

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “LAMAS”**



Trabajo de investigación

El juego libre en los sectores en el nivel inicial.

Autoras:

Elena Meléndez Cárdenas (0009-0002-3890-0138)

Luz Erika Tuanama Shapiama (0009-0003-2414-8261)

Asesor:

Mag. Cecilia García García (0009-0003-2209 – 9478)

Lamas – Perú

2023

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “LAMAS”**



El juego libre en los sectores en el nivel inicial.

Trabajo de investigación aprobado en forma y estilo por:

Dr. Juan Carlos Rojas Cachay (Presidente)

Lic. Francisco Ruiz Ramírez (Secretario)

Mg. César A. Saldaña Cárdenas (Vocal)

Three handwritten signatures in black ink are positioned to the right of the text. Each signature is placed above a horizontal dotted line. The top signature is for Dr. Juan Carlos Rojas Cachay, the middle one for Lic. Francisco Ruiz Ramírez, and the bottom one for Mg. César A. Saldaña Cárdenas.

Lamas – Perú

2023



Declaración Jurada de Autenticidad de Trabajo de Investigación

Los que suscribimos, **ELENA MELENDEZ CARDENAS** con DNI N° 00844719 y **LUZ ERIKA TUANAMA SHAPIAMA**, con DNI N° 41160138, egresados del **Programa de Profesionalización Docente** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "LAMAS", Declaramos bajo juramento que:

1. Somos autores del trabajo titulado:

"EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EL NIVEL INICIAL"

El mismo que presentamos bajo la modalidad de: **INVESTIGACIÓN**

Para optar el grado académico de: **BACHILLER EN EDUCACIÓN**

2. El texto de nuestro trabajo de Investigación final respeta y no vulnera los derechos de terceros, incluidos los derechos de propiedad intelectual. En tal sentido, el texto de nuestro trabajo final no ha sido plagiado total ni parcialmente, para la cual hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas.
3. El texto del trabajo final que presentamos no ha sido publicado ni presentado antes en cualquier medio electrónico o físico.
4. La investigación, los datos, conclusiones y demás información presentada que atribuimos a nuestra autoría, son veraces.
5. Declaramos que nuestro Trabajo de Investigación final cumple con todas las normas de la EESPP LAMAS.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad de los declarantes, en consecuencia; a través del presente documento asumimos frente a terceros, la EESPP LAMAS y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluida el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Fecha: 23-10-2023

Firma del Autor



Firma del Autor






Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, **CECILIA GARCIA GARCIA**, docente de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LAMAS"**, asesora del Trabajo de Investigación (Monografía), Titulada: **"EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EL NIVEL INICIAL"** del (los) autor (autores) **ELENA MELENDEZ CARDENAS** y **LUZ ERIC TUANAMA SHAPIAMA**, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo de Investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LAMAS"**. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Institución.

Lamas, 08 de NOVIEMBRE del 2023

Apellidos y nombres del Asesor:	Firma
GARCIA GARCIA, Cecilia DNI: 01098950 ORCID: 0009-0003-2209-9478	



AUTORIZACION DE PUBLICACION EN REPOSITORIO EESPP LAMAS

1. Identificación del documento

Autor(es)

Apellidos completos	Nombres Completos	Código de estudiante (DNI)	Correo electrónico	Firma
MELENDEZ CARDENAS	ELENA	00844719	emelendezc72@gmail.com	
TUANAMA SHAPIAMA	LUZ ERIKA	41160138	erica.tsh.09@gmail.com	

Programa de estudios del autor(es)

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE "EDUCACION INICIAL MONOLINGUE"

Título del documento a publicar

"EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EL NIVEL INICIAL"

Modalidad	Grado o título
() Tesis	() Título profesional - Licenciatura
(X) Trabajo de investigación	(X) Bachiller

2. Docente asesor(a)

Apellidos completos	Nombres Completos	DNI	Correo electrónico
GARCIA GARCIA	CECILIA	01098950	garciacecygarcia@hotmail.com

3. Originalidad del Trabajo de Investigación presentado

Aspecto	Sí	No
Software antiplagio utilizando		X
Otro mecanismo no software	X	
Trabajo de investigación supero el requisito de similitud máximo de 20% estipulada por la EESPP LAMAS	X	
Aprobación de originalidad del Asesor	APROBADA	

4. Autorización de publicación

Por disposición legal, el repositorio institucional se encuentra enlazado con el repositorio de SUNEDU.

Yo, ELENA MELNDEZ CARDENAS con DNI N° 00844719, en mi calidad de autor(a) y en representación de mi coautor(a) autorizo la publicación del documento presentado digitalmente a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública LAMAS.

Reconozco estar informado(a) que mantengo la propiedad intelectual del mismo. Además, tengo conocimiento de que soy libre de editarlo nuevamente en su forma presente o adaptarlo.

Firma: _____



Fecha: 01 -11-2023

Dedicatoria

A Dios por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi madre, por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional.

Elena.

Con inmensa gratitud a mis padres, por su amor incondicional y por creer en mí desde el primer día. Por sus sacrificios y su apoyo constante que han sido la clave de mi éxito.

Luz Erika.

Reconocimiento

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Lamas, institución de formación profesional que ha generado las condiciones para desarrollar el Programa de profesionalización Docente, lo que nos ha permitido enriquecer nuestro universo pedagógico.

A todas las personas que, de una u otra manera han intervenido en este proceso de crecimiento profesional y que con sus acciones desinteresadas nos nutrieron de calidez humana.

Las autoras.

Tabla de contenidos

	Pág.
Portada	1
Dedicatoria	4
Reconocimiento	5
Tabla de contenidos	6
Resumen	7
Abstract	8
Introducción	9
Capítulo I. Enfoque general del juego libre	10
Capítulo II. Teorías sobre el juego libre	13
Capítulo III. El juego libre: Importancia en el aprendizaje	16
Capítulo IV. El juego libre y su organización en el aula	26
Síntesis	35
Conclusiones y Recomendaciones	37
Conclusiones	37
Recomendaciones	38
Referencias	39

Resumen

El juego libre en los sectores en el nivel inicial, es una actividad muy importante para el desarrollo cognitivo y afectivo en los niños preescolares. Diversas investigaciones han demostrado que los niños más despiertos, más creativos son los que más juegan, contrario a los que se ven limitados para jugar, esto consolida la tesis de que lo más importante en la vida del niño es jugar, en este sentido, el niño juega en todo tiempo, aun en tiempos con grandes problemas como en la coyuntura actual tenemos la inseguridad y el calentamiento global, siempre encuentran momentos y situaciones para jugar, por lo tanto, el enfoque de que, el juego es para el niño lo que el trabajo para el adulto, es una realidad objetiva. El juego es placer, es expresión y desarrolla el pensamiento, hasta llegar a niveles más complejos y necesarios para afrontar su desarrollo. Para que el juego libre resulte significativo para el niño, debe tenerse en cuenta las diversas teorías científicas para organizar los sectores en el aula, de tal manera que se pueda cubrir las expectativas, intereses y necesidades de los infantes. Asimismo, durante el juego libre se debe garantizar la seguridad física y afectiva, debiendo el o la docente ser observador y ser acompañante a la vez.

Palabras claves: juego, sectores, enfoque.

Abstract

Free play in sectors at the initial level is a very important activity for the cognitive and affective development of preschool children. Various research has shown that the most alert and creative children are the ones who play the most, contrary to those who are limited in playing. This consolidates the thesis that the most important thing in a child's life is to play, in this sense, the A child plays at all times, even in times with great problems such as in the current situation we have insecurity and global warming, they always find moments and situations to play, therefore, the approach that, for the child, play is what Work for adults is an objective reality. Play is pleasure, it is expression and it develops thought, until it reaches more complex levels necessary to face its development. For free play to be meaningful for the child, the various scientific theories must be taken into account to organize the sectors in the classroom, in such a way that the expectations, interests and needs of the children can be met. Likewise, during free play, physical and emotional safety must be guaranteed, and the teacher must be an observer and a companion at the same time.

Keywords: game, sectors, focus.

Introducción

El presente trabajo de Investigación se encamina a exponer la importancia del juego libre en los sectores, de qué manera se da la participación de los niños y niñas durante la realización del juego y la interacciones que genera éste en la construcción de su identidad, esto conlleva a los y las docentes de educación inicial a promover la participación de los niños y niñas en actividades lúdicas en el aula. Esto también requiere que la maestra observe como se produce los modos y formas de participación e interacciones de los niños y niñas durante la realización del juego libre y que le pueda conducir a la toma de decisiones en la labor pedagógica.

Claro, sabemos que jugar es un derecho para niños y niñas, pero también es algo divertido que les permite hacer lo que quieran. Además, en el juego se conocen a sí mismos y participan activamente, esto les permite crear imágenes simbólicas, por ejemplo, simulando que la madre es un bebé o su muñeca es su hijo, que están vendiendo mercancías, que su casa es una tienda, este es un medio para fortalecer sus vínculos y fortalecer su identidad. Desde esta perspectiva, el juego libre es fundamental para su proceso de aprendizaje y beneficia sus relaciones con los demás. En tal sentido el presente trabajo de investigación nos permite identificar las teorías explícitas que fundamentan el juego y explicar la importancia del juego libre en el proceso de aprendizaje.

La relevancia del juego libre en los sectores radica en su capacidad para estimular el aprendizaje y desarrollar habilidades cognitivas y motoras. Por esta razón, se aboga por convertir el juego en una actividad cotidiana para que los niños tengan la oportunidad de construir sus propias narrativas y comprender sus emociones, identificando así su identidad y comportamiento.

Capítulo I

Enfoque general del juego libre

1.1. Antecedentes

El concepto de juego ha existido desde tiempos remotos, como señala Huizinga (1974), siendo una práctica compartida no solo por los humanos, sino también por otros animales como parte de sus instintos y comportamientos adaptativos. Sin embargo, el ser humano marcó un hito en su evolución al dedicar parte de su tiempo libre a actividades que poseían un significado mítico, como el culto, el arte y el juego. Esta modalidad singular impulsó el desarrollo cultural. San Francisco de Sales (1663) sostiene que lo que consideramos superfluo, actividades donde la ganancia sirve como recompensa a la destreza y el esfuerzo tanto físico como mental, ha sido quizás el punto de origen de la cultura y ha impulsado su progreso a lo largo del tiempo.

La singularidad humana y su distintivo ya no se limitarán exclusivamente al "homo sapiens" o al "homo faber", sino que el pensar y el hacer se desplegarán y amplificarán a través de la participación activa del "homo ludens". Bajo esta premisa, la tradicional dicotomía pedagógica entre el conocimiento y la acción, la mente y la mano, carece de sentido en el juego, que de manera sorprendente ha resuelto, de manera natural, una parte de la problemática que ha absorbido considerables recursos intelectuales demostrando ser, en última instancia, estéril. Michelet (1977) argumenta que el aprendizaje y la acción están inherentemente presentes en el juego. Lo que algunos clásicos han menospreciado como profano, poco serio o incluso inútil al compararlo con el trabajo, ha demostrado ser un método educativo que ha sido históricamente explotado por la humanidad, a veces de manera inconsciente, adoptando un enfoque informal y, en su mayoría, fuera de los marcos formales de la educación.

1.2. Definición de juego

Según la Real Academia Española (2012), lo concibe como un ejercicio recreativo sujeto a reglas, donde los participantes pueden experimentar ganar o perder. La amplitud de significados atribuidos a esta actividad se debe a las diversas interpretaciones proporcionadas por la academia.

Huizinga (1974) describe el juego como una actividad donde el niño decide de manera libre lo que desea o no desea hacer, estableciendo límites específicos de tiempo y espacio bajo las normas que él mismo elige de manera autónoma. Además, destaca que el juego siempre tiene

Gamboa y Cacciuttolo (2001) destacan la relación entre la decisión, el compromiso y el riesgo que una persona asume en una situación de juego. Por otro lado, Minerva (2002) considera que, además de ser una actividad divertida y recreativa, el juego también está relacionado con el aprendizaje educativo, donde el niño desarrolla habilidades prácticas y psicológicas.

Marín, Penón y Martínez (2009) coinciden en definir el juego como una actividad recreativa que genera diferentes sensaciones emocionales, como, gozo, placer, alegría y disfrute, bajo un clima de libe.

Según Ribes (2011), el juego infantil se considera un medio de aprendizaje espontáneo y ejercicio de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales. Ocurre de manera natural y espontánea, y durante el juego, el niño experimenta un proceso de adaptación a las condiciones del entorno en el que juega.

1.3. Definición de juego libre

Pavía (2005) describió el juego libre como una actividad que surge de manera espontánea entre los niños, sin un propósito externo más allá del propio juego. Se caracteriza por la ausencia de dirección externa, ya que los niños participan movidos por la necesidad intrínseca de jugar. Pavía argumenta que, en el ámbito educativo, se tiende a malinterpretar este tipo de juego como improductivo debido a la percepción errónea de que implica un desperdicio de tiempo y materiales educativos. Según él, se trata de permitir a los niños la libertad de expresarse de manera espontánea.

Por otro lado, Muñoz (2009) define el juego libre como una actividad que surge de manera espontánea entre los niños, sin intervención directa por parte del adulto, en

contraposición al juego dirigido, donde la intervención del adulto es evidente. Muñoz destaca el valor significativo de este tipo de juego, ya que favorece el desarrollo del niño y posee un gran valor educativo.

Silva (2009) conceptualiza el juego libre como una actividad impulsada por la decisión del niño, que surge de su proceso personal para crear una actividad acorde con sus intereses y necesidades. Resalta la importancia de permitir que el niño tome decisiones sobre qué hacer, con qué jugar y cómo jugar. Silva enfatiza en la necesidad de proporcionar al niño experiencias significativas y un entorno donde se le otorgue la libertad para elegir y decidir, fomentando una actitud lúdica que propicie un aprendizaje natural y universal.

Por su parte, el Ministerio de Educación (Minedu) (2010) considera el juego libre como un momento pedagógico que ocurre diaria y permanentemente tanto en las aulas como en espacios al aire libre, como el patio de la escuela. Según el Minedu, este tipo de juego permite a los niños experimentar aprendizajes significativos que son relevantes para su vida futura.

1.4. Definición de juego libre en los sectores

Se trata de juegos que están estrechamente relacionados con la posibilidad de construir, inventar y proponer situaciones imaginarias que están "alejadas" de la realidad, pero que, sin embargo, están conectadas a ella por reglas de acción precisas. Los niños no juegan en absoluto en el caos, sino en un mismo contexto de significado, lo que promueve situaciones imaginarias sin necesidad de acuerdo (Sarlé, 2006).

Uno de los principios de aprendizaje de la educación infantil es el juego libre, la consideración de los intereses y necesidades de los niños se considera importante y se utiliza como estrategia para el desarrollo del aprendizaje con el lema "Aprender jugando" (Minedu, 2009).

Capítulo II

Teorías sobre el juego libre

2.1. Teorías biológicas

La teoría del crecimiento, propuesta por Casui y citada por Aldaba (2009), conceptualiza el juego como una actividad predominantemente física que experimenta cambios a nivel glandular, dando lugar a transformaciones químicas que se manifiestan a través de actitudes expresadas durante el juego. En otras palabras, según esta teoría, la actividad lúdica estimula nuestro organismo a nivel celular.

Carr, citado por Delgado (2011), en su teoría catártica, describe el juego como una motivación que impulsa a las personas a realizar actividades o actuaciones que permiten liberar instintos negativos e ideas perjudiciales a cada individuo desde el nacimiento. En este sentido, lo concibe como un ejercicio para el cerebro que contribuye significativamente al crecimiento físico y neurológico.

La teoría del ejercicio preparatorio, desarrollada por Groos y citada por Fingermann (1970), aborda el juego como un agente que potencia las habilidades innatas y facilita la madurez de los órganos, incluyendo huesos, músculos y cerebro.

La teoría de la recapitulación, propuesta por Hall y citada por Delgado (2011), presenta tres etapas. En un inicio, Stanley Hall sugiere que el juego recrea las formas primitivas del ser humano, escenificando actividades realizadas por nuestros antepasados. Con el tiempo, reformula su teoría bajo el concepto del atavismo, donde postula que el niño reinicia la evolución de la especie a través del juego y reproduce actividades a menudo percibidas como "inútiles".

2.2. Teorías fisiológicas

La teoría de la energía superflua propuesta por Schiller y Spencer en diferentes momentos fue citada por Delgado (2011), quien afirmó unánimemente que cuando jugamos necesitamos liberar la energía almacenada en nuestro cuerpo y este

proceso ocurre con un mayor peso del niño. Schiller añade que a través del juego el cuerpo se relaja y distrae.

Calero (2005) citó la teoría del descanso o entretenimiento de Stantahl y la teoría de la relajación de Lazarus indican que los juegos pueden permitirnos descansar del cansancio del sistema nervioso y al cambiar las actividades del juego, el cuerpo puede relajarse. Descansa y recupera energías.

2.3. Teorías psicológicas

Claparede citado por Delgado (2011) afirma que a través del juego los niños representan la realidad, hechos de su vida cotidiana, vivencias y experiencias, donde les es posible realizar lo que no es permitido en su vida real.

Claparède, según lo mencionado por Delgado (2011), sostiene que, a través del juego, los niños representan la realidad, eventos de su vida cotidiana, vivencias y experiencias, permitiéndoles realizar lo que no está permitido en su vida real.

La teoría freudiana, también conocida como la teoría de la sublimación y respaldada por Freud, como citada por Venegas, García y Venegas (2013), sostiene que el juego es un canal crucial para expresar satisfacción, necesidades, sentimientos y deseos inconscientes y reprimidos. En este contexto, el juego se entiende como la representación de experiencias que causaron una impresión y que se dominarán gradualmente.

Bühler, según lo citado por Venegas et al. (2013), fundamenta su teoría del placer funcional en el principio de la inmadurez evolutiva como causa y origen de la actividad. A través del juego, el niño se inclina hacia una forma óptima de realizar las cosas, encontrando placer en el progreso adquirido al repetir la actividad y alcanzar un dominio total, ya que la autorrealización es su verdadero objetivo.

2.4. Teorías cognoscitivas.

Piaget propuso que a medida que los seres humanos se desarrollan, también lo hace el juego, por lo que el juego se considera una forma de interactuar con el entorno, comprenderlo, aceptarlo, cambiarlo y construirlo.

Ribes (2011) sostuvo que los niños desarrollan sus estructuras psicológicas a través del juego, porque el juego es una de las primeras formas en que absorben las experiencias de vida, las adaptan a sus intereses y necesidades y simbolizan algunas acciones que les afectan.

2.5. Teorías sociológicas

La teoría del juego en la infancia abarca diversos enfoques. Buytendijk, según Venegas et al. (2013), ve el juego como un componente esencial de la niñez, siendo un vehículo para la satisfacción de necesidades sociales, físicas y educativas. Esta teoría enfatiza en la relación del niño con su entorno, adaptando sus intereses a través del juego.

La teoría socio-cultural de las ideas de Vygotsky y Elkonin (citadas en Venegas et al., 2013) subrayan que el juego surge de las interacciones sociales y las experiencias del niño. Consideran al juego como una herramienta de socialización donde se transmiten valores y cultura de manera natural y relajada. Destacan que el juego es una adaptación del mundo real y permite al niño desarrollar habilidades, aprendizajes y normas sociales al interactuar con otros.

Desde el enfoque constructivista, Vygotsky (2000) enfatiza el papel activo del niño en su propio aprendizaje, mediante la interacción con su entorno. En este sentido, el juego se convierte en un factor crucial para el desarrollo infantil al permitir al niño imaginarse soluciones para satisfacer sus necesidades no satisfechas.

Se destaca la influencia de la mediación y la educación en contextos culturales y sociales. El juego se convierte en una herramienta significativa para el desarrollo y aprendizaje del niño al ofrecer materiales y actividades organizadas, facilitando la interacción con otros niños y docentes para su desarrollo.

Por último, la teoría culturalista de Huizinga y Caillois (citada por Delgado, 2011) enfatiza el juego como un vehículo de transmisión cultural. Considere que el juego es crucial para internalizar costumbres, tradiciones y normas sociales, asimilando patrones culturales mediante la representación del mundo durante la niñez.

Capítulo III

El juego libre: importancia en el aprendizaje

3.1. El juego y su importancia en el desarrollo y el aprendizaje

El juego es una forma fundamental en la que los niños expresan su identidad y se sienten cómodos mostrando su autenticidad. Esta actividad natural no solo proporciona un espacio para el aprendizaje, sino que también sirve como ventana hacia los sueños, deseos, temores y ansiedades de los niños. Según Aucouturier (2004), jugar no es simplemente una actividad, sino una manera de existir y participar en el mundo, permitiendo a los niños explorar su realidad de manera creativa, ya sea de forma individual o colectiva. Jugar se convierte así en una necesidad vital, tan esencial como el desplazamiento, el movimiento o la respiración.

El juego se considera un fin en sí mismo, con características distintivas, según lo establecido por el Ministerio de Educación del Perú (2005):

- **Es una manera de comunicarse:** comunica los propios intereses y la forma personal de interpretar las cosas. Es un canal expresivo libre de los convencionalismos que caracterizan al lenguaje oral.
- **Es libre.** Nadie puede estar obligado a jugar, ya que en ese punto perdería su naturaleza fundamental: el placer. No es una actividad impuesta.
- **Brinda un espacio y tiempo:** contiene orden, ritmo y armonía.
- **Es incierto:** Ni su desarrollo, ni su final están predeterminados de antemano.
- **Tiene valor en sí mismo:** No se realiza para un resultado determinado.
- **Es creador:** En él se transforma el espacio con los materiales no estructurados a los que se les atribuye, cada vez, nuevos significados.
- **Tiene sus normas propias:** las cuales son acordadas por los niños.
- **No la vida real.** Es cierto, pero parte de ella y va hacia ella. A través de él se puede enfrentar mejor la realidad.

Desde los primeros años de vida, las experiencias de desempeñar un papel crucial en la formación del cerebro. de los niños, contribuyendo al desarrollo de conexiones neuronales. Durante el juego, el cerebro genera naturalmente estas conexiones, dando lugar a la producción de hormonas beneficiosas como la serotonina, encefalinas, endorfinas, dopamina y acetilcolina. Estas hormonas no solo facilitan el aprendizaje, sino que también armonizan las emociones, regulan el estado de ánimo y mejoran la atención y concentración de los niños. En resumen, el juego se convierte en un componente esencial para el desarrollo y bienestar integral de los niños.

3.2. El juego simbólico y su influencia en el proceso de aprendizaje.

Una función crucial del pensamiento humano es la capacidad de crear imágenes y símbolos, conocida como función simbólica. Esta habilidad, que se desarrolla alrededor de los 18 meses de edad, permite a las personas desarrollar el lenguaje, construir cultura y resolver problemas utilizando diversas herramientas mentales, como la imitación.

La función simbólica se manifiesta cuando los niños son capaces de pensar y representar conceptos mediante imágenes, palabras, gestos o el juego. Esta capacidad permite la sustitución de algo ausente, permitiendo la creación de representaciones mentales.

El juego simbólico, una expresión de la función simbólica, se define como la habilidad de transformar objetos para construir situaciones y mundos imaginarios basados en experiencias, imaginación y la historia de vida. Es un juego del "como si...", donde los niños pueden explorar y expresar su mundo interno de manera creativa.

El juego simbólico no solo es una actividad recreativa, sino que también desempeña un papel fundamental en el desarrollo infantil. En un entorno libre y seguro compartido con sus pares, el juego simbólico permite a los niños expresar cómo perciben su entorno familiar y educativo, así como abordar asuntos significativos

para ellos. Además, les proporciona una plataforma para expresar conflictos, buscar soluciones, aprender a resolver problemas y desarrollar su autonomía.

La exploración es una parte esencial del juego simbólico. A través de esta actividad, los niños reconocen las características de los materiales y situaciones que representan, relacionándolos con sus experiencias previas y asignándoles nuevos significados. De esta manera, utilizan su experiencia diaria para construir historias a partir de lo vivido, enriqueciendo gradualmente su pensamiento simbólico.

3.3. Aprendizajes que se desarrollan en el juego simbólico

Diversos estudios han constatado que el desarrollo del juego simbólico conduce a nuevos aprendizajes que se pueden observar, especialmente al final de la educación primaria.

3.3.1. En el desarrollo personal, social y emocional: Convivencia y desarrollo de la identidad

El juego socio-dramático genera en los niños:

- Cooperen, se turnen, comprometan y solucionen conflictos (Johnson et al. 1999).
- Expresen sus ideas y emociones, afronten y regulen sus emociones, así también reduce la ansiedad y el estrés (Bredekamp & Copple, 1997).
- Fortalezcan su identidad, se valoren a sí mismos y se relacionen mejor con sus compañeros. (Gitlin, Sandgrund, & Schaefer, 2000).

3.3.2. En el desarrollo de la comunicación oral en la propia lengua materna.

Gitlin-Weiner, Sandgrund y Schaefer (2000) sostuvieron que los niños que usan su imaginación tienen un uso del lenguaje más avanzado. Usan más verbos como: pienso, imagino, negociamos, discutimos, aprenden el idioma de sus compañeros y practican palabras y oraciones.

3.3.3. En el desarrollo de la comprensión lectora: leer diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

Según Johnson, Christie y Yawkey, citado por Fantuzzo & Hampton (2000), los niños que emplean su imaginación en el juego diario tienden a comprender mejor la lectura y la escritura. Aquellos con un rendimiento deficiente en lectura exhiben un juego menos maduro en comparación con aquellos con un buen desempeño. maduro que los de buenos desempeños.

3.3.4. En el desarrollo de la resolución de problemas matemáticos.

Rubin y Maoini, citados por Johnson et al. (1999), llevaron a cabo un estudio que demostró que el juego libre con bloques de construcción durante solo tres semanas mejoró el rendimiento en matemáticas. Otro estudio, realizado por Saltz y Johnson, también citado por Johnson et al. (1999), encontró que el juego libre contribuye al desarrollo de habilidades de clasificación y comprensión espacial, lo que respalda el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de conjuntos, así como la memoria de secuencias.

3.3.5. El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores

La hora del juego libre en los sectores es un momento crucial durante la jornada diaria para fomentar el juego simbólico. Es esencial recordar sus características y cómo se desarrolla para identificar posibles oportunidades de aprendizaje.

3.4. Características de la hora del juego libre en los sectores

En los entornos educativos, la hora del juego libre se considera una parte fundamental de la jornada pedagógica, destacada por su relevancia en el fomento del desarrollo infantil y la adquisición de competencias. Es importante recordar algunas de sus características distintivas:

- Se dice que es libre porque los niños deciden a qué jugarán, con quién lo harán y qué juguetes o materiales utilizarán.
- El adulto es el que planifica, diseña e implementa los sectores dentro o fuera de la Institución Educativa o del Programa No Escolarizado de

Educación Inicial (PRONOEI), atendiendo los intereses y necesidades de juego de los niños.

- Tiene una duración aproximada de 60 minutos diarios.
- Se acuerdan algunas reglas para que el desarrollo del juego transcurra con armonía.
- Participan todos los niños. Según su edad, su madurez o su personalidad preferirán jugar solos, en paralelo o en grupo.
- No es considerada una actividad de espera; por el contrario, para implementar la secuencia metodológica solo puede hacerse cuando todos los niños están en el aula.

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

Se proponen tres instancias que ayudan a los niños distintos ambientes de representación:

Primer momento: Planificación y organización

Se inicia con una asamblea. Adulto, niños y niñas se ubican formando un círculo en un lugar cómodo del salón. Dialogan aproximadamente 10 minutos sobre tres aspectos:

- 1. La elección de los sectores:** El proceso de juego libre en los sectores brinda a los niños la oportunidad de expresar sus preferencias y decisiones en cuanto a qué les gustaría jugar, en qué sector específico les gustaría hacerlo y con qué juguetes desean interactuar. Además, se les permite elegir si desean jugar solos o acompañados, fomentando así su autonomía y elección personal. Se busca responder a preguntas como "¿Qué les gustaría jugar hoy?" y "¿Con quién les gustaría jugar?".
- 2. El tiempo y el espacio:** Es importante establecer acuerdos con los niños sobre el tiempo y el espacio destinados para el juego. Se les informa cuánto tiempo tendrán para jugar y se establece un recordatorio para que puedan concluir sus actividades de manera gradual
- 3. Las normas de convivencia:** Antes de iniciar el juego, realice una conversación con los niños para recordar y reforzar las normas de

convivencia durante la actividad. Se les invita a expresar las reglas que consideran importantes para un juego respetuoso y seguro. Esto promueve la participación activa y la responsabilidad colectiva en el mantenimiento de un ambiente armonioso.

Es relevante destacar la importancia de permitir a los niños un tiempo adecuado para seleccionar y ubicarse en los sectores de su elección. Algunos niños pueden tomar decisiones rápidas, mientras que otros pueden necesitar más tiempo para decidir a qué jugar. En el caso de niños que se aíslan, se recomienda brindar apoyo adicional para ayudarles a encontrar un juego que les resulte cómodo.

¿Qué hacer cuando varios niños desean jugar en el mismo sector?

se fomenta el diálogo para llegar a acuerdos. Preguntas como "¿Entrarán todos en este espacio?" o "¿Cómo podemos hacer para jugar todos en este pequeño espacio?" pueden ayudar a involucrar a los niños en la resolución de conflictos y en la búsqueda de soluciones conjuntas.

Otra opción es considerar la posibilidad de ampliar o mejorar los sectores, especialmente aquellos que puedan resultar menos atractivos, y en última instancia, el docente puede proponer ideas para abordar el problema de manera colaborativa.

Segundo momento: Desarrollo del juego

Los niños, de manera independiente, inician el juego en el espacio que han elegido. Un proyecto de juego autónomo implica que el niño comienza, desarrolla y materializa una idea, convirtiéndola en acción. En esta fase, los niños llevan a cabo negociaciones relacionadas con los materiales y juguetes que utilizarán, así como los roles que asumirán; por ejemplo, expresando frases como "Yo será la tía", "Seré la mamá", "Me convertiré en el hijito que juega", "Actuaré como el mecánico", "Soy un policía", entre otras.

A medida que los niños desarrollan su proyecto de juego, este puede aumentar en intensidad, aunque en algunas ocasiones también puede estancarse. Este aspecto

dependerá de las preferencias individuales de cada niño y de las dinámicas específicas de cada grupo. Es crucial realizar un seguimiento meticuloso de la dinámica de juego de cada grupo mediante una observación activa, que constituye la tarea más relevante del docente.

En determinadas circunstancias, el docente puede unirse al juego de los niños, siempre y cuando estos estén dispuestos a aceptarlo o lo solicitaran. En ambos casos, la actuación del docente debe caracterizarse por el respeto. La intervención del docente debe centrarse en la formulación de preguntas destinadas a profundizar en los detalles del juego y fomentar que los niños amplíen su imaginación y creatividad.

Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden.

En una disposición en círculo, durante la asamblea, se asigna un tiempo para que aquellos que lo deseen compartan verbalmente con todo el grupo sobre a qué jugaron, con quiénes interactuaron, cómo se sintieron y qué sucedió durante el desarrollo de su juego.

Se invita a los niños a representar visualmente lo que jugaron, ya sea de manera individual o grupal, utilizando diversos lenguajes como la pintura, el dibujo, el modelado, entre otros. Esta representación puede centrarse en lo que más disfrutaron o en lo que más recuerden de la experiencia.

La actividad de representar lo jugado en los sectores es simple y no debe consumir demasiado tiempo. Al tener este espacio diariamente, se pueden realizar variaciones, por ejemplo, un día pueden optar por representar lo jugado verbalmente, otro día a través del dibujo, y en otro cada niño puede elegir el lenguaje visual que prefiera (modelado en plastilina, arcilla, dibujo, etc.). En otras palabras, hay flexibilidad para seleccionar con los niños la mejor manera de llevar a cabo este momento de representación, donde pueden distanciarse de todo lo vivido durante el juego.

Después de la representación, se retoma el diálogo para llevar a cabo la metacognición, un momento que permite reflexionar sobre los aprendizajes espontáneos durante el juego libre en los sectores. Se solicita a los niños que

respondan algunas preguntas, como: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hubo algo nuevo que les sorprendió y hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que desconocían? ¿Resolvieron alguna dificultad? ¿Cómo?

Estas preguntas fomentan la reflexión sobre los diversos aprendizajes que han alcanzado. Los niños pueden abordar aprendizajes en ámbitos sociales, emocionales, matemáticos, lingüísticos, científicos, musicales, entre otros, en el contexto de la hora de juego libre en los sectores. Por tal razón, los aprendizajes pueden ser diversos como:

- La relación con los compañeros: compartir, escuchar, colaborar, respetar, ceder, hacer turnos, entre otros (convivencia democrática).
- Nuevas palabras y formas de expresarse (expresión oral).
-
- Problemas que se presentaron en el juego y cómo se solucionaron (resolución de problemas).
-
- Emociones o sentimientos que se sintieron durante el juego (desarrollo de la identidad).

La reflexión sobre los aprendizajes adquiridos es un proceso gradual y continuo. No todos los niños lo realizan al mismo tiempo ni de manera diaria. Puede ser que los niños de 5 años lo hagan con mayor facilidad que los más pequeños. Este proceso se caracteriza por ser mutuamente enriquecedor y, por lo tanto, no debe ser impulsado de manera forzada.

Ordenando los sectores:

El acto de recoger los materiales y/o juguetes posee una carga significativa emocional y social, ya que implica guardar no solo los objetos, sino también sus vivencias y concluir una experiencia interna de importancia. Además, contribuye al desarrollo del hábito del orden.

Es fundamental que el docente adopte una actitud activa, cálida y alegre, ya que esto ayudará a que los niños perciban la responsabilidad del orden como un

momento agradable y necesario, facilitando así la instauración más rápida de este hábito.

3.6. Aprendizajes del Currículo Nacional que los niños desarrollan a través del juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.

Competencias	Capacidades
Construye su identidad.	- Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones.
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	- Interactúa con todas las personas. - Construye y asume acuerdos y normas. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Se expresa corporalmente.
Se comunica oralmente en su lengua materna.	- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.	- Obtiene información del texto escrito.
Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua.	- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	- Explora y experimenta los lenguajes de las artes.
Resuelve problemas de cantidad.	- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	- Problematiza situaciones.

Fuente: Guía El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores - MINEDU

3.7. Rol del adulto como promotor del juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los sectores

Participar en el juego de un niño implica una acción activa y no pasiva. En términos generales, implica adoptar roles que influyen directamente en su aprendizaje. Al facilitar el juego, se pueden identificar cuatro roles fundamentales para desempeñar:

- Preparar los entornos para el juego.
- Observar de manera activa el desarrollo del juego.

- Apoyar y acompañar durante el juego.
- Explorar los detalles del juego para fomentar la imaginación y la creatividad.

▪ Preparar los escenarios para el juego

Esta es una tarea importante y requiere que los docentes inviertan su tiempo. Es importante analizar y reflexionar sobre las mejores opciones y posibilidades de organización del espacio y los materiales. Aquí hay algunos estándares básicos:

- Incluir el punto de vista de los niños.
- Brindar accesos a ambientes ricos y desafiantes.
- Incluir la igualdad de oportunidades para personas con habilidades distintas.
- Considerar la amplitud de aprendizajes que los niños podrían desarrollar.
- Tener conexión e integración con el contexto local.

Que los niños puedan:

- Moverse con libertad.
- Sentirse seguros.
- Desenvolverse con autonomía
- Desplegar todas las posibilidades de juego.

La organización de las escenas del juego debe ser permanente, pero esto no quiere decir que sean quietas o estáticas; en cambio, es mejor crear espacios poco estructurados que permitan a los niños cambiarlos según sus sugerencias de juego. Se deben realizar mejoras o cambios a lo largo del año escolar según las necesidades e intereses del niño.

Capítulo IV

El juego libre y su organización en el aula

4.1. La organización de los sectores para promover el desarrollo del juego libre.

Los espacios

- Es fundamental tomar decisiones en conjunto con los niños respecto a los sectores deseados, los materiales necesarios, los objetos y juguetes requeridos, y establecer pautas para su cuidado y durabilidad.
- Prepare ambientes atractivos y seguros para los niños, libres de obstáculos como muebles u otros elementos que puedan interferir con el movimiento natural durante el juego.
- Garantizar que los espacios designados permitan el desplazamiento y la participación de los niños tanto de forma individual como grupal.

Es importante señalar que la limitación de espacio no debe ser un obstáculo para implementar los sectores. Se pueden utilizar áreas fuera del aula, siempre y cuando cumplan con las condiciones necesarias para el juego infantil. Las cajas temáticas ofrecen una solución práctica para organizar materiales y juguetes, permitiendo que se trasladen fuera del aula como un sector móvil.

Los juguetes y materiales

- Tomar en consideración la cantidad de sectores o cajas temáticas a implementar, siempre ajustándose a las características individuales, necesidades y preferencias de los niños.
- Organizar los juguetes y materiales de manera visible y accesible para los niños, distribuyéndolos según los sectores planificados para el aula, ya sea en estantes o cajas, asegurándose de que no representen riesgos para la seguridad de los niños.

- Asegurarse de que los juguetes y materiales utilizados en los sectores reflejen las particularidades del entorno.
- Utilizar tanto material estructurado como no estructurado

Es esencial tener en cuenta que los juguetes y materiales destinados a la Hora de Juego Libre en los Sectores actúan como mediadores que transforman la fantasía y la imaginación de los niños en acciones concretas, facilitando así el desarrollo del juego simbólico.

4.2. Sectores que promueven el juego simbólico

Aquí se presentan algunos sectores que pueden ser establecidos para fomentar y apoyar el juego simbólico durante la Hora de Juego Libre en los Sectores. Los nombres propuestos no son rígidos y podrían ser alterados según las necesidades o preferencias de los niños.

Ambiente del hogar y la familia

Participar en juegos que simulan la vida hogareña y familiar contribuye al desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. En este sector, los niños recrean distintos espacios del hogar y asumen roles representativos de los miembros de la familia. Este ambiente podría implementarse a través de:

- Muñecos de 15 cm de alto aproximadamente que representen a los integrantes de la familia (padre, madre, hijos, abuelos, bebitos, entre otros).
- Muñecas tipo bebé de mínimo 30 cm de alto y materiales no estructurados, por ejemplo, telas y recipientes de diferentes tamaños y colores que pueden hacer las veces de accesorios (biberón, peine, ropita, pañal, etc.).
- Materiales no estructurados, como recipientes de diferentes tamaños que pueden improvisarse como menaje para la cocina y el comedor (tazas, platos, ollitas, jarras, diversos recipientes, cubiertos).
- Cajas de cartón forradas y bien conservadas para que los niños puedan usarlas como mobiliario: estantes, mesita y sillitas, cocinita, cunas o camas de los muñecos.
- Materiales no estructurados que pueden ser las veces de comida: frutas, verduras, huevos, carne, arroz, frejoles, etc.

- Materiales no estructurados para que sean accesorios domésticos: artefactos de juguete, escobita, baldes y diversos utensilios.
- Materiales no estructurados como telas y otros que puedan ser las veces de accesorios.
- Recipientes de diferentes formas y tamaños.
- Kit de cocina (Minedu).
- Kit de bebés (Minedu).

Área de la tienda, bodega o mercado.

Los niños aportan experiencias que les facilitan asumir distintos roles. En esta área, se desarrollan narrativas inspiradas en situaciones cotidianas, y además, constituye un espacio relevante para el fomento de habilidades matemáticas. Puede ser organizado mediante:

- Canastas o cajas de diversos tamaños.
- Pizarra acrílica y plumones para pizarra.
- 1 balanza (de juguete o elaborada con material reciclado).
- Monedas y billetes.
- Cajas y recipientes vacíos y limpios de productos como de aceite, leche, jabón, pasta de dientes, galletas, infusiones, detergente, champú, etc.
- Frutas y verduras de juguete.
- Tijeras, crayolas, lápices de colores, hojas de papel y cartulina de diferentes tamaños.

Área de peluquería

Los niños recrean espacios que frecuentan, este espacio les permite desarrollar habilidades comunicativas y matemáticas. Debe ser implementado entre otros elementos por:

- Envases vacíos y limpios de champú, crema de enjuague, spray (aerosol), gel, peines, maquillaje, etc.
- Cepillos, rúleros, gorros, pinzas de pelo, espejos, etc.
- Tijeras de juguete.
- Sillas, espejo, mesita, etc.
- Revistas usadas.

- Billetes, monedas.

Área de restaurante

Asumir distintos roles y personajes activa sus destrezas en el lenguaje, fortaleciendo su autoestima, autonomía y habilidades sociales al interactuar, negociar y resolver conflictos con otros niños. Estos aspectos son fundamentales para su desarrollo socioemocional, habilidades comunicativas y competencias matemáticas. Componentes esenciales que integran:

- Semillas no comestibles.
- Frutas y verduras de juguetes.
- Elementos que sirvan para la preparación de sus alimentos, como piedritas, cortezas de árboles, tierra de colores, conchitas de diferentes formas y tamaños, hojas secas, etc.
- Recipientes de diferentes formas y tamaños que hagan las veces de ollas, platos, tazas, utensilios, como cucharas, tenedores, cucharones, etc.
- Pizarra acrílica y plumones para pizarra.
- Telas de diferentes tamaños y colores.
- Tijeras, crayolas, lápices de colores, hojas de papel y cartulina de diferentes tamaños.
- Monedas y billetes.
- Cajas que hagan las veces de mobiliario como; mesas, sillas estantes, etc.
- Botellas vacías y limpias de agua mineral, gaseosas, aceite, etc.

Área de dramatización y marionetas

A los niños les agrada encarnar distintos roles y personajes, desplegando sus aptitudes lingüísticas y consolidando su autoestima, autonomía y habilidades sociales al interactuar, negociar y resolver conflictos con otros niños. Todo ello resulta crucial para su desarrollo socioemocional. Los elementos esenciales para su implementación pueden incluir:

- Telas de dimensiones, texturas y colores diversos: de 30 cm x 30 cm a 1 m x 1 m para tapar, disfrazarse, usar como manteles, etc.
- Disfraces y accesorios para representar roles: sombreros, lentes, pañuelos, carteras, pelucas, máscaras.

- Ropa diversa, propia de la zona y de otras culturas.
- Herramientas de juguete de diversas profesiones: doctor, bombero, enfermera, albañil, constructor, etc.
- Accesorios de diversos oficios (bodegas, peluquerías, mercados, farmacia, etc.).
- Teatrín y títeres.
- Espejo.

Área de construcción

Alrededor de los dos años, los niños experimentan un deseo innato de representar situaciones de la vida real y construirlas mediante el uso de varios materiales. Estos recursos para la construcción respaldan el desarrollo del pensamiento y las habilidades matemáticas. La implementación de esta área puede incluir:

- Bloques de construcción (maderitas de diversas formas, largos y grosores), latas, palitos, piezas para armar, tubos de PVC o de cartón de diferentes tamaños y formas, piedritas, botellas de diferentes tamaños y formas, cajas de cartón, entre otros materiales no estructurados.
- Cuerdas delgadas de al menos 1 m de largo para jalar carritos o amarrar cosas.
- Pegamento, tijeras, crayolas, lápices de colores, hojas de papel.
- Juego de construcción (Minedu).
- Kit de animales de la granja (Minedu). n Kit de animales domésticos (Minedu). n Kit de animales de la selva (Minedu).
- Juegos de piezas para encajar (Minedu).
- Carritos de madera (Minedu).
- Juego de poliedros (Minedu).
- Juego de cubos matemáticos (Minedu).
- Juego de eslabones geométricos (Minedu).
- Octogonitos (Minedu).

Juegos en miniatura

Los niños disfrutan empleando objetos diminutos para recrear experiencias de su vida real o imaginación. Estos juegos estimulan su creatividad y contribuyen al desarrollo del pensamiento simbólico. Su puesta en práctica implica:

- Carritos, camiones con tolva, motos, aviones, helicópteros, etc.
- Animalitos domésticos y de granja de 10 a 12 cm aproximadamente (perro, gato, vaca, gallo, gallina, chancho, caballo, etc.).
- Animalitos salvajes de 10 a 12 cm aproximadamente (felinos, cocodrilo, lobo o zorro, dinosaurios, etc.).
- Muñequitos y personajes diversos de mínimo 5 cm aproximadamente (soldados, indios, vaqueros, trabajadores, etc.)
- Kit de animales de la granja (Minedu).
- Kit de animales domésticos (Minedu).
- Kit de animales de la selva (Minedu).
- Carritos de madera (Minedu).

Área de música

Desde temprana edad, los niños tienen vínculos con diversos ritmos y melodías. La música proporciona un medio para expresar emociones y sentimientos. Puede implementarse mediante:

- Pequeños tambores, bombos, cajones, maracas, huiros, cajas chinas, xilófonos, flautas, entre otros.
- Instrumentos musicales que generan sonidos auténticos, confeccionados a partir de materiales reciclados.

4.3. La limpieza y cuidado de materiales

Es crucial evitar el abarrotamiento de los espacios con materiales. Los niños deben tener acceso y conciencia sobre los juguetes y materiales disponibles para que puedan solicitarlos si son necesarios para su juego

4.4. Observar activamente el desarrollo del juego

La observación resulta invaluable para fomentar procesos de aprendizaje cuando se lleva a cabo de manera efectiva:

¿Por qué es importante observar activamente el desarrollo del juego?

- Esto se debe a que proporciona un entendimiento más profundo de cada niño, a compartir sus experiencias, pensamientos y habilidades.
- Facilita la identificación de avances en su desarrollo y aprendizaje.
- Permite detectar problemas que requieren atención.
- Proporciona información sobre las interacciones entre niños en el grupo.

¿Qué debo observar?

- ¿Cuál es su manejo de los materiales? ¿De qué manera los incorporan en su juego? ¿Qué elementos considera necesarios para enriquecer su experiencia lúdica?
- ¿De qué manera aprovecha y organiza el espacio durante el juego?
- ¿Cómo establece conexiones con sus compañeros durante el juego?
- ¿Con qué frecuencia elige jugar con ciertos compañeros? ¿Cuáles son sus interacciones menos frecuentes?
- ¿En qué tipo de juego participa?
- ¿Cómo se desenvuelve mientras juega?
- ¿Cuál es su actitud en relación al tiempo asignado para el juego?

¿Cómo observar activamente el desarrollo del juego?

- Ten plena conciencia de todos tus sentidos.
- Observa objetivamente, es decir sin ideas previas de lo que esperas que ocurra. Cada niño, grupo y juego son únicos.
- Mantente abierto a sorprenderte por las cosas que hacen los niños en cada observación.

¿Cómo registrar lo que observo?

- Registra por escrito tus observaciones el mismo día que las realizaste.
- Describe las acciones tal como ves que ocurren. No hagas interpretaciones o juicios sobre lo que observas.
- Usa un cuaderno de campo, anecdotario o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños.
- Al final de tu descripción anota tus apreciaciones personales. Puedes hacer un

comentario de tus impresiones sobre lo que has visto y notado; por ejemplo, si viste que el juego se ha enriquecido, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc.

4.5. Acompañar y dar soporte

Para realizar esta labor durante el juego es necesaria una buena disposición, lo que en la práctica significa:

- Estar presente con atención e interés. Tu actitud es percibida por los niños.
- Permitir que los niños jueguen libremente, que decidan a qué jugar, con quién hacerlo, cómo jugar.
- Respetar sus decisiones, sus formas de desplegar su juego.
- Cuidar que los niños se sientan seguros, que no se agredan, que los materiales estén organizados y en buen estado, que los sectores estén organizados.
- Responder a sus preguntas o a las invitaciones para jugar, que te sientan cercana a ellos.

Debemos tener presente que no debemos dirigir el juego, esto significa que lo aceptas como viene y disfrutas de las sorpresas que trae; por tanto, no debemos juzgar ni cuestionar.

Procesos que requieren asegurarse

- Tomar acuerdos y seguirlos: hay acuerdos básicos como no agredirse, compartir materiales, etc., que requieren ser seguidos y recordados cuando es necesario.
- Administrar el tiempo de juego: cuida que el tiempo de juego se respete y avisa a los grupos 10 minutos antes de que este termine.
- Promover la participación de todos: anima a que todos se involucren en un sector. Si hay niños que no juegan, intenta invitarlos a unirse a un grupo.
- Ayudar a tomar decisiones: si un niño o grupo no decide a qué jugar luego de un tiempo considerable, averigua qué sucede y brinda ideas que faciliten el inicio del juego.
- Ayudar a resolver conflictos: cuando ellos no puedan hacerlo por sí mismos y necesitan ayuda, puedes intervenir.
- Dar apoyo emocional cuando algún niño lo requiera.
- Revelar aprendizajes: los mencionas en la asamblea final.

4.6. Profundizar en los detalles del juego para ampliar la imaginación y creatividad la imaginación.

Aunque también forma parte del papel de acompañamiento y respaldo, queremos destacar la relevancia que tiene para el desarrollo del pensamiento infantil. Cuando el adulto observa el juego, lo hace con el propósito de comprender cómo el niño piensa y siente; busca entender las ideas, razonamientos y emociones que se desatan durante el juego. A partir de esta información, el docente estará en posición de planificar sus intervenciones de manera reflexiva y evitar la improvisación.

Para fomentar la imaginación y creatividad de los niños durante el juego, se recomienda:

- Formula preguntas que les den espacio para desplegar tu imaginación y profundizar en la trama del juego que han propuesto.
- Ofrecer algunas ideas que estimulan, enriquecen y dinamizan el juego.

Es importante tener como norma que para intervenir durante el desarrollo del juego es necesario contar con el permiso o la solicitud de los niños.

4.7. Acciones básicas para la implementación de la hora del juego libre en los Sectores

Actividades de cada momento de la hora del juego Libre en los sectores:

Antes de iniciar

- Prepara el espacio de juego y los materiales necesarios.
- Considera dentro de tu jornada diaria la hora de juego libre en los sectores.
- Prepara un diario o cuaderno para registrar tus observaciones.

Planificación y organización del juego con los niños

- Ofrece un espacio para que los niños compartan sus emociones o experiencias previas antes de comenzar el juego.
- Colabora de manera participativa en la definición de normas para la convivencia durante la hora de juego libre en los sectores.
- Demuestra empatía al escuchar las ideas y propuestas de juego de los niños.

- Guía la organización de los grupos que se forman entre los niños para dirigirse a los sectores de juego.
- Supervise la distribución equitativa de los materiales de juego entre los niños.
- Aborda situaciones especiales y dificultades que surjan durante la socialización.

Desarrollo del juego

- Observa detenidamente y documenta tus observaciones.
- Respeta y permite el desarrollo del juego espontáneo de cada niño o grupo.
- Refuerza y enriquece el juego de los niños a través de intervenciones oportunas.
- Formula preguntas que estimulan la imaginación y profundizan en el juego.
- Participa en los juegos solo cuando los niños lo soliciten.
- Presta especial atención a casos particulares y brinda apoyo.
- Anuncia con empatía la conclusión del juego.

Socialización, representación, metacognición y orden

- Dedicar el tiempo necesario para que los niños compartan sus experiencias de juego y con quiénes las llevaron a cabo, escuchándolos con atención y respeto.
- Fomenta la participación de todos durante la fase de socialización.
- Crea las condiciones propicias para que los niños expresen y representen sus vivencias lúdicas.
- Impulsa el respeto entre los niños mientras observan las representaciones realizadas por sus compañeros.
- Facilita oportunidades para identificar los aprendizajes que surgieron durante el juego.
- Organiza y estimula el orden de los materiales (Basado en la Guía de la hora del juego libre del MINEDU, 2018).

Síntesis

Cuando tratamos del juego libre, debemos entenderlo como aquel juego que surge de forma espontánea, sin estereotipos, sin ser dirigido ni interferido por el adulto; además es un juego sin género ni rol específico. Es una actividad donde el niño decide cuándo comenzar el juego, cuando terminarlo, y cómo y con qué jugar; es

propicio para el promover el invento y la imaginación para su puesta en escena. En este lapso de juego el pequeño asimila su entorno, sus vivencias y las interioriza. Tiende a Imitar, repite comportamientos y roles que ve en los adultos, y que desde luego le sirve de entrenamiento para su futuro como adulto. Es una acción donde el niño observa, imita y, mañana más tarde cuando sea adulto hará lo que ha aprendido.

Existen diversas teorías sobre el juego, que los docentes deben conocer para poder entender y encaminar a los niños hacia el logro de sus propósitos, en este sentido, se deben generar los espacios en el aula para vivenciar el juego libre ya que es pertinente para motivar y estimular a los niños a inventar, crear, hacer funcionar su creatividad. Cuando esas experiencias son nutritivas e intensas llevarán el niño a desarrollar una gran imaginación, y se podrán convertir en grandes creadores e inventores más adelante.

En relación a la disposición de los sectores, es fundamental considerar el concepto del espacio creativo, que debe ser un entorno sereno, bien iluminado, amplio en lo posible, no demasiado estructurado, ya que el objetivo principal es que el se sienta en libertad. para generar sus propias actividades lúdicas. Este ambiente creativo, junto con los materiales disponibles, busca fomentar el impulso natural del niño, su imaginación y creatividad, permitiéndoles usar los recursos disponibles para inventar o recrear juguetes y juegos sin reglas rígidas, restricciones o interferencias

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- El juego libre desde la perspectiva educativa debe considerarse como un elemento pedagógico importante e indispensable para vivenciarlo en el aula, considerando que tiende a favorecer el desarrollo integral de los niños del nivel inicial. Por lo tanto, debemos concebirlo como un espacio enriquecedor, placentero y necesario en el aula y la escuela, ya que facilita a los infantes percibir la confianza y seguridad en su dimensión afectiva y permita el libre progreso de sus capacidades y habilidades.
- El juego libre a nivel de la educación inicial, es una actividad fundamental para el desarrollo del aprendizaje de los niños, por tanto, debemos crear todas las condiciones favorables para que los niños mediante la interacción con los demás no solo desarrollen sus intereses sino también vayan consolidando el proceso de socialización.
- En el desarrollo de habilidades sociales como autoestima, comunicación, empatía, asertividad, toma de decisiones entre otras, en donde los niños reflejen ciertas carencias o dificultades que afecten su desarrollo integral; se debe fomentar el juego libre con el propósito de que la dimensión afectiva se nutra a partir de la interacción que tenga el niño con los demás.

Recomendaciones

- Las/los docentes de las instituciones educativas del nivel inicial apliquen con más frecuencia el juego libre en los sectores, para promover en los niños en interés por el aprendizaje de las diferentes áreas del currículo.
- Las/los docentes de educación inicial deben ser partícipes activos en el momento del juego libre, esto debe tener la intencionalidad de que los niños agarren mayor confianza y fortalecer las habilidades comunicativas entre de ellos.
- Experimentar juegos libres encaminados a que los niños expresen la utilidad de los objetos para que lo eslabonen con los objetos o cosas de su contexto sociocultural.

Referencias

- Aldaba, M. (2009). El juego en la escuela. Innovación y experiencias educativas. (15) 1 - 9. ISSN 1988-6047. Recuperado de: http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/MARIA%20JOSE_AL_GABA_1.pdf
- Bredenkamp, S. y Copple, C. (1997). Prácticas apropiadas para el desarrollo en programas de primera infancia (edición revisada). Washington, DC: NAEYC.
- Calero Pérez, M. (2005). *Educar jugando*. Lima, Perú: Editorial El Comercio S.A.
- Delgado, I. (2011). El juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo.
- Fantuzzo, J. W., & Hampton, V. R. (2000). Un sistema de clasificación de padres y maestros para niños pequeños. Nueva York: John Wiley & Sons Inc.
- Fingermann, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Gamboa Jiménez, Rodrigo y Cacciuttolo Juárez, Carola (2015) *Juego libre y espontáneo en el patio de recreo en educación infantil... ¿A qué juegan los niños?* Recuperado de: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7184/ev.7184.pdf
- Gitlin-Weiner, A.; Sandgrund y Ch. Schaefer (2000) *Juego, diagnóstico y evaluación*. 2a edición. Nueva York: John Wiley & Sons Inc.
- Huizinga, A. (1974) *Homo ludens*. Alianza Editorial, S.A.
- Johnson, J.E., J.F. Christie, D. Yawkry, Thomas (1999) *Juego y Desarrollo Infantil*. 2a edición. Nueva York: Longman.
- Marín, Imma (2009) *Jugar, una necesidad y un derecho*. Revista de Psicología, Ciencias de la Educación. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/Aloma> 2009 | 25 | 233-249
- Michelet, A. (1977) *Los útiles de la infancia*. Barcelona: Herder.
- Minedu. (2018) *El Juego Simbólico en La Hora del Juego Libre en los Sectores*. Primera edición.

- Minerva Torres, Carmen (2002) *El juego: una estrategia importante*. Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Muñoz, O. M. F. y Almonacid, F. A. (s. f.). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el aula de la primera infancia. *Infancia, Educación y Aprendizaje*.
- Pavía, V. (2005). *Las formas de juego y el modo de jugar en la escuela*. Universidad Nacional de Comahue, Patagonia, Argentina.
- Real Academia Española (2012) *Ortografía Básica de la Lengua Española*. Espasa Calpe.
- Ribes (2011). *Evaluación de la educación emocional en el ciclo medio de la educación primaria*. Revista de educación, 354, 347-349. Universidad de Lleida. Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Pedagogía y Psicología. Lleida, España.
- San Francisco De Sales. (1663) *Introducción a la vida devota III*, 31.
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- Silva, G. (2009). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial*. Recuperado de: <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Peru/grade/20120828113351/eljuego.pdf>
- Venegas, F.; García, M. y Venegas, A. (2013). *El juego infantil y su metodología*. Málaga: Innovación y cualificación.
- Vygotsky (2000) *Pensamiento y lenguaje*. México. Editorial Trillas.