

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



Trabajo de investigación

El Juego Libre en los Sectores en la Educación Inicial

Grado de bachiller

Autor:

**Franco Hugo Ríos Brocca
(ORCID 0009 – 0001 – 1028 – 4110)**

Asesor:

**Prof. Javier Hidalgo Córdova
(ORCID 0009 – 8145 - 1724)**

Lamas – Perú

2024


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LAMAS"



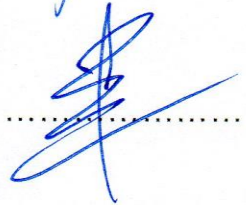
El juego libre en los sectores en la educación inicial

Trabajo de investigación aprobado en forma y estilo por:

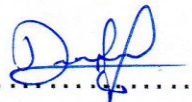
Docente Superior: Juan Carlos Rojas Cachay (Presidente)

.....


Docente Superior: Gregorio Orlando Sacha Soria (Secretario)

.....


Docente Superior: Dolibeth Acosta Copio (Vocal)

.....


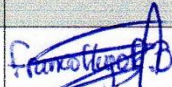
Lamas – Perú

2024

AUTORIZACION DE PUBLICACION EN REPOSITORIO EESP LAMAS

1. Identificación del documento

Autoras

Apellidos completos	Nombres Completos	Código de estudiante (DNI)	Correo electrónico	Firma
Rios Brocca	Franco Hugo	71336494	Francohrb02@gmail.com	

Programa de estudios del autor(es)

EDUCACIÓN INICIAL

Título del documento a publicar

El juego libre en los sectores en la educación inicial

Modalidad	Grado o título
<input type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Título profesional - Licenciatura
<input checked="" type="checkbox"/> Trabajo de investigación	<input checked="" type="checkbox"/> Bachiller

2. Docente asesor

Apellidos completos	Nombres Completos	DNI	Correo electrónico
Hidalgo Córdova	Javier		@gmail.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 25% estipulada por la EESP LAMAS.	X	
Aprobación de originalidad del Asesor	APROBADO	

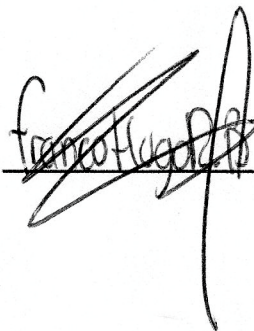
4. Autorización de publicación

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

Yo, **Franco Hugo Rios Brocca** con DNI N° 71336494, en mi calidad de autor autorizo la publicación del documento presentado digitalmente a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Lamas.

Reconozco estar informada 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: 25 - 11 - 2024

Declaración Jurada de Autenticidad de Trabajo de Investigación

Los que suscribe, **Franco Hugo Rios Brocca**, con DNI N° 71336494 egresado del **Programa de Estudios de Educación Inicial** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas", declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo titulado:

El juego libre en los sectores en la educación inicial

El mismo que presento bajo la modalidad de: **INVESTIGACIÓN** para optar el grado académico de: **BACHILLER EN EDUCACIÓN**

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

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo 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: 25-11--2024

Franco Hugo Rios Brocca
Firma del Autor



Franco Hugo Rios Brocca
Firma del Autor



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, Gregorio Orlando Sacha Soria, docente de la **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas"**, asesor del Trabajo de Investigación intitulada: **El juego libre en los sectores de educación inicial** del autor **Franco Hugo Rios Brocca** 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, 25 de noviembre del 2024

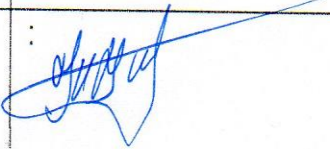
Apellidos y nombres del Asesor:	Firma
HIDALGO CÓRDOVA JAVIER DNI: 01109852 ORCID: 0009 - 8145 - 1724	

Tabla de contenido

Dedicatoria.....	8
Reconocimiento.....	9
Resumen	10
Abstract.....	11
Introducción	12
Capítulo I	13
Juego simbólico y clasificación de los juegos simbólicos	
1.1 Juego simbólico.....	13
1.2 Clasificación y evolución de los juegos simbólicos.....	13
1.3 Evolución del juego simbólico	14
1.4 Aprendizaje que se desarrolla en el juego simbólico.....	16
1.5 El juego simbólico según Piaget y Freud	16
Capítulo II	19
Las habilidades sociales en la infancia y el juego dramático.....	19
2.1 Las habilidades sociales.....	19
2.2 El juego dramático.....	20
2.3 Resolución de conflictos a través del juego dramático	23
Capítulo III.....	26
El juego libre, sus características y el rol del docente	27
3.1 El juego libre en los sectores	27
3.2 Sectores de aprendizaje	28
3.3 El rol del docente en el juego libre.....	30
3.4 La intervención durante la hora del juego libre en los sectores.....	31
Síntesis.....	31
Conclusiones y recomendaciones.....	33
1.1 Conclusiones.....	33
1.2 Recomendaciones.....	33
Referencias.....	35

Dedicatoria

A **Lena y Dora**, mis abuelas queridas, ustedes serán siempre mi inspiración y nunca dejarán de vivir en mi corazón.

A Mi familia lo más hermoso para mí, que me apoyó y acompañó en este hermoso sueño.

Franco Hugo.

Reconocimiento

Aunque soy aún bastante joven, puedo reconocer todo el esfuerzo de mucha gente que me ama y que siempre está a mi alrededor y que me alientan y empujan a ser una mejor persona. Esto es parte de un logro compartido del que estoy muy orgulloso. Las palabras gracias pueden parecer muy simples, pero para mí tienen un gran significado:

Debo reconocer a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Lamas, que me educó en esta hermosa carrera que es la Educación Inicial, también debo reconocer a mis docentes que tuvieron la paciencia y sobre todo el gran apoyo que me dieron en todo momento.

El autor.

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado: *El juego libre en los sectores en la educación inicial*, está dividido en 3 capítulos. En el primer capítulo defino lo que significa el juego simbólico, su clasificación o evolución de acuerdo a la edad del niño, su importancia como factor de aprendizaje y un cuadro comparativo entre las posiciones de Piaget y Freud. En el siguiente capítulo abordo las habilidades sociales y cómo se adquieren, lo mismo que las capacidades que se forman por dichas habilidades. También se trata sobre el juego dramático y su función en el desarrollo de habilidades y manejo de conflictos. Por último, en el capítulo tres, trato sobre el juego libre en los diferentes sectores que pueden estructurarse en un aula y el rol que debe tener el docente para su máximo desarrollo.

Palabras clave: juego, juego libre, actividad.

Abstract

This academic work entitled: Free play in the sectors in initial education, is divided into 3 chapters. In the first chapter I define what symbolic play means, its classification or evolution according to the age of the child, its importance as a learning factor and a comparative table between the positions of Piaget and Freud. In the next chapter I address social skills and how they are acquired, as well as the capabilities that are formed by these skills. It also discusses dramatic play and its role in skill development and conflict management. Finally, in chapter three, I discuss free play in the different sectors that can be structured in a classroom and the role that the teacher must play for its maximum development.

Keywords: game, free play, activity.

Introducción

Los primeros años de vida de un ser humano son los años en los que se aprende con mayor rapidez. ¿El aprendizaje es un juego serio? Podríamos decir que sí. Y la escuela debe buscar ese balance entre enseñanza, diversión y estímulo. Pensar en explicar una clase con una pizarra y tiza y que los niños la sigan y entiendan es solo gastar el tiempo, pues hoy sabemos que los pequeños no pueden prestar atención a ese tipo de metodología. Los niños aprenden jugando y sobre esa base se deben construir las metodologías que ayuden a su formación y desarrollo.

A través del juego los niños se expresan, pero también captan el mundo. La implementación del juego como estrategia de aprendizaje busca alinearse con el niño en su manera de percibir y entender las cosas. Todo momento de juego puede ser momento de aprendizaje y desarrollo.

El siguiente estudio tiene los siguientes objetivos:

Objetivo general:

- Entender el juego como forma de aprendizaje y desarrollo social y emocional de los niños.

Objetivos específicos:

- Descubrir el juego simbólico, el juego dramático y el juego libre por sectores como estrategias de aprendizaje y desarrollo social de los niños.
- El rol del docente y de las instituciones educativas para la estructuración de metodologías y estrategias que sirvan al aprendizaje a través del juego.

Capítulo I

Juego simbólico y clasificación de los juegos simbólicos

1.1 Juego simbólico

Es crucial para los niños pequeños jugar de manera libre en el colegio, les facilita el aprendizaje a través de la exploración, experimentación y creación en un entorno seguro y ameno. Este juego no solo resulta entretenido, sino que también permite a los niños aprender a relacionarse, gestionar sus emociones y reflexionar de manera más efectiva. En este estudio, abordaremos la relevancia de permitir que los niños disfruten de su juego libre en el centro de educación infantil. Observaremos por qué es ventajoso y proporcionaremos recomendaciones sobre cómo usarlo de manera adecuada en clase.

El juego simbólico se produce cuando los niños de 2 a 6 años emplean su imaginación y se transforman en objetos distintos. La imaginación es la habilidad de modificar elementos para generar nuevas circunstancias y universos en tu mente.

El juego simbólico ayuda a los niños a aprender y a desarrollar su pensamiento. También les ayuda a expresar sus sentimientos y a desarrollarse social y emocionalmente.

Jugar a hacer como si algo fuera real es importante entender la diferencia entre lo que es de verdad y lo que no lo es. También es necesario asegurarse de que los demás también saben distinguir entre lo real y lo imaginario. Cuando el niño entiende lo que es verdad y mentira, puede reconocer que algo es solo un juego.

Jugar simbólicamente es pensar de una manera especial: usar un objeto para representar algo que no está presente, es decir el juego simbólico contribuye a la educación

1.2 Clasificación y evolución de los juegos simbólicos.

Según Piaget el juego va a corresponder:

Juego sensoriomotor (0-2 años):

Durante esta fase, los bebés exploran su entorno a través de sus sentidos y acciones. Aunque no se considera un juego simbólico en sentido estricto, esta etapa es crucial para el desarrollo posterior. Los niños comienzan a comprender la relación entre sus acciones y los efectos que éstas producen, estableciendo así las bases necesarias para el juego simbólico.

Juego simbólico (2-7 años):

- **Etapa preoperacional (2-7 años):** En la etapa preoperacional, que abarca desde los 2 hasta los 7 años, el juego simbólico alcanza su máxima expresión. En esta fase, los niños utilizan objetos para representar otros, como cuando simulan usar un plátano como teléfono. Este tipo de juego les permite explorar diversos roles y situaciones, fomentando su imaginación y creatividad a medida que desarrollan su entendimiento del mundo que les rodea.
- **Características:**
 - Imitación: Los niños tienden a replicar comportamientos de adultos o personajes que han observado en su entorno.
 - Representación: Utilizan objetos y acciones para simbolizar otras cosas, demostrando así su capacidad de pensamiento simbólico.
 - Fantasía: Crean escenarios imaginarios y asumen diversos roles, lo que les permite explorar diferentes perspectivas.

1.3 Evolución del juego simbólico

- De lo concreto a lo abstracto: A medida que los niños crecen, su habilidad para pensar abstractamente se desarrolla. Empiezan a tejer historias más complejas y a representar situaciones que no tienen relación directa con sus experiencias inmediatas.

- Interacción social: Con el tiempo el juego simbólico se vuelve más colaborativo. Los niños comienzan a jugar en grupo, lo que les permite negociar roles, establecer reglas y colaborar en la creación de narrativas. Esta interacción social es fundamental para su desarrollo emocional y social.

La evolución del juego se adapta a la edad del niño, y según la Guía de Juegos Simbólicos del Minedu (2019), se presentan las siguientes etapas:

Entre los 3 y 4 años

- Empieza a desarrollarse la habilidad para manipular objetos ficticios. Los niños tienen la habilidad de construir estructuras tridimensionales utilizando bloques, como una vivienda de madera.
- Las niñas y los muñecos pueden asumir diversos roles, como ser una doctora y bailarinas al mismo tiempo.

Entre los 4 y 5 años

- Los niños se agrupan para participar en juegos colectivos.
- Dotan de vida a diferentes objetos, haciéndolos interactuar entre sí.

5 años en adelante

Se observa el aumento en la cooperación y coordinación durante el juego en grupo.

- Los niños desarrollan su habilidad para crear escenas imaginarias y asumen diversos roles.
- Poseen la habilidad de fusionar realidades conocidas con circunstancias que nunca han vivido, como conversar con seres desconocidos
- Emergen las habilidades para jugar bajo reglas establecidas.
- Utilizan la fantasía en juegos tipo-dramáticos, empleando improvisación y variando sus voces.
- Planifican y negocian roles y acuerdos dentro del juego.

1.4 Aprendizaje que se desarrolla en el juego simbólico.

El juego es una parte esencial de la naturaleza infantil y debe ser considerado un motor de desarrollo en áreas como la cognición, la afectividad, la socialización, la motricidad y la autorrealización. Cuando los niños eligen jugar, no se detienen a pensar: "voy a aprender algo de esta actividad", pero su inmersión en el juego genera valiosas oportunidades de aprendizaje en todos estos aspectos.

El juego simbólico, en particular, les permite explorar su imaginación de forma rica y creativa. Por ejemplo, si necesitan un caballo para una de sus aventuras lúdicas, pueden transformar una simple silla en un corcel gracias a su inventiva, con el tiempo, a medida que juegan, su capacidad creativa se expande.

Además, el juego simbólico se convierte en una herramienta para que los niños expresen sus emociones y manejen situaciones que les resultan complicadas de comprender. A través del juego, encuentran una vía para liberar tensiones y estrés.

Entre los cuatro y seis años, el niño comienza a participar en dinámicas grupales al jugar con otros. La colaboración se vuelve fundamental para que el juego fluya de manera adecuada, y es en este contexto que la socialización adquiere un papel crucial. Esta vivencia les ayuda a sentirse valorados dentro de un grupo, lo que a su vez fortalece su autoestima y autoconfianza.

A medida que socializan, también comienzan a descubrirse a sí mismos y a analizar su entorno. Su curiosidad se despierta, así como su capacidad crítica para cuestionar lo que les rodea. Además, la necesidad de mantener un diálogo con sus compañeros enriquece y desarrolla sus habilidades verbales y comunicativas.

La UNICEF, en su publicación titulada "Aprendizaje a través del juego", señala que el continuum del aprendizaje lúdico abarca tres niveles distintos de implicación de niños y adultos en experiencias de juego. En un extremo, el juego libre ofrece a los niños total libertad para jugar, explorar y descubrir. A lo largo de este continuum, se da un avance hacia formas de juego más guiadas o estructuradas, con diferentes grados de participación de los adultos.

Es fundamental que estos últimos cuenten con las competencias adecuadas para facilitar el aprendizaje a través del juego, incluso en contextos de juego libre, pues deben reconocer y potenciar los beneficios de esta modalidad, garantizando el tiempo y el ambiente propicio para su desarrollo.

1.5 El juego simbólico según Piaget y Freud.

La teoría de Piaget se inscribe en el ámbito de la psicología de la consciencia, donde el juego es considerado una forma de conducta. Esta actividad lúdica debe cumplir con ciertas condiciones:

- Debe realizarse por puro placer.
- No debe tener otro objetivo que el disfrute del juego en sí mismo.
- Debe ser emprendida por iniciativa del niño.
- Requiere un compromiso activo por parte del joven jugador.

Según Piaget, el acto intelectual siempre busca una meta que se encuentra fuera de sí mismo, mientras que el juego tiene como fin su propia realización. Por lo tanto, la actividad lúdica no es una conducta adaptativa, ya que no busca el equilibrio entre asimilaciones y acomodaciones. En cambio, se manifiesta como un polo de ese equilibrio, predominando la asimilación. En el juego, el niño no se adapta al mundo tal como es; más bien lo transforma según sus deseos, integrando así la realidad en su identidad.

El juego simbólico adquiere su carácter por dos razones interrelacionadas: la estructura intelectual que lo determina y el uso exclusivo del símbolo.

La función simbólica permite representar algo mediante un significante específico, generando así dos tipos de instrumentos: los símbolos, que son construcciones del niño y que guardan cierta relación con sus significados; y los signos, que son recibidos a través de la imitación.

Por su parte, Freud aborda el tema del juego desde una perspectiva diferente. Según él, el juego infantil es simbólico porque se apoya en fragmentos

de la realidad, a los que les otorga un significado particular y un sentido oculto. Así, el juego se convierte en un vehículo para la satisfacción de los deseos del niño. Al jugar, el niño crea un mundo a su medida, un universo amable y placentero. Sin embargo, esta búsqueda refugia una realidad que a menudo no le resulta agradable, pues la vida cotidiana impone restricciones. Para Freud, lo opuesto al juego no es la seriedad, sino la realidad misma. En este espacio libre de limitaciones, el niño puede experimentar el placer sin renunciar a la profundidad de su deseo, que permanece en secreto. Este secreto no implica ocultamiento; el niño que juega no es consciente del significado profundo de sus acciones. Por lo tanto, no necesita esconderse para jugar; lo que permanece oculto en su inocencia son los aspectos inconscientes y sexuales de su deseo.

CUADRO COMPARATIVO SOBRE EL JUEGO SIMBÓLICO SEGÚN PIAGET Y FREUD

JEAN PIAGET	SIGMUND FREUD
<i>Juego simbólico</i> nombra un juego característico o propio de una etapa del desarrollo del niño (es un concepto).	Todo juego es siempre “simbólico”.
Hay una teoría del desarrollo del juego.	No hay una teoría genética del juego. Su concepción es subsidiaria de la Teoría del Sueño. (Aportes post-Freud.)
Surge por la necesidad de un espacio de actividad cuya motivación no sea la adaptación.	Está dirigido por el deseo de ser grande, de ser adulto. (Ello lo relaciona a la Identificación.)
Es una deformación del mundo real por asimilación al yo.	La creación de un mundo acorde a sus deseos está encuadrada en un marco de repetición compulsiva.
Es una actividad producida por el niño.	Es una actividad producida por el niño.
El simbolismo del juego simbólico es consciente (primario). Existe un simbolismo secundario que es “menos consciente” en el juego simbólico e “inconsciente” en el sueño infantil.	El simbolismo del juego, igual que el onírico está bajo el imperio de la legalidad del Inconsciente (proceso primario) y respeta las condiciones dinámicas de ese sistema psíquico.
El juego simbólico tiene valor en sí mismo por la función elaborativa que puede tomar.	El juego tiene valor en sí mismo por la función elaborativa inherente a él.

Capítulo II

Las habilidades sociales en la infancia y el juego dramático.

2.1 Las habilidades sociales

Las habilidades sociales se definen como el conjunto de conductas que van a permitir desenvolvernó de manera eficaz dentro de las diferentes situaciones sociales, permitiéndonos establecer relaciones adecuadas con los demás y resolver conflictos.

El contexto donde nos desarrollamos será determinante en la adquisición de habilidades. Y el ser humano es social por naturaleza. Tener dificultades en las habilidades sociales puede suponer un gran malestar en los niños. Puede que vean muy complicadas las relaciones con sus iguales, sentirse solos o rechazados y en ocasiones devenir en conductas agresivas.

Las habilidades sociales básicas de los niños en la infancia se adquieren en las situaciones de juego, en las relaciones de amistad, en la expresión de emociones y en la formulación de preguntas sobre todo lo que les rodea. Algunas de estas habilidades sociales básicas son las siguientes:

- Situaciones de juego con otros niños: compartir los juguetes o pedir prestado otros juguetes
- Conductas de cooperación: pasan del juego individual a los juegos de cooperación grupal
- Inicio de relación de amistad con otros niños: saludarse, despedirse, ofrecer ayuda, hablar con otros niños, pedir algo, etc.
- Empiezan a ser conscientes de sus emociones: quejas, críticas, alabanzas, halagos, vergüenza, enfados, orgullo, etc.
- Hacer preguntas básicas y responderlas

Y las capacidades que se pueden formar por estas habilidades sociales son muchas:

- Apego
- Empatía

- Respeto
- Escucha activa
- Asertividad
- Establecer objetivos compartidos
- Cooperación
- Comunicación
- Negociación
- Autocontrol
- Comprensión

De acuerdo con la teoría de Vygotsky, el aprendizaje y el desarrollo cognitivo se llevan a cabo a través de la interacción social y cultural. Vygotsky sostenía que el aprendizaje no es un proceso que ocurre de manera individual, sino que se desarrolla en un contexto social y cultural. Los niños adquieren conocimientos, ideas, actitudes y valores a través de sus relaciones con los demás. No aprenden simplemente mediante la exploración solitaria del mundo, sino que se apropian de las maneras de actuar y pensar que su cultura les brinda.

Los seguidores de Vygotsky han investigado cómo el juego impacta en el desarrollo de los niños. En este contexto, Elkonin (1980) observó que durante el juego, las habilidades mentales de los niños alcanzan un nivel superior al que suelen mostrar en otras actividades de aprendizaje. Este nivel se asemeja a lo que Vygotsky definió como el nivel avanzado de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Por ejemplo, al pedirle a un niño que asumiera el rol de vigía, este se mantuvo en su posición y se concentró durante un tiempo mayor del que solía lograr cuando la maestra le pedía que prestara atención.

La Zona de Desarrollo Próximo se refiere a la distancia entre las habilidades que un niño puede realizar de manera independiente y aquellas que puede alcanzar con la ayuda de otra persona. Vygotsky sostenía que el aprendizaje ocurre cuando un niño se enfrenta a un desafío que supera su nivel actual de competencia, pero que puede ser abordado con el apoyo de un maestro o un compañero más capacitado. A través de esta colaboración, el niño no solo aprende, sino que también desarrolla nuevas habilidades sociales y adquiere conocimientos valiosos.

En su investigación Elkonin (1980), comparó la cantidad de cosas que los niños podían recordar deliberadamente tanto en su juego de representación, como en una sesión típica de un experimento de laboratorio. Se les dio a los niños una lista de palabras que debían recordar mientras jugaban a escenificar una tienda y en la sesión del experimento de laboratorio, el resultado del experimento fue que los niños podían recordar más cosas en las condiciones de juego dramático.

Es por anterior, que es importante mencionar que para que las habilidades sociales se den, se necesita el acompañamiento, a través del cual se brindan estrategias para enfrentar problemas localizados en su Zona de Desarrollo Próximo y el andamiaje proporcionado por las interacciones del maestro con sus estudiantes.

2.2 El juego dramático.

El juego dramático se empieza a mostrar en su forma más simple entre los 3 y 4 años. Diversos autores han investigado este tipo de juego y concuerdan en que, para los niños en educación inicial, es esencial no solo para su desarrollo personal, sino también social. Este juego fomenta el crecimiento en aspectos emocionales y de socialización.

El juego dramático facilita a los niños la creación e imaginación de situaciones que, pese a estar lejos de la realidad, conservan un vínculo con ella. Las tareas que llevan a cabo durante el juego evidencian su comprensión del mundo real.

Adicionalmente, el juego teatral fomenta el desarrollo de competencias sociales, como la escucha atenta. Mediante este tipo de actividad, los niños también potencian su autoconfianza y seguridad.

En su tesis "Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de educación inicial", Andrea Riquero (2017) indica que el juego dramático conlleva la modificación del espacio y los objetos a través de la imaginación y la creatividad. Esto facilita que el niño recree situaciones y añada vida a diferentes componentes con facilidad, siendo la espontaneidad un rasgo inherente de este juego. Además, el niño otorga distintas funciones a un mismo objeto dependiendo de lo que quiere

simbolizar, lo que se refleja en sus acciones al interpretar a superhéroes, oficiales de policía o integrantes de una familia, entre otros.

Complementariamente, Javier González (2020), en su artículo “El desarrollo cognitivo a través del juego dramático”, describe las distintas etapas de desarrollo de este juego, proporcionando a los maestros una referencia útil para entender mejor el desarrollo social de los niños.

El Ministerio de Educación (2013) argumenta que los conflictos son circunstancias inherentes a la vida humana y, a menudo, en el aula, donde los niños aprenden a relacionarse entre ellos. En vez de intentar erradicar estos conflictos, resulta crucial aprender a manejarlos y solucionarlos, dado que esto puede promover la transformación social.

De forma complementaria, Javier González (2020), en su artículo “El desarrollo cognitivo a través del juego dramático”, resume las diversas etapas de desarrollo de este juego, ofreciendo a los maestros una referencia útil para comprender mejor el desarrollo social de los niños.

ETAPAS	EJEMPLOS PRÁCTICOS
Juego dramático solitario	Un niño se sienta en una esquina completamente sumergido en su propio mundo, sin mostrar interés en lo que sucede a su alrededor.
Juego dramático paralelo	Una niña juega al lado de otro niño (o adulto), aparentando participar en la misma actividad, aunque en realidad sus juegos son independientes y no se interceptan.
Juego dramático en parejas	Dos niñas se unen en una actividad lúdica. Son capaces de sostener una narrativa compartida durante períodos cada vez más largos. Ambas se benefician de esta experiencia imaginaria, comprometiéndose a mantenerla viva. En caso de que surjan dificultades, un adulto empático puede ayudar a resolverlas.
Juego dramático en grupos pequeños	Un grupo de cuatro niños puede desarrollar una narrativa conjunta y permanecer unidos en su ficción. Si es necesario, pueden dividirse en subgrupos. Cada integrante aprende que la historia no le pertenece únicamente, sino que debe compartirse con los demás. Un profesor o asistente puede actuar como modelo y brindar apoyo en este proceso.
El arte dramático para toda la clase	se lleva a cabo únicamente cuando el profesor lo prepara con antelación. Es una forma de juego dramático altamente avanzada e inclusiva, centrada en el aprendizaje. La evaluación de la escena es un esfuerzo colectivo, y el profesor construye una estructura y un

marco utilizando estrategias y convenciones dramáticas que pueden incorporar elementos teatrales.

A continuación, presentamos un ejemplo extraído del trabajo de Claudia Kiessling (2015) que nos permitirá comprender mejor la estructura de un juego dramático:

- Los participantes asumen un papel, tal como un bombero chino
- Imaginan un escenario, un lugar ficticio: por ejemplo, que su personaje se encuentra la China
- Encuentran una situación imaginaria: podrían imaginar que está a punto de apagar un incendio utilizando agua de arroz
- Interactúan con los demás de forma verbal, adoptando su personaje: por ejemplo, pueden comunicarse con otro bombero chino, indicándole que debe apagar el fuego
- También llevan a cabo interacciones físicas con los demás personajes, como salvar a las personas atrapadas en las casas en llamas.
- Transforman el significado de los objetos, por ejemplo: una cuerda se convierte en una manguera
- Visualizan objetos que no están presentes, como una casa en llamas, un fuego inexistente, o un camión de bomberos imaginario.
- Pueden imaginarse lidiando con criaturas o personajes ficticios, como un gato en peligro al que intentan rescatar.
- Se comunican con personajes imaginarios, como envío de un mensaje a la central de bomberos por radio
- Interactúan con objetos que sólo existen en su imaginación, como conducir un camión de bomberos que no está realmente allí.

Los profesores pueden aprovechar estas habilidades desarrolladas a través del juego dramático para abordar diversos temas de aprendizaje. Como hemos visto, estos juegos no solo fomentan la socialización, sino que también pueden ser útiles para la resolución de conflictos.

2.3 Resolución de conflictos a través del juego dramático.

El MINEDU (2013) sostiene que los conflictos son eventos inherentes a la vida de las peruanas y, a menudo, en el aula, un ambiente donde los niños aprenden a interactuar entre ellos. En vez de tratar de erradicar estos conflictos, es esencial aprender a manejarlos y solucionarlos, dado que esto puede favorecer la transformación social.

A medida que aumenta la interacción durante la etapa escolar, se hace evidente la necesidad de que los niños adquieran habilidades que les permitan relacionarse eficazmente con sus compañeros y resolver disputas. Entre las habilidades básicas necesarias para este fin se encuentran las siguientes:

Para los niños de 3 a 5 años, prestar atención a los demás incluye diversos elementos:

- Elementos no enunciativos:

- Adoptar una actitud dirigida al interlocutor.
- Exhibir una expresión facial que sugiera interés.
- Preservar la visión.
- Hacer uso de gestos y movimientos apropiados.
- Capturar la expresión facial del otro participante.

- Elementos lingüísticos:

- Emitir murmullos de acuerdo o rechazo o
- Formular interrogantes breves para categorizar aspectos.
- Se refiere a declaraciones anteriores del interlocutor, demostrando interés y promoviendo el diálogo.

Involucrarse en los juegos de grupo. Mediante el juego colectivo, los niños fomentan su capacidad para participar en diferentes actividades e involucrarse de forma activa en la resolución de conflictos_ interpersonales.

Seguimiento de señales básicas. Esto requiere que los niños escuchen y entiendan convenios, restricciones y directrices de las actividades que se llevan a cabo en el salón de clases.

Compartir materiales con sus compañeros. Desarrollar esta habilidad es un proceso gradual. Entre los 2 y 5 años, los niños están en la etapa de construir su identidad, priorizando sus propios deseos y necesidades, lo que a menudo dificulta su comprensión de los intereses ajenos. Una estrategia útil para fomentar la reciprocidad es el siguiente principio: “Si deseas llevarte eso, podrías prestar algo a cambio”. De esta manera, comienzan a distinguir entre lo que les pertenece, lo que es de otros y lo que compartimos.

Transmitir sus pensamientos a las personas de su entorno. Pese a que los niños de 3 años todavía están aprendiendo a manifestar verbalmente sus emociones, el juego se transforma en un instrumento esencial para potenciar sus destrezas comunicativas.

En conjunto, estas habilidades no solo facilitan la resolución de conflictos, sino que también contribuyen al crecimiento personal y social de los niños

Expresar emociones es una parte fundamental de la comunicación humana, ya sea a través de gestos o de palabras. El rostro desempeña un papel crucial en la expresión corporal, transmitiendo rasgos de personalidad y reflejando estados de ánimo como alegría, tristeza, odio, amor y dolor, entre otros sentimientos. Esto es particularmente cierto en el caso de los niños. a través del juego dramático pueden explorar toda esta gama emocional. Durante estas interacciones pueden surgir conflictos y, en ocasiones, ellos pueden reaccionar de manera agresiva. Así los pequeños comienzan a reconocer y entender sus propios sentimientos.

Aceptar a los compañeros es fundamental y esto incluye permitir la proximidad. En el ámbito del juego, es normal que surjan desacuerdos; sin embargo, es crucial destacar que aceptar a los demás no implica tolerar comportamientos dañinos como pellizcos, empujones o golpes. La verdadera aceptación reside en valorar a las personas tal como son, aprendiendo de ellas y reconociendo sus diferencias.

Además, los niños aprenden a aguardar su turno para expresarse y para

obtener recursos. El juego les ofrece la posibilidad de llegar a acuerdos sobre su implicación, fomentando el respeto hacia las posiciones de los demás.

En este escenario, el juego teatral emerge como un recurso crucial para el aprendizaje, pues promueve el desarrollo de competencias sociales y valores. Adquirir habilidades para gestionar conflictos de forma constructiva es una competencia social que los niños mantendrán a lo largo de toda su existencia. Cuando los maestros los orientan en el ejercicio de solución de conflictos, los niños adquieren una mayor sensibilidad hacia las necesidades y emociones de sus pares.

Para cumplir con este papel, el educador debe poseer atributos que le faciliten orientar de manera eficiente a los niños en el desarrollo de competencias para la resolución de conflictos. Es crucial que funcione como un tercero imparcial, promoviendo un pacto consensuado que fomente cambios positivos en la conducta y actitudes de los participantes. El propósito no es meramente solucionar el conflicto, sino que el proceso se transforme en una experiencia de aprendizaje de gran valor. Por lo tanto, las tácticas correctas serán fundamentales para que el niño aprenda a vencer los conflictos, llegando a un punto en el que el docente pueda dar un paso atrás y sean los niños mismos quienes emprendan la resolución de sus disputas de forma independiente.

Capítulo III

El juego libre, sus características y el rol del docente

3.1 El juego libre en los sectores

Cada día, la hora de juego libre en los diferentes sectores se integra en la jornada pedagógica. Según la Guía del Juego Simbólico del MINEDU (2019), esta actividad presenta varias características clave:

CARACTERÍSTICAS DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES
<ul style="list-style-type: none"> • Es considerado libre porque los niños tienen la libertad de elegir en qué jugar, con quien y qué materiales utilizar.
<ul style="list-style-type: none"> • El adulto se encarga de planificar, diseñar e implementar los sectores, ya sea dentro de la Institución Educativa o en el Programa No Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI), atendiendo a los intereses y necesidades lúdicas de los niños.
<ul style="list-style-type: none"> • La duración de esta actividad es de aproximadamente 60 minutos diarios.
<ul style="list-style-type: none"> • Se establecen ciertas reglas para asegurar que el desarrollo del juego transcurra de manera armoniosa
<ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños participan y, dependiendo de su edad, madurez y personalidad, pueden optar por jugar de forma individual, en paralelo o en grupo.
<ul style="list-style-type: none"> • Este tiempo de juego no se considera una actividad de espera; su implementación se realiza solo cuando todos los niños están presentes en el aula.

La hora del juego libre está estructurada en 3 momentos:

- Primer momento. Planificación y organización. Los niños deciden a qué jugar, dónde y con quién. Se toman acuerdos y se distribuyen en los diferentes sectores, y la cantidad de niños por sector puede ser flexible.
- Segundo momento: Desarrollo del juego. Los niños inician su proyecto de juego, utilizando su imaginación para llevar a cabo sus ideas. El adulto acompaña y brinda el apoyo necesario en este proceso.
- Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden. En asamblea, aquellos niños que lo deseen tienen la oportunidad de compartir

sobre su experiencia de juego; pueden representar lo vivido si así lo consideran. Finalmente, ordenan y guardan los materiales y juguetes utilizados.

Un ejemplo del momento de cierre de la hora del juego libre puede ser el siguiente:

Posibles respuestas del niño	Aprendizaje
"Construí una torre elevada que no se derrumbó."	Aprendimos a construir bases sólidas para sostener estructuras altas.
"Presté mi muñeca a Lizet para que no llorara"	Aprendimos a fortalecer las relaciones con nuestros compañeros.
"Pedí permiso para ser la mamá"	Aprendimos a convivir y participar con los demás.

3.2 Sectores de aprendizaje.

Los sectores constituyen espacios destinados al aprendizaje mediante el juego y la exploración, donde se desarrollan conceptos, habilidades, competencias y actitudes. Esta modalidad permite un trabajo colaborativo y fomenta un ambiente social positivo, respetando las dinámicas de grupos pequeños que trabajan simultáneamente.

Algunos de los sectores que se pueden implementar en el aula para promover el juego simbólico en el horario de juego libre durante el tiempo incluyen:

- Sector del hogar o la familia
- Sector de la bodega o mercado
- Sector del restaurante
- Sector de la peluquería
- Sector de la construcción
- Sector de la música.

Cada uno de los sectores contribuye de manera significativa al desarrollo integral del niño. Por ejemplo, en el ámbito de la construcción,

se pueden cultivar diversas habilidades organizadas por áreas de aprendizaje:

- Personal social. Juego con otros, desarrollo de la creatividad, capacidad para resolver problemas, motricidad fina, acuerdos para el uso de los materiales, cuidado y respeto por las reglas.
- Comunicación integral. Vocabulario, expresar las ideas.
- Razonamiento lógico-matemático: Identificar patrones, establecer relaciones, realizar mediciones y comprender conceptos de cantidad, tamaño, altura, longitud, forma, peso, así como los principios de causa y efecto, comparaciones y secuencias.





3.3 El rol del docente en el juego libre.

El papel del docente no debe ser el de dirigir el juego de los niños. Son ellos, de manera autónoma, quienes decidirán qué jugar, cómo hacerlo y con quién, ya que solo así el juego puede considerarse verdaderamente libre. Sin embargo, el docente tiene la responsabilidad de observar y registrar las conductas de juego, así como de garantizar que se respeten las normas de convivencia, actuando además como un mediador neutral ante posibles conflictos.

La guía para educadores de servicios educativos para menores de 6 años del MINEDU proporciona múltiples sugerencias acerca de la implicación del profesor en el juego libre:

La observación durante la hora del juego: Es esencial observar de manera constante para:

- Conocer mejor a tus alumnos (sentimientos, vivencias, pensamientos, capacidades, etc.)
- Evaluar el progreso diario a través de la conducta, sin prejuicios
- Detectar problemas que necesitan atención.
- Comprender como interactúan los niños como grupo durante el juego.

Registro de las conductas de juego. Llevar un registro escrito de las observaciones es importante:

- Anota las observaciones el mismo día que las realizaste.
- Evita hacer interpretaciones sobre lo que observas.
- También es fundamental registrar emociones que los niños expresan.

3.4 La intervención durante la hora del juego libre en los sectores.

- Puedes participar en el juego si los niños lo permiten o lo solicitan.
- Recuerda que no debes dirigir el juego, sino seguir las pautas que ellos indican.
- Es crucial que el docente reconozca que su intervención, aunque puede enriquecer la experiencia de los niños y potenciar su desarrollo social e intelectual, también puede inhibir o interrumpir el juego espontáneo, limitando así sus oportunidades de aprendizaje.

La guía también sugiere tres formas efectivas de intervenir durante el tiempo de juego libre:

El uso de las preguntas. Las preguntas deben ser delicadas y no invasivas, mostrando un interés genuino en comprender el juego de los niños. Deben evitarse las evaluaciones de conocimiento y, en cambio, fomentar que los pequeños compartan su visión del mundo y su lógica imaginativa.

El uso de los comentarios empáticos. Estos comentarios reconocen lo que el niño está haciendo o sintiendo, sin emitir juicios sobre su juego, conducta o actitudes. Funcionan como un espejo que refleja la actividad del niño, devolviéndole la sensación de que su juego es valioso y significativo

Asumir un rol activo en el juego mismo. Debes aceptar un rol únicamente cuando un niño te lo invite o muestre disposición para que lo hagas. Es esencial que esperes la señal del niño antes de participar. Cuando te incorpores al juego, pregúntale qué rol le gustaría que asumieras y respeta las ideas que él o ella vayan proponiendo.

Síntesis

El juego simbólico hace referencia a la habilidad de los niños para fomentar su creatividad, adoptando diversos roles y modificando su ambiente mediante la fantasía. Conforme los niños se desarrollan, este proceso cambia, y personalidades destacadas como Piaget y Freud han estudiado este fenómeno, facilitándonos una mejor comprensión de la esencia del juego simbólico en la vida de los niños.

En cuanto a las competencias sociales y el juego dramático, el entorno en el que los niños se forman tiene un rol esencial en la obtención de dichas habilidades. Mediante el juego, en particular el teatral, los niños no solo potencian sus capacidades para relacionarse con sus compañeros, sino que también incrementan su autoconfianza y autoconciencia. Es fundamental la solución de problemas durante el juego dramático, dado que requiere que el niño esté atento a quienes lo rodean, se involucre en actividades de grupo, acate instrucciones sencillas, comparta recursos, exprese sus ideas, manifieste sus sentimientos y respete los turnos.

Finalmente, desde el enfoque del juego libre, este se lleva a cabo diariamente en los espacios de aprendizaje y forma parte integral de la jornada pedagógica. El juego libre se caracteriza por su espontaneidad y permite a los niños explorar libremente. El docente, en este contexto, implementa diversos espacios y asegura que el tiempo de juego, de aproximadamente 60 minutos, se rija por reglas consensuadas que fomenten la participación de todos. Su papel se centra en observar y registrar el comportamiento de los niños, interviniendo en sus actividades solo cuando es solicitado por ellos.

Conclusiones y recomendaciones

1.1 Conclusiones:

Primera: Los juegos desempeñan un papel esencial en la educación de los niños pequeños. No solo facilitan el aprendizaje de habilidades fundamentales como matemáticas y lenguaje, sino que también promueven el desarrollo de competencias clave, tales como la amabilidad, el control emocional y la creatividad. Integrar juegos en las aulas convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y atractiva, permitiendo que los niños exploren, experimenten y dejen volar su imaginación.

Segunda: A través del juego, es posible observar cómo los niños perciben la realidad y el mundo de la fantasía. Durante el juego, aprenden a relacionarse más efectivamente con los demás, así como a gestionar y resolver problemas y conflictos de manera adecuada. Es crucial que en un salón de clases haya áreas dedicadas al juego libre, donde los niños puedan interactuar sin restricciones.

Tercera: La colaboración entre maestros y padres es esencial para que los niños puedan disfrutar y aprovechar al máximo el aprendizaje a través del juego, tanto en el jardín de niños como en el hogar. Los educadores tienen un papel fundamental al mediar conflictos de manera imparcial. En resumen, al priorizar el juego en la educación temprana, establecemos una base sólida que promueve un aprendizaje significativo y duradero, preparándolos para el éxito escolar y ayudándoles a convertirse en personas creativas, emocionalmente resilientes y empáticas en el futuro.
¡El juego es una parte vital del proceso educativo!

1.2 Recomendaciones

- Es esencial crear ambientes de juego que transformen las aulas en espacios de aprendizaje dinámicos y estimulantes. Esto implica configurar áreas de

juego con materiales variados, como bloques, disfraces, instrumentos musicales y juegos de mesa. Un entorno atractivo despierta la curiosidad y el interés de los niños.

- Se debe incorporar el juego en el Currículo, es decir, integrar actividades lúdicas en las lecciones diarias. Por ejemplo, utilizar juegos de rol para enseñar conceptos de matemáticas o ciencias, o emplear canciones y rimas para desarrollar habilidades lingüísticas. Esto ayuda a que el aprendizaje sea más significativo y divertido.
- Es crucial fomentar el juego libre, brindando a los niños la oportunidad de explorar y crear a su propio ritmo. Este tipo de juego es fundamental para desarrollar la autonomía y la creatividad, ya que les permite tomar decisiones y resolver problemas por sí mismos.
- Involucrar a las familias es igualmente importante. Se deben crear condiciones que animen a padres y cuidadores a participar en actividades lúdicas en casa. Proporcionar recursos y sugerencias sobre juegos que se pueden realizar en conjunto refuerza el aprendizaje y fortalece los lazos familiares.
- Capacitar a los educadores en la relevancia del juego dentro del proceso de aprendizaje y en su correcta implementación en el aula. Esta capacitación incluye estrategias para observar y orientar el juego infantil, así como métodos para evaluar el desarrollo de los niños a través de estas actividades.
- Se debe evaluar el aprendizaje a través del juego, lo que implica desarrollar métodos de evaluación que reconozcan el aprendizaje durante el juego. Esto puede incluir observaciones, registros de progreso y portafolios que muestren cómo los niños aplican lo que han aprendido en contextos lúdicos.
- Hay que promover la diversidad en el juego, por lo que se debe asegurar que los materiales y actividades de juego sean inclusivos y representen diversas culturas y experiencias. Esto ayuda a los niños a desarrollar una comprensión más amplia del mundo y fomenta el respeto por las diferencias

Referencias

- APAI Psicólogos (2020) Habilidades sociales en la infancia. <https://www.apai-psicologos.com/habilidades-sociales-en-la-infancia/>
- Bañales López, Erika & Lares Zúñiga, Kenya (2014) Desarrollo de Habilidades sociales desde el enfoque sociocultural en niños que asisten al Peraj – Universidad Pedagógica Nacional México. <http://200.23.113.51/pdf/30665.pdf>
- Delgado Rodríguez, Cristina (2020) Habilidades sociales en la educación infantil - Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41160/TFG-B.%201403.pdf?sequence=1>
- Formainfancia European School (2021) Qué es el juego simbólico en la infancia, ejemplos y beneficios. <https://formainfancia.com/juego-simbolico-beneficios-ejemplos/>
- González García, Javier (2020) El desarrollo cognitivo a través del juego dramático – Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación. <https://revistacseducacion.unr.edu.ar/index.php/educacion/article/view/589/409> <https://repositorio.perueduca.pe/webs/2023/juego-simbolico.pdf>
- Kiessling Ribeiro, Claudia Beatriz (2015) El juego dramático en la educación infantil – Universidad Internacional de La Rioja - España. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING%20RIBEIRO%2C%20CLAUDIA%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mentes Abiertas Psicología, España – La teoría sociocultural de Lev Vygotsky. <https://www.mentesabiertaspsicologia.com/blog-psicologia/blog-psicologia/la-teoria-sociocultural-de-lev-vygotsky#:~:text=Vygotsky%20cre%C3%ADa%20que%20el%20aprendizaje%20se%20produce%20cuando%20un%20ni%C3%B1o,o%20un%20compa%C3%B1ero%20m%C3%A1s%20competente.>
- MINEDU (2019) El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.
- Pecci, M.C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A (2010) El juego infantil y su metodología. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana.

Riquero Pacheco, Andrea (2017) Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de educación inicial – Universidad Católica del Perú.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/9566/Riquero%20Pacheco%20Andrea.pdf?sequence=9&isAllowed=y>