

*Institución Educativa
Inicial N° 1747*



"Sagrado Corazón de
Jesús"

Chao - Virú

2011

PROYECTO DE INNOVACIÓN



“Organizamos nuestras aulas implementando nuestros Sectores de Juego - trabajo, haciendo uso de material reciclable”

1. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **Institución Educativa** : I.E N°1747 “Sagrado Corazón De Jesús”
- b) **Nivel Educativo** : Inicial
- c) **Beneficiarios** : Niños y niñas de 3,4 y 5 años del nivel inicial.
- d) **Duración** : 2 meses 1 semana
- e) **Ubicación** :-Departamento: La Libertad
-Provincia: Virú
-Distrito: Chao.
- f) **Año lectivo** : 2011

g) Responsables:

-  Prof. Yaneth Yackeline Silva Mercado
-  Prof. Rosa Elvira Gómez Llauri
-  Prof. Susana Esther Carlos Rodríguez
-  Prof. Karina Yolanda Minaya Zavaleta
-  Prof. Nancy Gina Sánchez Salazar
-  Prof. Tula Patricia Huaraz Haro
-  Prof. Hilda María Cruzado Anampa
-  Prof. Karina Margot Rosario Villanera
-  Prof. María Cristina Muñoz Santisteban
-  Prof. Maribel Cristina Cruzado Castillo
-  Prof. Esther Catalina Chávez Goicochea

2. PROBLEMA:

Desorganización en las aulas por falta de materiales, ambientación e implementación de sectores de juego - trabajo.

3. JUSTIFICACIÓN:

Muchos de nosotros sabemos que el juego es muy importante para el buen desarrollo y el aprendizaje de niños menores de seis años. Sin embargo, otras personas no conocen aún los beneficios que trae esta práctica para la calidad de vida y la educación de los pequeños. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

Así también, es muy necesario concientizar a nuestros padres de familia, docentes, niños y niñas acerca de la conservación de nuestro medio ambiente, y la utilización de material reciclable es una contribución hacia ello, por eso estamos tomando en cuenta este tipo de material para la organización e implementación de nuestros sectores.

Por lo expuesto, es que consideramos de gran importancia la implementación de sectores para tener una mayor organización y crear un ambiente de armonía para los niños durante su estadía en las aulas de la Institución.

4. OBJETIVOS:

4.1. Objetivo general:

Mejorar la organización en las aulas a través de la implementación de los sectores de juego – trabajo, utilizando material reciclable.

4.2. Objetivos específicos:

- Planificar y diseñar la distribución de las aulas para la implementación de los sectores de juego trabajo.
- Organizar el trabajo coordinando con los padres de familia, niños y niñas de cada aula.
- Desarrollar talleres de elaboración de material educativo con los padres de familia para implementar los sectores.
- Desarrollar proyectos de aprendizaje de corta duración para ambientar cada uno de los sectores con los niños y niñas.
- Presentar la organización de cada una las aulas ante un jurado calificador de la UGEL.
- Recibir las sugerencias para mejorar nuestro trabajo en el desarrollo del proyecto elaborado.

➤ Se trata de lograr:

- Satisfacer las necesidades básicas de juego de los niños y niñas.
- Brindar espacios para los niños expresen sus necesidades e intereses.
- Que los niños y niñas desarrollen su imaginación a través del juego ya que ello facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.

- La hora de juego libre en los sectores es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- La socialización ya que cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

➤ **Objetivos para las profesoras:**

- Valorar el juego como parte del desarrollo y el aprendizaje de sus niños y niñas.
- Sentir motivación y entusiasmo para promover el juego libre en los sectores en el ámbito educativo del que formas parte.
- Apropiarse de una metodología sencilla para implementar diariamente la hora del juego libre en los sectores en tu aula.
- Identificar tus actitudes hacia el juego en base a tu experiencia personal a nivel familiar y escolar.
- Contar con ideas y herramientas para promover la práctica del juego en tu comunidad, con padres de familia y otros actores del entorno.
- Sensibilizar a la comunidad educativa acerca de la importancia de la reutilización del reciclaje.

5. DESCRIPCIÓN DE LA INFORMACIÓN:

5.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION:

- Guías de observación.
- Cuaderno anecdótico.

- Ficha de evaluación de organización de sectores.
- Proyectos de aprendizaje en aula

5.2. RECURSOS Y MATERIALES PARA IMPLEMENTAR CADA UNO DE LOS SECTORES:

➤ Sector de construcción:

Bloques de construcción, bloques de madera, plástico o de tecnopor, cajas de zapatos, latas, cajas de fósforos, Taquitos de madera lijadas pintados de diferentes colores y formas, chapitas, carretes de hilo, envases vacíos.

➤ Sector de dramatización-hogar (Hogar, tienda u otros):

Hogar: Cocina, mesas, utensilios de cocina, mantas, sillas, vajillas, artefactos.

Tienda: Cajas o envases de productos, canastitas, botellas de plástico, repisas, mesa.

Otros: Títeres, máscaras, ropa para muñecas, disfraces, muñecas, ropa para muñecas, accesorios de médico, carpintero, etc.

➤ Sector de Juegos Tranquilos:

Juegos de memoria, encaje, rompecabezas, dominós, loterías, enroscado, enhebrado, ensartado, pasado de cuentas, plantados, seriaciones, clasificaciones según forma, color, tamaño, series lógicas.

➤ **Sector de comunicación y lenguaje:**

Tarjetas de vocabulario, revistas y periódicos para hacer recortes, libros, cuentos, imágenes, láminas, historietas gráficas, tarjetas de bingo, polladas, fiestas, etiquetas de productos, afiches publicitarios, letras móviles, bits de lectura e inteligencia, adivinanza, rimas, trabalenguas, canciones, plumones, crayolas, colores, lápices.

➤ **Sector de ciencias:**

Espojas, corchos, lijas, lupas, pinzas, mangueras, balanzas, embudos, hojas, plantas, etc.

➤ **Sector de Arte:**

Témperas, pinturas, crayolas, moldes de repostería, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, engrudo, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, cartón, delantales para los niños.

➤ **Sector de Música:**

Instrumentos musicales variados: Palitos toc-toc, panderetas, tambores, matracas, caja china, flautas, quemas, triángulos, platillos, cassettes o cds, radiograbadora, etc.

6. PROCEDIMIENTOS:

La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

En tal sentido hemos tomado en cuenta la secuencia metodológica que sugiere el MED:

La planificación, organización, ejecución o desarrollo, orden, orden, socialización, representación.

7. MARCO TEORICO CONCEPTUAL:

7.1. Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil:

- **El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan estrechamente en el cerebro del niño.**

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más



juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

➤ **El juego es el motor del desarrollo y del aprendizaje.**

El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea.

El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje.

➤ **El juego es el espejo del desarrollo y el aprendizaje**

El juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por éste. El juego muestra hasta dónde ha llegado un niño y qué está a punto de lograr.

➤ **El juego sólo puede aparecer en un entorno compuesto por personas afectuosas que dan sentido a su existencia y lo humanizan.**

La red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y del aprendizaje. Un entorno afectivo y seguro, interacciones humanas amorosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que el niño crezca jugando, aprendiendo y desarrollándose saludablemente.

➤ **No sólo el niño se desarrolla a través del juego, sino que el juego también evoluciona en cada niño.**

La conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado. Entre los 0 y 5 años estos cambios ocurren muy rápidamente. Hay una secuencia observable en el juego de los niños: primero, exploran objetos simples, luego los combinan y, por último, representan cosas con

ellos. Contar con información detallada sobre esta secuencia es importante para todo adulto que trabaje con niños.

7.2. A qué llamamos juego:

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

➤ **Jugar y explorar no es lo mismo**

Una primera idea que ayuda a definir lo que es propiamente “juego” es que ***jugar no es lo mismo que explorar***. Cuando un niño explora un objeto o el entorno su pregunta personal es:

¿Qué hace este objeto? Cuando el niño juega su pregunta es: **¿qué puedo hacer yo con este objeto?** Esto quiere decir que el juego supone más que explorar, esto es, supone que el niño se involucre en esta actividad, ponga en marcha su imaginación y se dé una transformación de ese objeto y de esa realidad.

➤ **Juego y actividad recreativa dirigida no es lo mismo**

Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida. Por ejemplo, los adultos proponen a los niños “jugar a hacer palmaditas y zapatear”, la mayoría de veces, con fines didácticos o recreativos. Sin embargo, en esta guía, es importante



distinguir que las actividades recreativas propuestas por el adulto no deben ser entendidas como “juego” propiamente dicho. Al menos no como “juego libre”. El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades.

7.3. Tipos de juego

Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente.

La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

➤ **Juego motor**

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



Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

➤ **Juego social**

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

➤ **Juego cognitivo**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

➤ **El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo**

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”.

El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”.

7.4. Experiencias educativas exitosas que utilizan el juego como estrategia principal:

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

A- El método Montessori:

María Montessori (1870-1952) es una de las pioneras más importantes de la educación inicial. Comenzó haciendo prácticas en un hospital psiquiátrico con niños que presentaban alguna deficiencia mental.

En su contacto con ellos les reforzaba su autoestima y confiaba en sus habilidades mientras hacían actividades manuales jugando. De esta forma, les enseñó a leer y escribir. Esta experiencia le hizo reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentarán ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa.

B- El método Reggio Emilia

Este movimiento educativo se originó en la ciudad de Reggio Emilia, en Italia, después de la Segunda Guerra Mundial, gracias a Loris Malaguzzi, un prestigioso educador italiano. Desde hace 30 años, el gobierno y la municipalidad respaldan este sistema de educación temprana para niños de 0 a 6 años, el cual cuenta con 13 centros infantiles para niños de 0 a 3 años y 22 para niños de 3 a 6 años de edad, llamados “nidos” y “escuelas de la infancia”.

La utilización del espacio, la ambientación y el material deben favorecer la comunicación y la relación entre los niños, así como propiciar actividades que promuevan diferentes opciones y la solución de problemas en el proceso de aprendizaje. Los trabajos realizados por los niños son exhibidos cuidadosamente en paneles o en las paredes para mostrar los procesos de aprendizaje así como los comentarios y representaciones de su forma de

pensar y aprender. Para esto se utilizan diferentes materiales de arte como expresión de estas manifestaciones.

C- El método Aucouturier

Bernard Aucouturier, francés y director fundador de la Asociación Europea de las Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz (ASEFOP), creó la Práctica Psicomotriz Aucouturier a partir de su experiencia de más de 30 años con niños de diferentes edades, con y sin dificultades. Esto le permitió comprender el desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integral.

La Práctica Psicomotriz es un enfoque que prioriza la maduración integral del niño a través de la vía sensoriomotora, es decir, del movimiento y las sensaciones.

Parte de la idea de que existe una etapa del desarrollo infantil en la que el niño forma su pensamiento no sólo “intelectual”, sino también su pensamiento “afectivo” a partir del movimiento y la experiencia con su cuerpo. Este período esencial para la constitución de su personalidad y de su psiquismo se da en los primeros 5 años de vida, pero fundamentalmente durante los primeros 24 meses.

D- El método Waldorf

El método Waldorf fue creado por Rudolf Steiner(1861-1925) en 1919. Se desarrolló en Stuttgart, en la escuela para los hijos de los obreros de la fábrica Waldorf-Astoria.

Desde el nacimiento hasta los siete años de vida, el niño aprehende el mundo a través de la experiencia sensorial, no a través del intelecto. De manera muy natural está unido con su entorno. Steiner descubrió que el ser humano aprende con las mismas fuerzas vitales con las que “edifica” su cuerpo. Aproximadamente, entre los 3 y 4 años de edad, afloran en el niño preescolar también las capacidades de imaginación y fantasía. Estas se desarrollarán plenamente a través del juego, que se intensificará a partir de ese momento.

Del respeto hacia el juego infantil depende el fomento de esas capacidades, tan importantes en el adulto futuro.

El juego es el “trabajo” del niño.

Metodología de la hora del juego libreen los sectores

7.4.1. Definición de juego libre en los sectores.

El juego libre en los sectores, tal y como aquí lo entendemos, tiene algunas características importantes a ser tomadas en cuenta:

- a.** Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b.** El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.
- c.** El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d.** El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolverse como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
- e.** El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente.

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

A- Planificación

Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos:

La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. “Ahora nos toca nuestra *hora del juego libre en los sectores*. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando”.

B- Organización

Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

-La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la *hora del juego libre en los sectores*. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes.

-Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento.

Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”.

C- Organización

Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras

veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

D- Ejecución o desarrollo

Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

E. Orden

La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez.

Además contribuye al buen hábito del orden.

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que:

- a.** Cuenten a qué jugaron y con quién.
- b.** Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.

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

A. El tiempo y el espacio para jugar libremente

El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.

B. Socialización

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

C. Representación

La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

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

Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica.

Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación.

- Al menos tres muñecas tipo bebé de mínimo 30 cm. de largo y sus accesorios: biberón, peine, ropita, pañal, etc.
- Conjunto de 20 animales domésticos y/o granja de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: perro, gato, vaca, gallo, gallina, chancho, caballo, entre otros.
- Conjunto de 20 animales salvajes de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: felinos, cocodrilo, lobo o zorro, dinosaurios, entre otros.
- Paños de telas de diversas dimensiones, texturas y colores: desde 30 x 30 cm. a 1 x 1 m. para tapar, disfrazarse, usar como mantel, etc. 20 muñequitos y personajes diversos de mínimo 5 cm. de alto: soldados, indios, vaqueros, trabajadores, entre otros.
- Una o dos familias de muñecos: papá, mamá, hijos, bebito, entre otros, de mínimo 15 cm. de alto.
- Los siguientes juguetes y materiales conforman el equipo básico para organizar un aula de 20 niños en promedio y realizar la *hora del juego libre en los sectores*:
- Camiones, autos u otros vehículos. Es preferible los camiones que puedan llevar carga antes que los volquetes.
- Material de construcción: bloques de construcción (maderitas de diversos largos y grosores), latas, palitos, Legos, tubos, piedritas, entre otros.
- Cuerda delgada de al menos 1 m. de largo para jalar carritos, amarrar cosas.
- Menaje de cocina y comedor: tazas, ollitas, platos, jarras, recipientes pequeños. Si es posible cubiertos.
- Herramientas de juguete: martillo, serrucho, destornillador, alicate, entre otros.
- 3 muñecos de peluche.
- Algunos juegos de mesa: rompecabezas, juegos matemáticos, memoria, dominó, encajes, entre otros.
- Cajas de cartón forradas y bien conservadas que los niños puedan usar como camitas, muebles pequeños, recipientes, entre otros.

- Diferentes tipos de textos, tanto elaborados por los niños, los padres, la docente y/o comprados, donados, etc.

E. Organización de los juguetes y materiales

Debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la *hora del juego libre en los sectores*. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula:

Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores. En este caso, puedes ubicar los juguetes y materiales sobre estantes en rincones o áreas del aula a la vista y alcance de los niños. La ventaja de esta modalidad es que los niños tienen un espacio (el sector) que pueden incorporar en su juego como parte del mismo. Por ejemplo, el rincón de espacio donde se ubica el sector de dramatización puede ser el del hogar y puede servir de "casita". No olvidemos que esta forma de organización también ayuda a los niños y niñas a desarrollar la noción espacial, saben que las cosas ocupan un lugar y tienen un lugar en el espacio.

✓ **Hogar**

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje.

El sector o caja temática *Hogar* debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

✓ **Construcción**

El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas.

En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En *Construcción* deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

✓ **Dramatización**

Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En *Construcción* deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

El sector o la caja temática de *Dramatización* permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación,

resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.

✓ **Biblioteca**

Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector.

Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc.

Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente.

Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso.

Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene).

Juegos en miniatura

Además de los sectores organizados en el aula también es importante tener un espacio con juegos en miniatura.

Los *juegos en miniatura* ponen en marcha un alto grado de pensamiento simbólico. Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana o imaginaria del niño en pequeña escala. Con estos materiales el niño representa la realidad “en pequeño”, armando diversos escenarios y situaciones propias de su experiencia real o fantaseada.

✓ **Juegos tranquilos**

Los llamados *juegos tranquilos* son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años.

La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos.

Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre.

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

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

Los estudios de investigación sobre juego y desarrollo infantil han determinado que la práctica del juego simbólico refleja y produce cambios integrales a nivel de una serie de competencias y aprendizajes que presentamos a continuación, según la clasificación del Diseño Curricular Nacional (DCN):

➤ Área de Comunicación

Cuando el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje.

Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del *juego libre en los sectores*.

Un estudio comprobó que los niños que sustituyen con mayor frecuencia objetos para simular situaciones (“como si la escoba fuera un caballo”) usan el **lenguaje** de una manera más desarrollada pues usan los llamados “verbos metacognitivos” como “pienso”, “creo”, “imagino”, que es una forma evolucionada de pensar y expresar su comprensión del mundo.

Por otro lado, se ha comprobado que el tipo y el nivel de juego simbólico que el niño exhibe es un potente presagio de las habilidades que éste mostrará en **la lectura y la escritura**. Esto tiene una explicación lógica: para comprender lo que lee, el niño sigue el mismo proceso de abstracción que usa para simular situaciones “como si” durante el juego.

Al leer, el niño toma las palabras como símbolos que representan cosas o situaciones ausentes y al jugar, el niño toma, del mismo modo, los juguetes o las acciones lúdicas como representantes simbólicos de realidades ausentes que son evocadas en su mente.

Los niños que juegan más y mejor adquieren mayor **comprensión lectora** porque al jugar se pone en marcha la habilidad para representar roles y atribuir sentimientos a los muñecos. Así, cuando el niño lee se encuentra con la misma exigencia, pero a un nivel más abstracto: en el cuento hay personajes que sienten diversas emociones que el niño debe identificar a partir del proceso de atribución que parte de su propio ser.

➤ **Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual**

El desarrollo cognitivo y, por ende, la capacidad intelectual se ven estimuladas de manera importante por la práctica del *juego libre en los sectores*, en general, y por la práctica del juego simbólico, en particular.

Cuando un niño juega libremente y se involucra en situaciones simbólicas se ve expuesto a resolver problemas de diverso tipo, como dar ideas, tomar decisiones, hacer juicios, plantear soluciones, entre otros procesos mentales de nivel superior. Por otro lado, para jugar, el niño debe poner en marcha elevados procesos de atención y concentración, discriminación visual y auditiva.

Un estudio determinó que la predominancia del juego simbólico (representar acciones imaginarias con juguetes u objetos) sobre el juego funcional (manipular los objetos y probarlos) a los 24 meses de edad guarda relación positiva con las habilidades lingüísticas de ese momento y está asociada a altos puntajes de inteligencia a los cinco años de edad.

➤ **Área Matemática**

Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida.

Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Johnson et al., 1999 en Silva, 2004).

➤ **Área Personal Social**

El *juego libre en los sectores*, en general, y el juego simbólico, en particular, tienen un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante.

Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia representada.

Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad. Asimismo, se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse en un colectivo de niños con respeto y consideración. El juego es, así, el perfecto escenario donde el niño aprende a convivir con los demás.

7.6. Rol de los docentes

El rol que debes asumir durante la *hora del juego libre en los sectores* es una posición “no-directiva” y a coger los juegos que desarrollen los niños.

¿Qué significa la posición “no-directiva”? Significa que en este momento tú no diriges la actividad.

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

a. La observación durante la *hora del juego libre en los sectores*

El rol de la docente más importante durante el desarrollo de la *hora del juego libre en los sectores* es el de observador.

La observación diaria es fundamental para:

- Conocer mejor a tus alumnos: sus sentimientos, vivencias, pensamientos, capacidades, entre otros.
- Observar sus progresos diarios a través de su conducta.
- Detectar problemas en los niños que deben ser atendidos.
- Conocer cómo funcionan los niños como grupo.

b. Registro de las conductas de juego

Registra por escrito tus observaciones el mismo día que las realizaste. Anota lo que cada niño realiza como si estuvieras contando una película, sin colocar apreciaciones personales o juicios de valor. Recuerda que es importante emplear términos que tengan similar significado para todos y sé preciso en las descripciones. Es mejor decir “saltó cinco veces” a decir “saltó muchas veces”.

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

Puedes jugar con los niños si ellos lo permiten o lo solicitan: algunos niños (no todos) sienten deseos de que el educador participe de sus juegos asumiendo algún rol o apoyando alguna acción. Como educador estás presto a involucrarte en el juego si percibes que tu participación es bienvenida. Algunos niños, por el contrario, se sienten inhibidos cuando un adulto quiere intervenir en su juego. Hay que respetarlos. Si eres invitado a participar recuerda que tú no debes dirigir el curso del juego, sino seguir las instrucciones de los niños respecto al rol que tendrás en el mismo. Las posiciones sobre la intervención de los adultos en el juego de los niños traen controversias. Una posición dice que la participación de los adultos puede enriquecer la experiencia de los niños y maximizar el impacto del juego en el desarrollo intelectual y social de los niños. Otra postura argumenta que la intervención del adulto puede inhibir o interrumpir el desarrollo del juego espontáneo de los niños y reducir sus oportunidades de aprendizaje.

8. CONCLUSIONES:

- La planificación para la elaboración del proyecto logro que los padres de familia, docentes, niños y niñas valoren la importancia de tener espacios de juego, evidenciándose mucho empeño durante la ejecución del proyecto.
- Se formó grupos de trabajo en cada aula teniendo como participantes primordiales a los padres de familia, a cada grupo se le asignó la organización e implementación de un sector determinado. Para ello cada docente brindo asesoramiento y acompañamiento permanentemente para la organización de los grupos de trabajo.
- Se realizaron talleres de trabajo con los padres de familia, en el cual se elaboraron material para implementación de los sectores, para ello se utilizó material reciclable obteniendo productos creativos y útiles.
- Se desarrolló proyectos de aprendizaje con los niños y niñas, teniendo como objetivo implementar los sectores, donde los niños participaron con mucho entusiasmo logrando aprendizajes significativos.
- Se invitó a un jurado calificador conformado por la UGEL y la Municipalidad, para poder evaluar el trabajo elaborado, así mismo recibir las sugerencias y recomendaciones para mejorar nuestro proyecto de innovación.

9. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SEMANAS								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Elaboración del proyecto	X	X							
Presentación del proyecto		X							
Evaluación del proyecto			X	X	X				
Aplicación del proyecto					X	X	X	X	
Utilización del proyecto									X
Presentación de informe									X

10. ESTRATEGIAS:

- ✓ Desarrollo de talleres con padres de familia para concientizar acerca de la importancia del juego libre en los sectores y el cuidado de nuestro medio ambiente.
- ✓ Desarrollo de talleres de material educativo con padres de familia.
- ✓ Concurso de aulas en la organización de sectores a base de material reciclable.
- ✓ Capacitaciones a docentes acerca de la importancia del juego y de la organización e implementación de los sectores de juego trabajo.
- ✓ Desarrollo de proyectos de aprendizaje acerca de elaboración de productos utilizando material reciclable con los niños y niñas de cada aula.
- ✓ Pasacalles en la comunidad para concientizar el cuidado de nuestro medio ambiente y la utilización de material reciclable.
- ✓ Exposición de productos utilizando material reciclable hecho por los niños y niñas.

11. PRESUPUESTO:

Descripción	Precio unidad	Cantidad	Total
Cama de madera	S/40.	6	S/240
Títeres	S/3	18	S/54.
Planchador	S/20	6	S/120
Juego de comedor	S/50	6	S/300
Espejo	S/5	6	S/30
Cocina	S/20	6	S/120.00
Juego de utensilios	S/10	6	S/60
Muñecas	s/15	18	S/270
Pescera	S/20	6	S/120
Hervario	S/5	6	S/30
Lupas	S/5.00	6	S/30.00
Balanza	S/10.00	6	S/60.00
Maseteros	S/5.00	12	S/60.00
			Total:1494

12. FINANCIAMIENTO: Padres de familia, APAFA

13. BIBLIOGRAFÍA

- a) Anderson, J. (2006). Entre cero y cien: Socialización y desarrollo en la niñez temprana en el Perú. Lima: Ministerio de Educación.
- b) Andrade, M. (2004). El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático. Un estudio con niños de 5 años. Proyecto de Investigación para una mejor educación. Lima: NGrupo de Análisis para el Desarrollo (GRADE).
- c) Casas, F. (2004) “El desarrollo social y sus contextos”. En: Primer Congreso Internacional de Educación Inicial.
- d) Pedagogía Infantil, Retos, Hallazgos y Posibilidades. Lima: Centauro Editores.
- e) Gitlin-Weiner, K.; Sandgrund, A. y Schaefer, Ch. (2000). Play diagnosis and assessment. John Wiley & Sons, Inc.
- f) Grantham-McGregor, S.; et al. (2007). Developmental potencial in the first 5 years for children in developing countries.
- g) Johnson, J.; Christie, J.; Yawkey, T. (1999). Play and early childhood development. Second edition. USA: Longman.
- h) Ministerio de Educación (2005). PEAR Subcomponente Inicial. Propuesta pedagógica para niñas y niños de 0 a 3 años de zonas rurales. Documento elaborado por Ma. Del Rosario Rivero. Ministerio de Educación (2007). PEAR Subcomponente Inicial. Validación de la propuesta pedagógica para niñas y niños de 3 a 5 años de zonas rurales. Documento elaborado por Giselle Silva Panéz.
- i) Silva, G. (1999). Conductas agresivas y prosociales entre niños de tres a cinco años. Proyecto: Prevención de agresiones en niños pequeños. Informe Diagnóstico. Ministerio de Educación y Fundación Bernard van Leer.
Lima: Ministerio de Educación.

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

EVIDENCIAS

Sector de lectura:

Textos creados por los padres niños y docentes.



Sector Hogar:

Implementado gracias al trabajo con los padres de familia.



EVIDENCIAS

Sector de aseo:

Implementado con la participación de docente y padres de familia



Sector de Construcción:

Materiales elaborados principalmente para el desarrollo de capacidades en el área de matemática.



**Sector de
Ciencia:**

Materiales elaborados a base de reciclaje por los padres de familia y niños del aula.



**Sector de
Música:**

Implementado con material estructurado y no estructurado elaborados por los padres de familia

