimismo acotamos que el juego surgió con el hombre, siendo este una actividad espontánea libre, los juegos son acciones repetitivas que sirven para liberar a los niños de energías excesivas, estados de ánimos negativos, a través del tiempo los juegos han ido evolucionando en la sociedad, tienen un tiempo de duración en su ejecución de acuerdo a su naturaleza, el niño disfruta el juego que realiza.

2. La importancia del juego libre en el aprendizaje y el desarrollo infantil

El juego es el principal movimiento de los niños. A través de él, fomentan sus capacidades físicas e intelectuales. Además, fomentan sus habilidades interactivas y su confianza. Es el instrumento fundamental para el aprendizaje de los más pequeños. A partir de los 3 años, el juego empieza a ser emblemático, lo que demuestra un importante desarrollo mental del niño. A partir de los 6 años, los niños aprenden a jugar según las reglas.

Los niños juegan para conocer su entorno general y a sí mismos. El juego los anima a encontrar (y a autoencontrarse), a investigar y a reproducir las circunstancias, e incluso el juego más sencillo tiene capas y capas de significado. En este sentido, el juego libre contribuye enormemente a la evolución intelectual, a la sensación de orientación y a la versatilidad, lo que permite a los niños adaptarse a circunstancias perturbadoras mediante la creación de capacidades de pensamiento crítico y la potenciación de la utilización de metodologías y enfoques imaginativos.

Además, me gusta describir el juego como un lugar. Donde el niño puede actuar con naturalidad, donde puede crear asociaciones que le permitan establecer vínculos estrechos con el clima y con sus compañeros.

Para Jean Piaget (1956), tener es impacto del conocimiento del joven, ya que aborda la absorción útil o conceptiva de la realidad según cada fase transformadora de la persona.

3. Teóricos del juego y la educación preescolar

a) Teoría general del juego de Buytendijk

Marca 4 condiciones que posibilitan el juego en la infancia:

- El enigma de los desplazamientos.
- El carácter impetuoso del desarrollo de los movimientos.
- El carácter conmovedor ante la realidad.
- La timidez y la prontitud en avergonzarse.

El señala 3 características primigeneas que conducen al desarrollo del juego:

- El impulso de la oportunidad, ya que el juego satisface el anhelo de independencia individual.
- El anhelo de combinación, de área local con el clima, de ser como los demás.
- La propensión al énfasis, o a jugar constantemente a un juego similar.

b) Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

La teoría del juego que desarrolló Claparède incluye determinados aspectos del importante papel que el juego desempeña en el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo del niño. Según este autor, la interpretación de los juegos infantiles se denomina "Teoría de la derivación por ficción", el niño no es capaz de desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por su escaso desarrollo, o porque las situaciones se opongan a la declaración de sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del "figurarse" donde la imaginación sustituye a la realidad; la "derivación por la ficción" se parece en cierto modo al "comportamiento mágico" de autores modernos de la corriente existencialista. Es una especie de magia, y no sólo los niños, sino también los adultos se acogen a un mundo ficticio, no real, virtual, posible, imaginario, que reemplaza al mundo real.. (Mora, 1990, p. 49)
Citado por Gallardo López (2018 p. 8)

La hipótesis de Freud discute el juego como un curso interno de naturaleza entusiasta. El juego como un equivalente práctico a la interacción de reconocimiento de anhelos insatisfechos y como una oportunidad de articulación de la sexualidad juvenil (sentimientos olvidados).

- c) Piaget citado por Ruiz Gutiérrez (2017) sostiene que el juego es una condición indispensable para el niño, ya que constituye la única forma que el niño tiene de interactuar con la realidad. , observa el juego como la forma en la que el niño nos muestra sus estructuras mentales. (p.13)
- d) La hipótesis de Groos (1896), se concentró en el juego en las criaturas y posteriormente en las personas; esto le permitió conocer los atributos innatos en la especie.
- e) Wallon: citado por Ruiz Gutiérrez (2017) apoya la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo exterior a través de la imitación de las personas más cercanas a él y a las que imita. Considera que cualquier actividad que se realice libremente puede convertirse en un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si se fuerza. (p.13)
- f) Froebel (1782-1852), educador alemán, inicia el desarrollo de la escolarización preescolar eficiente; de él surgen los lugares preescolares como una necesidad social y familiar, técnica normal y dinámica ya que considera la naturaleza infantil y su inmediatez.

En los jardines de infancia o "Kindergarten", las plantas son los pequeños y están bajo la ilusión y cuidado de las "jardineras" o instructoras. En el "Kindergarten" el joven fomenta su singularidad de manera característica a causa del movimiento sin restricciones, pero se debe buscar una mejora amistosa, a través de un clima de cooperación adecuado.

4. Importancia del juego para los niños pequeños

El juego libre, percibido como ejercicios elegidos desinhibidamente (ya sea para Las plantas se llenan hacia el sol ya que les anima a desarrollarse mucho mejor. El juego es para los niños lo que el sol es para las plantas.

Los niños se desarrollan jugando ya que los anima a crear y aprender mejor a nivel individual o de reunión), coordinados por los propios niños, y que realizan por inspiraciones innatas.

El hábitat común como un espacio más bueno para el juego, donde los sentimientos de ansiedad disminuyen y los niveles de incitación se aclimatan a cada persona.

El juego es importante porque también ofrece una oportunidad básica para el crecimiento, que es enfrentarse a la realidad de ganar o perder, y ayuda a los jóvenes a averiguar cómo afrontar su decepción mediante la demostración de esta experiencia por parte de los padres.

Además, el juego es una acción a través de la cual se comunican y disfrazan involuntariamente los trabajos sociales y las cualidades sociales.

5. Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil

El juego, el aprendizaje y el perfeccionamiento del niño están firmemente relacionados en la mente del niño. El juego es un movimiento de la etapa inicial de la vida del niño. Durante los primeros seis años de vida, el cerebro del niño establece un gran número de asociaciones entre sus neuronas que le permiten aprender y crear. Esta es la etapa en la que se realizan más asociaciones. Una de las formas en que los niños hacen estas asociaciones es a través del juego. Cuanto más juegue un niño, más asociaciones neuronales se harán y, por lo tanto, mejor creará y descubrirá. Si un niño no juega, se debilita, sus capacidades decaen y su carácter se reduce. El juego es una necesidad para la salud mental del niño, que le hace aprender y mejorar.

El juego es el motor del avance y del aprendizaje. El juego dinamiza los ciclos de aprendizaje y de avance transformador de forma ilimitada. El juego aparece desde una edad temprana y es una conducta característica. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar, sin embargo, es importante dar un buen

clima a esta acción para que avance y se desarrolle más. Jugando, el joven está encendiendo la fuerza motriz de su giro y aprendizaje.

El juego es el reflejo del avance y el aprendizaje Un juego fácil refleja el grado de mejora logrado y el aprendizaje alcanzado por el niño. El juego muestra lo lejos que ha llegado el joven y lo que va a lograr.

El juego sólo puede aparecer en un clima formado por personas afectuosas que ofrezcan significado a su realidad y lo perfeccionen. La organización de los vínculos familiares y sociales es el sistema donde el juego se despliega como dinamizador de la mejora y el aprendizaje. Un clima amigable y seguro, el aprecio por los vínculos y los estímulos humanos, como la correspondencia, son componentes fundamentales para que los pequeños crezcan jugando, aprendiendo y creciendo de manera constante.

La conducta del juego cambia y avanza. A medida que el niño avanza en edad y desarrollo, el juego se vuelve más imprevisible y diferenciado. Entre los 0 y los 3 años estas progresiones se producen rápidamente. Hay una disposición reconocible en el juego de los niños: primero, investigan artículos básicos, en ese momento los consolidan y, por último, abordan cosas con ellos. Los datos concretos sobre esta sucesión son importantes para cualquier adulto que trabaje con niños.

El juego y el movimiento deportivo coordinado no son similares. Muchos instructores y tutores tienen la posibilidad de que "el juego" implique que los jóvenes se adhieran a las indicaciones de un adulto que los invita a realizar una gran acción. Por ejemplo, los adultos recomiendan a los jóvenes que "jueguen a las palmaditas y pisen", la mayoría de las veces con fines instructivos o deportivos. En cualquier caso, en esta guía, hay que reconocer que los ejercicios deportivos propuestos por el adulto no deben ser percibidos como "juego" esencialmente. En todo caso, no como "juego libre". El juego libre en las áreas es un movimiento sin restricciones, en vista de la elección

del niño y el ciclo individual de hacer una acción según sus inclinaciones y requisitos.

6. Tipos de juego

Existen algunos órdenes de los tipos de juego en los que los niños participan abiertamente. El orden adjunto le ayudará a reconocer la región de avance que se anima y a conocer sus propensiones individuales.

Juego de motor

El juego del motor está relacionado con el desarrollo y la experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que puede producir en el joven. Saltar en un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujar, entre otros, son juegos de motor. Los niños pequeños aprecian los juegos de motor porque están en una fase en la que buscan ejercitar y supervisar su cuerpo. Asimismo, tienen una gran cantidad de energía que buscan utilizarla haciendo diferentes y fluctuantes desarrollos. Se sugiere que los niños jueguen a los juegos de motor en zonas exteriores, donde tengan espacio suficiente para realizar todos los desarrollos que requieran. En el caso de que establezcamos en estos espacios pequeños pasillos comunes, desniveles, escalones básicos u otros elementos disuasorios de prueba, estaremos apoyando la mejora de la psicomotricidad libre, que es fundamental en esta etapa.

El juego social

El juego social se describe por la trascendencia que tiene la cooperación con otra persona como objeto de la una gota de agua. A continuación, se presentan ejemplos de juegos sociales que se dan en varias edades de la vida de los niños: Cuando un niño juega con los dedos o las mallas de su mamá; habla cambiando los tonos de voz; juega a encontrar el polizón; juega a reflejar su propia imagen en el espejo, entre otros. En los niños más consolidados observamos juegos en los que hay reglas y la necesidad de

sentarse bien, pero además la ronda de "abrazos". Los juegos sociales ayudan a los niños a aprender a cooperar con los demás. Les ayudan a darse cuenta de cómo relacionarse con cariño y calor, con significado, sin esfuerzo. Asimismo, acerca a los individuos que juegan, ya que los une de una manera poco común.

El juego psicológico

El juego cognitivo desencadena el interés escolar del niño. El juego intelectual comienza cuando el niño entra en contacto con objetos en su circunstancia actual que busca investigar y controlar. Más adelante, el aprovechamiento del niño se transforma en un esfuerzo por abordar una prueba que solicita el interés de su conocimiento y no sólo el control de los artículos como fin. Por ejemplo, en el caso de que tenga tres cuadrados en 3D, intenta construir un pináculo con ellos, llegar a un artículo con un palo, juegos de mesa como el dominó o la memoria, rompecabezas, enigmas, entre otros, son casos de juegos psicológicos.

7. Evolución del juego en los primeros 6 años de vida

La conducta lúdica avanza y cambia a medida que el niño se desarrolla y evoluciona. El juego de un bebé de un año es totalmente diferente y más sencillo que el de un niño de 5 años, que es más desconcertante. ¿Se ha planteado en algún momento dónde están las diferencias? Por ejemplo, a nivel social, vemos que a los niños de 1 a 2 años les gusta jugar solos. Por otro lado, a los niños más consolidados les gusta y tienen la capacidad de relacionarse con otros niños para jugar en grupo. Del mismo modo, a nivel escolar, observamos, por ejemplo, que el juego de un niño de 15 meses con una olla es sencillo: le gusta investigar el objeto, golpearlo, moverlo y hacerlo sonar con una cuchara. En cambio, el juego de una niña de 4 años con un artículo similar es más imprevisible: se pone a "cocinar", hace una historia en torno al tema y pretende hacer una "sopa" para su "hijo".

Juego funcional

De 3 a 24 meses. Predominante hasta los 18 meses

Desarrollos musculares redundantes con o sin objetos. Juego práctico sin objetos: correr, rebotar, hacer cosquillas, mover, empujar, entre otros. Juego utilitario con objetos: controlar e investigar los objetos, moverlos, hacerlos sonar, presionarlos, etc.

Juego constructivo

A partir de los 24 a 36 meses

Se utilizan elementos o materiales diferentes para enmarcar diseños básicos o complejos. Se unen piezas, bloques o diferentes materiales que se pueden consolidar para dar forma a un desarrollo. El juego útil aparece alrededor de los dos años, pero se prolonga durante mucho tiempo, volviéndose progresivamente desconcertante.

Juego con reglas

A partir de los 3 años

Incluye el reconocimiento, la constatación y la adaptación a las decisiones preestablecidas que supervisan los juegos que se practican en una reunión: juegos de mesa como el ludo o el memory, juegos de patio, por ejemplo, "que pase el rey" y "ha aparecido una carta".

El grado de mejora psicológica del niño avanza y experimenta etapas. En el juego podemos ver que el principal nivel de juego, visto desde esta medición, es el tipo de juego práctico. Después de los dos años, este tipo de juego no debería prevalecer en la conducta lúdica de los niños, sino que deberían existir diferentes tipos de juego, ya que el juego valioso, el emocional y el basado en reglas son las fases iniciales en el surgimiento del razonamiento emblemático. Aunque el juego útil es menos frecuente después de los dos años de edad, esto no significa que desaparezca totalmente del conjunto de conductas de los niños. Por ejemplo, las "cosquillas" o las "vueltas" son

juegos que pueden aparecer en cualquier etapa de la vida. Lo mismo ocurre con los distintos tipos de juego, es decir, no desaparecen a medida que el niño se consolida, pero lo que ocurre es que los tipos de juego que se muestran prevalecen o son habituales en las edades a las que se hace referencia.

8. Experiencias educativas exitosas que utilizan el juego como estrategia principal

a. El método Montessori

María Montessori

Su pedagogía considera que los primeros años de vida de los niños son críticos para su desarrollo, ya que es cuando desarrollan gran parte de sus capacidades. Es por eso que el método Montessori se enfatiza en la etapa infantil, y se enfoca en el principio de que los niños deben tener autonomía para educarse y desarrollarse por sí solos, en un contexto de entendimiento y afecto que sea estimulante quizás la principal pionera de la instrucción temprana.
<https://montessorispace.com/que-es-montessori/>

Comenzó a ensayar en una clínica mental con niños que presentaban alguna insuficiencia psicológica. En su contacto con ellos, fomentó su confianza y confió en sus capacidades mientras hacían ejercicios manuales mientras jugaban. De este modo, les instruía en la lectura y la composición. Esta experiencia le hizo plantearse su estrategia y pensó que muy bien podría ser más viable con niños que no presentaban ningún tipo de problema y que el juego sería un dispositivo realmente significativo.

El enfoque de la técnica Montessori imagina al joven como un ser que necesita crear oportunidades, solicitudes y estructuras; y debe averiguar cómo funcionar de forma autónoma o en una reunión. Dado

que se insta a los jóvenes a tomar decisiones desde el principio, pueden ocuparse de los problemas, elegir otras opciones adecuadas y gestionar bien su tiempo. Se les insta a intercambiar ideas y a hablar de su trabajo sin reservas con los demás. Sus grandes habilidades relacionales les facilitan el camino en nuevas condiciones.

b. El método Reggio Emilia

Este desarrollo educativo se inició en la ciudad de Reggio Emilia (Italia) después de la Segunda Guerra Mundial, gracias a Loris Malaguzzi, un apreciado profesor italiano. Durante mucho tiempo, la autoridad pública y el distrito han mantenido este marco de instrucción temprana para niños de 0 a 6 años, que cuenta con 13 hábitats para niños de 0 a 3 años y 22 comunidades para niños de 3 a 6 años, llamadas "hogares" y "escuelas infantiles".

El marco de Reggio Emilia imagina al niño como un ser necesario que se comunica y construye su persona inteligente, entusiasta, social y buena. El niño construye su perspicacia a través de la exposición de su idea emblemática, se le anima a investigar su circunstancia actual y a utilizar los supuestos "diversos dialectos del niño": palabras, desarrollos, juego, dibujo, pintura, desarrollo, molde, teatro de sombras, composición, dramatización, música. A los niños no se les hace correr para que cambien de ejercicio, sino que se tiene en cuenta su velocidad y se les insta a que repasen sus actividades, notando y abordando de forma emblemática sus encuentros. La artesanía se considera una pieza indistinta del programa, como una articulación intelectual representativa del ciclo de aprendizaje del niño.

c. El método Aucouturier

Bernard Aucouturier, francés y jefe fundador de la Asociación Europea de Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz (ASEFOP), elaboró la Práctica Psicomotriz Aucouturier a partir de su experiencia de más de 30 años con niños de diversas edades, con y sin desafíos. Esto le permitió comprender el giro y desarrollo de los niños desde un punto de vista argumentativo, dinámico y necesario.

Para construir la Práctica Psicomotriz en el clima preescolar, es importante considerar al joven como un ser en desarrollo y percibir las necesidades de su edad. El avance agradable del joven a través de la alegría del desarrollo y el juego, la correspondencia, la articulación, la creación, la actividad, el examen y la revelación debe ser especial.

Esta metodología recomienda que el sistema del niño para vencer una progresión de tensiones normal de su edad es el juego.

- Rondas de deleite sensoriomotor (pivotes, giros, rebotes, caídas, columpios, extensiones, escaladas, equilibrios y características irregulares).
- Juegos de desarrollo y aniquilación
- Juegos de presencia y no aparición (encubrimiento)
- Rondas de persecución (conseguir y ser capturado)
- Juegos de trascendencia (ser increíble o sobrehumano)
- Juegos de identificación con el yo ideal (jugar a ser gobernante o princesa)
- Rondas de identificación con el atacante (jugar a "ser el bellaco").

Para los juegos de desarrollo y aniquilación, se utilizan materiales de juego como almohadillas, cuadrados de poliuretano y marañas para jugar con seguridad. Caer, desmontar, empujar, desparramar los pináculos, los divisores, las montañas reunidas y rearmadas procura un

profundo sentimiento de relación con el otro. La obliteración no infiere la desaparición, sino la recreación y la calidad perpetua, la coherencia en la ruptura. Igualmente, significativas son las rondas de poderes y estrategias para aplastar, restringir o escudar. Hacia el final del juego, se aborda a los niños para que cuenten una historia que contenga, sin impedir, los sentimientos entregados, para exigir el retrato emblemático de lo que se ha jugado y para establecer la entrada al espacio de separación.

d. El método Waldorf

La estrategia Waldorf fue realizada por Rudolf Steiner (1861-1925) en 1919. Fue creada en Stuttgart en la escuela para los hijos de los trabajadores de la cadena de montaje Waldorf-Astoria. Desde el nacimiento hasta los siete años, el niño capta el mundo a través de la experiencia táctil, no de la mente. De manera característica, está conectado con su circunstancia actual. Steiner descubrió que el individuo aprende con poderes indispensables similares con los que "construye" su cuerpo. Alrededor de los 3 ó 4 años, la mente creativa y el sueño del preescolar pasan igualmente al frente. Éstos se desarrollarán completamente a través del juego, que se intensificará a partir de ese momento. La atención al juego de los niños es fundamental para la mejora de estas capacidades, tan significativas para los futuros adultos. El juego es el "trabajo" del niño. El punto central del Método Waldorf es enseñar al niño en su totalidad y, en consecuencia, crear personas preparadas para dar importancia a su vida y no exclusivamente a su astucia. De este modo, la razón de la enseñanza es hacer personas que sepan aprender con innovación, que vayan más allá de las costumbres y de la información habitual; criaturas ávidas de clima y sensibles al aguante de sus semejantes, seguras de sí mismas, libres y fuertes por

dentro. La estrategia avanza también en el ejercicio real, la música, el canto, dos dialectos desconocidos, el teatro; descubren cómo desarrollar el trigo y hacer su propio pan, al igual que su propia ropa. Juntos fabrican una casa y dedican mucho tiempo a las manualidades, la danza y los versos. Se desarrolla el amor por la naturaleza, la artesanía, la persona y el cielo. Al proteger las distintas fases de la niñez de una sobreexcitación tan grande del clima, se cultivan también la consideración y la concentración retardada, dos capacidades que en la actualidad se encuentran en tan escasa reserva.

Estas experiencias son muy importantes a partir de la utilidad del juego, ya que en niño disfruta y aprende socializando con los demás, realizando actividades cooperativas, practicando valores y estos niños serán personas exitosas en el futura, toda docente del nivel inicial debe poner en practica estas experiencia de los autores mencionados para que así la educación cambie y sea de calidad.

9. Definición de juego libre en los sectores

- a. Es un movimiento libre e individual que proviene del mundo interior del joven y conecta con él, ya que es su propia creación.
- b. El juego es de naturaleza no estricta. Esto implica que el juego entra en el tipo de encuentros supuestamente "como si". Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca "como si" fuera su niña y un niño de cinco años puede jugar a montar en un cepillo "como si" fuera un poni.
- c. La influencia positiva acompaña siempre al juego, es decir, es siempre placentero y alegre. En el caso de que el juego deje de ser placentero es que actualmente no se juega.
- d. El juego es adaptable por el hecho de que es caprichoso. Ni el joven ni el espectador saben cómo se va a desarrollar; se parece a una película de tensión, no tienes ni idea de lo que viene ni de cómo va a terminar.

- e. El ciclo, y no el objetivo, es su sustancia. Al joven no le interesa lo que va a conseguir al final del juego. Aprecia la "aventura", el avance real de cada pieza del juego. En ese sentido, el juego es siempre "en este momento", se vive constantemente en el ahora mismo.

10. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

El tiempo de juego libre en las áreas es una acción o segundo académico que ocurre cada día como una acción perpetua. Dura una hora y ocurre idealmente en la sala de estudio, aunque también puede ocurrir en el exterior, en el gimnasio de la selva o en el jardín de la escuela.

Organizando

Los jóvenes y el educador se sientan en el suelo formando un círculo en el centro de la sala. Durante 10 minutos mantienen una conversación y un debate en torno a tres cosas: n El educador ayuda a los jóvenes a recordar la hora y el lugar donde van a jugar. "En este momento tenemos nuestro tiempo de juego libre en las áreas. Jugaremos durante una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les mencionaré que completen lo que están jugando".

Asociación

Los niños circulan desinhibidamente en racimos por la sala de estudio y se ubican en su área preferida. En el caso de que haya "cajas de temas" en el aula, los niños las tomarán también según sus inclinaciones. Las reuniones estarán formadas por 3 o 4 niños, aunque esta base es adaptable. Aquí y allá 5 o 6 niños se relacionan en una reunión similar y el juego fluye bastante bien. En diferentes ocasiones, dos niños juegan juntos o un niño solo. Cuando los niños se han encontrado a sí mismos, comienzan su proyecto de juego libre de forma autosuficiente. Esto implica que caracterizan qué juguetes utilizan, cómo los utilizan y con quién se asocian para jugar.

- El profesor y los jóvenes construyen o recuerdan los principios de conjunción entre los niños durante el tiempo de juego libre en las áreas. Por ejemplo, dicen todos juntos "no debemos pegarnos", "debemos compartir los juguetes" o las pautas que se consideren significativas.
- Los niños expresan a qué quieren jugar, con qué juguetes quieren jugar y con quién quieren compartir este tiempo. Por ejemplo: "Tengo que jugar a hacer palmos con los vehículos", "Puede que hoy quiera jugar con José".

Ejecución o perfeccionamiento

Cuando los niños se sienten cómodos en una zona de juego, empiezan a construir su pensamiento. También se producen acuerdos con otros niños en cuanto a los juguetes que cada uno utilizará y los trabajos a realizar: "tú eres la tía, yo seré la madre y tú serás el niño pequeño". Los niños se instalarán en la guarida de forma inesperada: algunos lo harán solos, otros de dos en dos y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. En realidad, querrás ver que los niños se transmiten en el aula como indican sus inclinaciones temáticas, los tipos de juegos y el cariño con sus compañeros.

Orden

El tiempo de juego libre en las áreas termina con la declaración anticipada de su fin, 10 minutos antes de la hora de cierre. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben hacerse cargo de los juguetes y limpiar la sala de estudio. Cuidar de los juguetes tiene una importancia vital, entusiasta y social: es además cuidar de sus encuentros y terminar con un importante encuentro interior hasta la próxima vez. Asimismo, se suma a la gran propensión a la limpieza.

En el momento en el que los jóvenes se han hecho cargo de los juguetes se debe celebrar una pequeña reunión para que:

- a. Mencionarles a qué han jugado y con quién.

- b. Cómo ha sido su experiencia, cómo se han sentido y qué ha ocurrido durante el tiempo que han jugado.

Socialización

Todos sentados en una medialuna, expresan y mencionan a toda la reunión a qué jugaron, con quién jugaron, cómo se sintieron y qué ocurrió a lo largo de su juego, etc. El profesor acepta la puerta abierta para dar datos sobre ciertos puntos de vista que surgen de la discusión. Por ejemplo, si los chicos que jugaron en casa dicen que jugaron a ser madre y padre y que "Daniel empezó a cocinar" "y que los hombres no cocinan", el profesor aceptará la puerta abierta para discutir este ángulo y cambiar los juicios erróneos de los chicos. Este es un segundo vital para que los jóvenes comuniquen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

Representación

El profesor da la oportunidad de que los niños, por separado o en grupo, se dirijan a través del dibujo, la pintura o la demostración de lo que han jugado. No es importante que este avance metodológico se ejecute cada día.

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

a. El tiempo y el espacio para jugar libremente

La existencia para el juego son dos componentes centrales que debes diseñar con cautela y antelación ya que dan a la acción una estructura que da a los niños y al instructor seguridad, felicidad y solicitud.

Tiempo

Para empezar, debes dejar una hora diaria para esta acción. Los jóvenes deben jugar cada día. Este tiempo no debe ser utilizado para alguna otra acción ya que es una necesidad para el giro de los niños y el aprendizaje. Para algunos profesores, la mejor oportunidad para este movimiento es la primera hora de la mañana, ya que permite a los niños "vaciar" sus

tensiones, les da energía y, después de jugar, aprenden mejor durante las horas siguientes. Diferentes profesores señalan que se inclinan por la hora más reciente, ya que los niños se incorporan mejor a la sustancia escolar de las principales horas de la mañana. Establecer un tiempo de juego libre en las zonas del final permite a los niños desconectar y volver a casa tranquilos. Puedes elegir qué momento de la jornada escolar funciona mejor en tu sala de estudio. Lo interesante es que la hora que pongas en un lugar seguro con la expectativa de tiempo de juego gratuito en las áreas sea considerada y estimada, y que se haga simultáneamente de forma consistente. Esto da a los niños seguridad, energía y certeza.

El espacio

- a. El juego requiere un espacio en el que los niños puedan moverse desinhibidamente y con seguridad, y al mismo tiempo, lo más importante, en el que cada niño tenga espacio para construir su propio proyecto de juego autónomo. El espacio, sobre todo, debe estar libre de muebles o diferentes componentes que se entrometan en el desarrollo.
- b. Activos materiales con la expectativa de un tiempo de juego complementario en las áreas Hay algunos juguetes y materiales instructivos que son clave para el juego de representación emblemático. Los juguetes y los diferentes materiales son los protagonistas del juego, ya que permiten al niño utilizarlos para comunicar sus sueños y su inventiva. El juguete es un componente que permite transformar el sueño y la mente creativa.

En cualquier caso, tres muñecos infantiles de 30 cm. de largo y sus adornos: biberón, cepillo, ropa, pañal, etc.

Juego de 20 criaturas caseras y de ganado de unos 10 a 12 cm. de largo: canino, felino, vaca, pollo, gallina, cerdo, caballo, entre otros.

n Juego de 20 criaturas salvajes de unos 10 a 12 cm. de largo: gatos, cocodrilo, lobo o zorro, dinosaurios, entre otros.

Telas de material de diferentes tamaños, superficies y tonalidades: desde 30 x 30 cm. hasta 1 x 1 m. para disimular, acicalar, utilizar como un decorado, etc.

20 muñecos y personajes diferentes en cualquier caso de 5 cm. de altura: troperos, indios, vaqueros, jornaleros, entre otros.

Un par de grupos de muñecos: padre, madre, jóvenes, niños, entre otros, en todo caso de 15 cm. de altura. Los juguetes y materiales que los acompañan conforman el equipo esencial para ordenar un aula de 20 jóvenes en general y completar el tiempo de juego libre en las áreas:

Camiones, vehículos o diferentes vehículos. Los camiones que pueden transportar carga útil son más deseables que los volquetes.

Materiales de desarrollo: bloques de construcción (madera de diferentes longitudes y grosores), tarros, palos, Legos, tubos, piedras, entre otros.

Cuerda ligera de en todo caso 1 m. de largo para tirar de los camiones, atar cosas.

Utensilios de cocina y sala de estar: tazas, ollas, platos, recipientes, pequeños soportes. En caso de que sea posible, cubiertos.

Aparatos de juguete: martillo, sierra, destornillador, pinzas, entre otros.

- c. Coordinar los juguetes y los materiales Debe reunir los juguetes y los materiales de juego para realizar eficazmente el tiempo de juego

libre en las áreas. Hay dos formas diferentes de hacerlo dependiendo del espacio de tu aula:

En el caso de que el espacio sea abundante y dispongas de pequeñas mesas o retiros, puedes juntar los juguetes y materiales por áreas. Para esta situación, puedes poner los juguetes y materiales en estantes en las esquinas o regiones del salón de estudio, dentro de la vista y el alcance de los niños. La ventaja de esta metodología es que los niños tienen un espacio (el área) que pueden consolidar en su haber como impacto de su juego. Por ejemplo, el rincón o espacio donde se encuentra el área de sensaciones puede ser el de la casa y puede llenarse como una "casita". No olvidemos que este tipo de asociación también favorece que los niños construyan la idea de habitación, se dan cuenta de que las cosas tienen un lugar y un sitio en el espacio.

Casa

Aquí los niños reproducen en su mayoría dos espacios de la casa: la cocina/salón y la habitación. Los niños desempeñan funciones en su casa como padre, madre y niños. Preparan la comida, acuestan a los niños, repiten las discusiones y enfrentamientos vividos en la familia. De vez en cuando consolidan a los vecinos o a otros personajes que se identifican con la familia a la que se dirigen. Jugar al hogar respalda la mejora socioemocional, la socialización, el compromiso y el lenguaje. El área o caja temática del hogar debe contar con muñecos infantiles, utensilios de cocina y sala de estar, una cama, una mesa, texturas para cubrir, vestir, envolver, una cocina y otros adornos del hogar. Los adornos deben tener los atributos sociales de la zona.

Desarrollo

El joven fabrica vanos, calles, casas, puestos, pueblos, palacios, corrales, entre otras manifestaciones sin restricciones. En estos

desarrollos, con frecuencia hacen situaciones para continuar con su juego inventivo, consolidando personajes como muñecos, criaturas, vehículos.

Jugar con material de desarrollo respalda el avance de las habilidades de razonamiento y numéricas. En el área de Construcción deben encontrarse cuadrados de madera de diferentes anchos y largos, formas sólidas, botes forrados y pintados, cuerdas, cordeles, líneas de PVC para encajar, láminas de madera de diferentes tamaños, bloques de construcción tipo "Lego", etc. Esta zona debe estar relacionada o cerca del escenario y ser más pequeña que la zona de juegos normal.

Rendimiento

Esta es la zona en la que los niños crecen mucho más que en otras zonas la capacidad emblemática, aceptan varios trabajos, realizan, por lo que debe ser una zona ágil, en consecuencia, en un momento puede ser la casa, en otro momento la tienda, el hogar, en algún momento la pequeña tienda, la farmacia, el estilista, etc.

Permite que los niños asuman papeles, es decir, que se conviertan en pequeños animadores que se dirigen a diversos personajes construyendo la capacidad emblemática. Al actuar, los niños utilizan sus habilidades lingüísticas y refuerzan su confianza, su autosuficiencia y sus habilidades sociales con otros niños (comunicación, intercambio, compromiso), que son importantes para su evolución socio-emocional.

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

Los saberes de indagación sobre recreación y desarrollo infantil han fijado que la habilidad del juego simbólico manifiesta y origina cambios completos a nivel de una sucesión de competencias y aprendizajes que mostramos a continuación, según la sistematización del Diseño Curricular Nacional (DCN):

Área de Comunicación

Cuando el niño juega simbólicamente usa preferentemente el pensamiento y, el lenguaje. Esto soporta a que amplíe su vocabulario, optimice su sintaxis, su razón verbal y sus habilidades expresivas. De esta manera, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y valoración artística se ven fortalecidas por la práctica del juego libre en los sectores.

Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual

El desarrollo cognitivo y, por lo mismo, la capacidad intelectual se ven motivados de modo importante por la habilidad del juego libre en los sectores, en total, y por la habilidad del juego simbólico, en particular. Cuando un niño juega desenvueltamente y se incluye en condiciones simbólicas se ve expuesto a solucionar dificultad de diverso tipo, como dar ideas, tomar medidas, 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.

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.

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.

¿Qué es lo que el juego libre en áreas crea en el niño de 3 años?

Fomentan la independencia y las habilidades dinámicas. Fomentan el respeto por el entorno sin límites. Favorecen el interés normal y la mejora de la inventiva. Se liberan de las generalizaciones, se comparan con ninguna orientación o trabajo explícito.

13. Rol de los docentes.

El educador en su trabajo de desarrollo es la persona que muestra lo que vive sin cesar lo que instruye. Un modelo genuino produce fuerza en los alumnos, por lo que optan por cumplir aquellas normas que les serán de increíble provecho para las demás vidas.

Educar no se aprende, se percibe. Puedes familiarizarte con su hipótesis y procedimiento, pero educar es algo predominante.

Educar es cualquier cosa menos una empresa sencilla, a la luz del hecho de que el prerrequisito fundamental para impartir una instrucción convincente es hacer y, hasta ahora, lo que generalmente le cuesta al hombre es crear "cosas".

El punto de vista de Paulo Freire

Es vital para el instructor fortificar la personalidad de los alumnos para que estén equipados para liberarse de las indecencias y agravios que la sociedad actual les ofrece, sintiéndose personas encomiables, dichosas y desarrolladoras de sus propias rutinas diarias, vidas atentas a sus compañeros.

El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición "no-directiva" y acoger 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.

El papel del juego en el jardín de infantes Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo.

h. Conclusiones

Al concluir el presente trabajo académico, basado en la literatura efectiva y estudios consultados logramos establecer la relación significativa entre la actividad de juego libre y juego en los sectores en Niños de 3 Años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima Yanacancha-2020, esta investigación es relevante porque exterioriza la participación de los niños de 3 años durante el juego libre en los sectores y el desarrollo de sus habilidades cognitivas, motores y socioemocionales.

La revisión consiste en que el juego libre radica en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su indagación esencial, desarrollan la independencia y la capacidad en la toma de decisiones.

Desarrollan el respeto hacia sí mismo y hacia el entorno. Benefician la indagación natural y el desarrollo de la creatividad. Los juegos en los sectores se realizan a diario como parte de la jornada formativa. Es estimada por su alta relevancia para promover el progreso infantil y el alcance de competencias.

Caracterizamos el juego libre en los sectores en niños de 3 años de la institución educativa Santa Rosa de Lima, 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.

La importancia está determinada de la actividad de Juego Libre y el juego en los sectores en Niños de 3 Años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, ya que el juego libre contribuye considerablemente en el desarrollo cognitivo, la regulación de emociones y la resiliencia, consintiendo a los niños enfrentarse a situaciones de estrés mediante el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y fomentando el uso de aproximaciones y enfoques creativos.

Es un espacio enriquecedor, placentero y necesario en la escuela: permite a los estudiantes experimentar confianza y seguridad afectiva para el libre desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Los docentes de Educación Inicial deben considerar el Juego libre como un espacio necesario, enriquecedor y placentero donde los niños y niñas encuentren un clima de confianza y seguridad afectiva que favorezca el libre desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Finalmente concluiremos con las teorías del siglo XX de los siguientes autores como **Claparede** contribuye con su teoría el niño tiene una disposición al juego esto es importante para él, ya que lo ayuda a su modo de actuar, para **Sigmund Freud** el juego es un proceso interno de naturaleza emocional en el que el niño lleva a cabo sus deseos insatisfechos y expresa sentimientos reprimidos y también superan acontecimientos traumáticos de su vida, también tenemos a **Vygotsky** indica que el juego nace de la necesidad del niño siendo esto un factor para su desarrollo, el juego es una acción espontánea y socializador; **Piaget** asimismo considera que el juego es una necesidad para el niño porque le ayuda a interactuar con su realidad, **Wallon** considera que a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño.

El juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de forma muy importante, ya que influye en su desarrollo y crecimiento saludable. El juego mejora la capacidad de los niños para planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones.

BIBLIOGRAFÍA

- Antunes C., (2006) Juegos para estimular las inteligencias múltiples. Narcea, S.A. Ediciones Madrid.
- Asencios, N. M., Malvas, A.R. (2019) Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017. Tesis para optar el título de Licenciado en la Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial
- Bruner J. (1984). Acción, Pensamiento y Lenguaje. Madrid: Alianza Editorial. Calero, M. (1998). Educar Jugando. Lima: Editorial San Marcos.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Delgado, I. (2011). El juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo.
- Figuroa Y.V. (2019) “Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo - 2018”. Reduperado 4/03/2021
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figuroa_CYV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Franco, O. (2013). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. Cuba: Pueblo y Educación.
- Gallardo, J.A. (2018) *Teorías del juego como recurso educativ* Universidad de Cádiz.
- Gamboa, L. (2001). Aprender jugando con la naturaleza. Maipú, Argentina: Bonun.
- Gómez, J. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil (Tesis de licenciatura). Recuperada de <https://bit.ly/2HICNXb>

- López, G. (2016). Programa Jugar para Aprender para la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero de San Miguel, 2016 (Tesis de maestría). Recuperada de <https://bit.ly/2XZVYuN>
- MINEDU. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima
- Martins, A. (2014). Aprendizaje a través de juegos de simulación: un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (47), 2-15.
- Ministerio de educación, (2019) El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.
- Ministerio de educación (2012) Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre de los niños y niñas de 3 años. Guía de orientación. Dirección General De Educación Básica Regular Dirección De Educación Inicial
- Ministerio de educación (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educación del Perú (2009). La hora del juego libre en los sectores.
- Otero Salazar, R.E. (2015) *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao*
- Sánchez, D. (2012). "La influencia de la creatividad en la enseñanza – aprendizaje de las matemáticas en educación infantil". Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación - Volumen 10, Número 2. España
- Silva Panéz, G. (2010) La hora del juego libre en los sectores : guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Ministerio de Educación, Perú
- Ruiz, M.(2017) El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil, Tesis para optar el grado de Maestro. Universidad de Cantabria. Facultad de Educación.

- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- Silva, G. (2009). Juego libre en los sectores. Lima: Minedu.
- Solís, L., (2019) Juego Libre En Los Sectores Y Su Relación En La Autonomía De Niños Y Niñas De 3 Años Del Programa No Escolarizado De Educación Inicial (Pronoei) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial. Universidad Católica los Ángeles. Chimbote,
- Porlles, L. (2011). Juego Libre en los sectores, PELA Inicial UGEL 04. Recuperado de <http://es.slideshare.net/pelainicialugel04/juego-libre-en-los-sectores>
- Torres, C. (2002). El juego una estrategia importante. Educere, 6(19), 289-296
- Venegas, F.; García, M. y Venegas, A. (2013). El juego infantil y su metodología. Málaga: Innovación y cualificación.
- Vygotsky, L. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica <https://montessorispace.com/que-es-montessori/>

ANEXOS



Institución Educativa Santa Rosa de Lima Pasco

