

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**El juego libre en los sectores de trabajo en educación inicial.**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autora.

**Nancy Escorza Quispe**

**Tumbes – Perú**

**2021**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### El juego libre en los sectores de trabajo en educación inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

  
.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

  
.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

  
.....

**Tumbes– Perú**

**2021**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **El juego libre en los sectores de trabajo en educación inicial.**

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

Nancy Escorza Quispe (Autora)

Dr. Segundo Alburqueque Silva (Asesor)

**Tumbes– Perú**

**2021**



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Tumbes, a los diecinueve días del mes de junio del año dos mil veintiuno, se reunieron sincrónicamente a través de Google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *El juego libre en los sectores de trabajo en educación inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a). **ESCORZA QUISPE NANCY**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **ESCORZA QUISPE NANCY**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le espida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

  
Dr. Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## El juego libre en los sectores de trabajo en educación inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>1 library.co</b> Fuente de Internet	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.minedu.gob.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>eprints.ucm.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

10	<a href="https://dspace.casagrande.edu.ec:8080">dspace.casagrande.edu.ec:8080</a> Fuente de Internet	1 %
11	<a href="http://dhiyamentari.blogspot.com">dhiyamentari.blogspot.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
12	<a href="http://bibliotecas.unsa.edu.pe">bibliotecas.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
13	<a href="http://vsip.info">vsip.info</a> Fuente de Internet	< 1 %
14	<a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
(Asesor)

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	5
RESUMEN.....	6
INTRODUCCIÓN.....	7
ANTECEDENTES.....	9
A NIVEL NACIONAL.....	9
A NIVEL INTERNACIONAL.....	10
CAPÍTULO I: EL JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL.....	11
1.1.El juego.....	11
1.1.1.    Concepto y/o definición de juego.....	11
1.1.2.    Características del juego.....	13
1.1.3.    Clases de juego.....	15
1.1.4.    Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil.....	16
1.1.5.    Evolución del juego en los primeros 6 años de vida.....	18
1.1.6.    El juego libre en los sectores.....	18
1.1.7.    Los sectores del aula de educación inicial.....	19
CAPÍTULO II: TIPOS DE JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES DE TRABAJO.....	23
2.1. El juego cognitivo.....	23
2.2. El juego social.....	23
2.3. El juego motor.....	24
2.4. El juego simbólico; pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo.....	24
2.5. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.....	24
2.5.1. Planificación.....	24
2.5.2. Organización.....	25

2.5.3. Ejecución o desarrollo.....	25
2.5.4. Orden.....	25
2.5.5. Socialización.....	26
2.5.6. Representación.....	26
2.6. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores.....	26
2.7. Rol de los docentes.....	27
2.8. Ideas para apoyar el juego infantil en la familia, la institución educativa y la comunidad.	27
CONCLUSIONES.....	28
RECOMENDACIONES.....	29
REFERENCIAS CITADAS.....	30
ANEXOS.....	32



## **DEDICATORIA**

A Jehová y a mi madre, quienes son mi bendición,  
ayuda y fortaleza en todo lugar y momento.

## **RESUMEN**

En el presente trabajo monográfico se da a conocer la importancia de la concordancia entre el juego libre y los sectores de trabajo de educación inicial, según contenidos descriptivos de muchos autores. Para el desarrollo del presente trabajo se aplicó el método cualitativo-descriptivo puesto que se define conceptos y las estrategias didácticas que se utilizan para implementar, articular, etc. el juego libre en los sectores de trabajo en busca del desarrollo de capacidades en la etapa de la educación inicial. Podemos indicar que este trabajo servirá directamente a los maestros, para que tengan en cuenta el nivel de importancia del juego libre y los sectores de trabajo en el proceso de desarrollo de la enseñanza-aprendizaje del niño y niña.

Palabras clave: Juego libre, Sectores de trabajo y educación inicial

## **ABSTRACT**

In the present monographic work, the importance of the concordance between free play and the initial education work sectors is disclosed, according to descriptive contents of many authors. For the development of this work, the qualitative-descriptive method was applied since it defines concepts and didactic strategies that are used to implement, articulate, etc. free play in the work sectors in search of the development of capacities in the initial education stage. We can indicate that this work will directly serve the teachers, so that they take into account the level of importance of free play and the work sectors in the development process of the teaching-learning of the boy and girl.

Keywords: Free play, Sectors of work and initial education

## INTRODUCCIÓN

El juego libre en los sectores de trabajo es la actividad espontánea y personal, que permite a los estudiantes de la etapa preescolar fomentar la creatividad e imaginación.

El juego en los sectores de trabajo como medio educativo en Educación Inicial, es sumamente importante, pues se convierte en el medio ideal para el desarrollo de capacidades que se dan a través de la práctica de diferentes juegos; porque el tiempo para jugar es tiempo para aprender dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. Muchos pedagogos mantienen la postura que mediante el juego los niños construyen sus propios conocimientos para su aprendizaje, ya que ejercen sus habilidades sociales, aprenden a manejar sus emociones y resolver conflictos.

El presente trabajo monográfico consta de dos capítulos, el capítulo I trata sobre el juego en los niños y niñas de educación inicial y el capítulo II trata sobre tipos de juegos libres en los sectores de trabajo.

Objetivo:

- Investigar sobre el juego libre en los sectores de trabajo y las potencialidades que este puede aportar a los niños en la etapa de Educación inicial.
- Destacar la importancia del juego como un buen instrumento de disfrute, de relación y aprendizaje para los más pequeños.
- Brindar ideas para apoyar el juego infantil en la familia, la institución educativa y la comunidad.

Flores. (2018). “JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 210 – LA CANTUTA – CUSCO”. Resultado: Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe un nivel de correlación alto igual a 0,860 entre las variables juego libre en los sectores y Autoestima, así mismo existe niveles de correlación altos y moderados entre las dimensiones de las variables.

Campos. (2019). “IMPORTANCIA DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 0414 DEL DISTRITO DE TOCACHE, 2017”. Resultado: Resultados en el cual la mayoría de niños lograron alcanzar los indicadores previstos en la atención en sus factores intrínseco y extrínseco como el logro de la percepción mediante los cinco sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto). Concluyéndose que la hipótesis planteada demuestra la importancia y relación de la hora del juego libre en los sectores con el desarrollo de cognitivo de los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache.

Vera. (2017). “PERCEPCIÓN DE LOS MAESTROS SOBRE EL DERECHO AL JUEGO LIBRE EN EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN PRIMARIA. ESTUDIO DESARROLLADO EN BARCELONA (ESPAÑA)”. Resultado: Los resultados han demostrado que los nexos entre juego y creatividad aún se encuentran sin asimilar en su totalidad. Además, una parte considerable de los niños no alcanzan logros que les permita asimilar el juego como un potenciador de los procesos creativos. De esta manera, las educadoras tienen la gran responsabilidad pues en su potestad recae la imperiosa necesidad de promover al juego como una herramienta metodológica que potencie a la creatividad.

Argote (2018). “LOS RINCONES DE APRENDIZAJE COMO RESPUESTA A LAS NECESIDADES REALES DEL AULA”. Resultado: Tras analizar los distintos rincones del aula, se propone una nueva organización de los mismos, así como la creación de nuevos espacios, con el fin de ofrecer una mejor respuesta a los intereses de los niños y aumentar la calidad de cada uno de los rincones, considerando los principios teóricos sobre los que se fundamenta esta metodología.

## **CAPÍTULO I:**

### **EL JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL**

#### **1.1. El juego**

##### **1.1.1. Concepto y/o definición de juego.**

(Rafino, 2020) señala que *juego* procede del latín *iocus*, expresando “broma”. El juego, acción ejecutada por los seres humanos, tiene por finalidad principal entretener y divertir. Asimismo, permite el desenvolvimiento de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales.

Es una acción espontánea, abierta, natural y agradable en la cual el niño o niña se divierte y transforma la realidad, trayendo sus vivencias e involucrándola con el mundo exterior en el cual se desenvuelve (Ministerio de Educación, 2009).

(Fundación Carlos Slim, s.f.) manifiesta al juego como práctica universal presente en todas las culturas y civilizaciones, describiéndose en una actividad libre vigente en el desarrollo infantil.

Según el Ministerio de Educación dentro del Programa Curricular de Educación Inicial manifiesta que: “El Principio de juego libre: jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través

del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas” (Ministerio de Educación, 2016, p.21).

Además, “El juego es la ocupación primaria del niño y niña, siendo la principal actividad, y de gran relevancia en el desarrollo integral de este, ya que, a través del juego, explora y conoce su entorno, a su vez, le permite desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales que le permitirán desenvolverse de mejor manera en la vida adulta, es por eso que es de gran importancia proveerle al niño y niña tiempo y espacios apropiados para su desarrollo, y así fomentar el aprendizaje a través del juego” (Preciado, 2019, p.10).

En conclusión, como manifiesta (Preciado, 2019, p.11) “el juego es una actividad libre que siempre acompañará al hombre y especialmente al niño en su relación y en su conocimiento con el mundo que le rodea, siendo además un elemento importante para su aprendizaje, socialización y comunicación”.

### **1.1.2. Características de juego.**

Según los aportes de investigadores manifiestan las siguientes características del juego:

Produce placer ya que “el carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño” (El juego en educación infantil, 2011).

Es libre porque “se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Este sería su segundo rasgo” (El juego en educación infantil, 2011) .

Prevalecen las actividades acerca de los objetivos de las mismas. “Dicho de otro modo, en el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definatorios de la conducta de juego. En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación seria. En la medida en que el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, en objetivo de manipulación y conocimiento, las acciones son instrumentos para lograr esos resultados exteriores. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen” (El juego en educación infantil, 2011).

Es una postura en relación a la realidad y el propio comportamiento “Se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo, su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza. Quizás como consecuencia de todas las características mencionadas anteriormente se pueda concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad que viene determinado por factores internos de quien juega y no por las condiciones y las circunstancias de la realidad externa. Esta última puede, indudablemente, modular e influir en el juego, pero éste se define más como una actitud ante la realidad del propio jugador. Esto es muy importante tenerlo en cuenta a la hora de valorar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño y el posible papel que puede desempeñar el adulto en los juegos infantiles” (El juego en educación infantil, 2011).

(Preciado, 2019) manifiesta que puede ejecutarse en espacios y tiempos libres según las circunstancias y por otra parte pueden desarrollarse en espacios y tiempos organizados previamente planificados.

“Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje: A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a



través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo y por tanto debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en común con aquellos conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo en el momento. Otro de los puntos que resultan imprescindibles tanto del juego como de su función potenciadora del aprendizaje está relacionada con que los niños aprenden desarrollando una realidad ficticia por lo que el temor al fracaso desaparece o se reduce ya que a través del juego los niños no tienen mucha preocupación por los resultados de la actividad, pues el juego no está planificado para ello” (Ruiz, 2016/2017, pp. 15-16).

### **1.1.3. Clases de juego.**

Piaget (1991), considera diferentes criterios a partir del desarrollo cognitivo enfatizando sus etapas evolutivas (Otero, 2015).

Clasificación del juego:

Juego de ejercicios de tipo sensorial y motriz, hasta los primeros dos años de vida. Al jugar haciendo uso de su cuerpo, sentidos y el movimiento adquiere conocimiento de sí mismo y diferencias en relación con los demás (Otero, 2015).

Juego simbólico, desde los dos hasta seis años de edad. Tiene interés en lo que le rodea, utiliza su imaginación y creatividad para modificar la realidad a través de símbolos (Otero, 2015).

Juego de reglas, se da aproximadamente entre los cinco y seis años. Brinda y posibilita al niño la coyuntura de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico (Otero, 2015).

Piaget (1991) señala que “la importancia de las diferentes clases de juego radica en que deben ser respetados en los diferentes contextos sociales donde se desenvuelve el niño y así al realizar esta actividad pueda ponerse en contacto y explorar el medio que lo rodea, activando y estructurando las relaciones humanas y de esta manera contribuir en su desarrollo y aprendizaje” (Otero, 2015, pp.19-20).

### **1.1.4. Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil.**

Para tratar este tema se tiene en cuenta cinco aspectos o ideas claves, las cuales son:

***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” (Ministerio de Educación, 2009, p.11).

***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” (Ministerio de Educación, 2009, p.11).

***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” (Ministerio de Educación, 2009, p.12).

***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” (Ministerio de Educación, 2009, p.12)

*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” (Ministerio de Educación, 2009, p.12).

#### **1.1.5. Evolución del juego en los primeros 6 años de vida.**

(Ministerio de Educación, 2009) señala que al observar y comparar el juego de un bebé de 12 meses y de un niño de 5 años, encontramos que el juego del bebé es sencillo y del niño es complejo; lo mismo se puede decir en el nivel intelectual. En conclusión, la conducta de juego evoluciona y cambia conforme el niño va madurando y creciendo.

Cabe mencionar que “el nivel de desarrollo cognitivo del niño va evolucionando y pasando por fases” (Ministerio de Educación, 2009, p.19) “Véase anexo 1”

#### **1.1.6. El juego libre en los sectores.**

MINEDU (2009) señala que “es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación” (Preciado, 2019, p.15).

#### **1.1.7. Los sectores del aula de educación inicial.**

Son espacios dentro o fuera del aula, en los cuales a través del juego generan aprendizajes. “Véase anexo 2”

Teniendo en cuenta el criterio de flexibilidad, los sectores pueden ser:

##### **a. Sector del hogar.**

(Ministerio de Educación, 2009) señala que el juego en este sector favorece el progreso socioemocional, la relación con los demás, la resolución de conflictos y el lenguaje. Además, el juego en dicho sector apoya los niños a participan en dos espacios de la casa: la

cocina/comedor y el dormitorio, donde los niños representan actividades del hogar como cocinar, lavar, barrer y personifican roles de su hogar como papá, mamá, hijos, etc.

“El sector 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” (Ministerio de Educación, 2009, p. 59).

**b. Sector de 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” (Ministerio de Educación, 2009, p. 59).

“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.” (Ministerio de Educación, 2009, p. 60).

(Ministerio de Educación, 2009) señala que este sector se fomenta desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas.

**c. Sector de 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” (Ministerio de Educación, 2009, p. 60).

(Ministerio de Educación, 2009) asume que este sector posibilita recrear diferentes personajes según sus intereses y necesidades fomentando la función simbólica. Cuando el niño pone en escena personajes, le beneficia para su desarrollo socioemocional.

“Este sector debe contar con un teatrín para títeres, disfraces y accesorios como sombreros, máscaras, cinturones, mantas o telas de 1 x 1 m, etc.” (Ministerio de Educación, 2009, p. 60).

**d. Sector de artes plásticas.**

“Materiales como témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros” (Otero, 2015, p.38).

(Landa, 2019) señala que en este sector se fomenta la coordinación motora fina como expresión de sentimientos y emociones. El niño representa lo jugado a través de dibujos, permitiéndole iniciarse en el simbolizando lo acontecido.

**e. Sector de ciencias.**

“Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros” (Otero, 2015, p. 38).

**f. Sector de la 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” (Ministerio de Educación, 2009).

(Ministerio de Educación, 2009) señala que se debe implementar con repisas, cajas de cartón forradas, textos donados o creados por la docente, niños o padres y madres de familia. Además, en este sector se debe implementar con una pizarra pequeña, papel y crayolas/colores para dibujar o iniciarse en la escritura.

**g. Sector de juegos tranquilos.**

“Son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija” (Ministerio de Educación, 2009).

(Ministerio de Educación, 2009) manifiesta que en estos juegos se manejan reglas y los niños deben comprenderlas y practicarlas.

**h. Sector música.**

(Landa, 2019) señala que fomenta la discriminación auditiva y ritmo. Este sector debe estar implementado con instrumentos de percusión (maracas, tambor, etc.), instrumentos de cuerdas (guitarra) e instrumentos de viento (flauta dulce). Cabe enfatizar que los instrumentos pueden ser elaborados por los niños, padres, docente o industriales.

## **CAPÍTULO II**

### **TIPO DE JUEGOS LIBRES**

#### **2.1. El juego cognitivo**

(Ministerio de Educación, 2009) afirma que este tipo de juego se muestra cuando el bebé toca e indaga objetos de su alrededor. Después al crecer el niño no solo manipula objetos sino busca encontrar soluciones ante un desafío haciendo uso de su inteligencia.

“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” (Ministerio de Educación, 2009).

#### **2.2. El juego social**

(Ministerio de Educación, 2009) menciona que este tipo de juego se evidencia cuando el niño se relaciona con otra persona como objeto de juego. Ejemplos: jugar a las escondidas, observar su imagen en un espejo, etc.

“Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial” (Ministerio de Educación, 2009).

#### **2.3. El juego motor**

(Ministerio de Educación, 2009) señala que este tipo de juego posibilita el deleite de los niños ya que estos desean adquirir dominio de su cuerpo, cabe mencionar que el movimiento y experimentación son bases en este juego. “Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores” (Ministerio de Educación, 2009).

#### **2.4. El juego simbólico; pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo**

(Ministerio de Educación, 2009) afirma que este tipo de juego permite transformar objetos para hacer contextos ficticios a través de la simulación, teniendo en claro lo real de lo irreal.

Ejemplo: cuando los niños simulan que una cajita de fósforo es un carrito, el cual le dan sonido y movimiento.

## **2.5. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.**

La hora del juego libre se da en un lapso de tiempo de 60 minutos diarios y puede desarrollarse dentro o fuera del aula.

### **2.5.1. Planificación.**

(Ministerio de Educación, 2009) menciona que reunidos en un círculo el grupo clase y la educadora por un periodo de diez minutos se comunican sobre tres puntos: el tiempo y el espacio donde van a jugar, toma de acuerdos de convivencia y gustos como preferencias de juego.

### **2.5.2. Organización.**

(Ministerio de Educación, 2009) señala que los niños eligen el sector y se agrupan de acuerdo a sus intereses y preferencias, para luego poner en marcha autónomamente su proyecto de juego libre.

“Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar” (Ministerio de Educación, 2009).

### **2.5.3. Ejecución o desarrollo.**

(Ministerio de Educación, 2009) señala que los niños luego de ubicarse solos, en parejas o grupos en algún sector de juego de acuerdo a sus preferencias temáticas inician a ejecutar su idea usando juguetes y designando o eligiendo roles que representarán.

### **2.5.4. Orden.**

(Ministerio de Educación, 2009) afirma que la docente comunica al grupo clase que falta diez minutos para concluir, donde los niños finalizan su juego, guardan sus juguetes. Luego los niños cuentan todo lo acontecido en su juego y realizan una pequeña metacognición.

(Preciado, 2019) manifiesta que se trata de ubicar y colocar todo lo utilizado en su lugar, gracias a esta actividad se fomenta la práctica de aseo, orden y cuidado de los materiales; además, se puede promover habilidades como clasificaciones, seriaciones, establecer relaciones, etc.

### **2.5.5. Socialización.**

(Ministerio de Educación, 2009) señala que es el momento donde expresan y manifiestan a todo el grupo clase sobre a qué jugaron, participantes del juego, sentimientos y acontecimientos sucedidos. La o el docente valora la información relevante de esta situación para confirmar o dar sugerencias de mejora ya que es el tiempo donde los niños dar a conocer pensamientos, deseos, etc.

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.

#### **2.5.6. Representación.**

MINEDU (2009) señala que “este momento los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso sea ejecutado todos los días. En todo su proceso esta propuesta es una fuente en el desarrollo de la comunicación de los estudiantes” (Preciado, 2019, p.15).

### **2.6. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores.**

(Ministerio de Educación, 2009) menciona que, para implementar la hora del juego libre el primer aspecto a tener en cuenta es el tiempo en el cual por un periodo de sesenta minutos diarios los niños deben jugar, luego el espacio que es el lugar donde los niños pueden desplazarse con seguridad y libertad para ejecutar su proyecto haciendo uso de su creatividad e imaginación, seguidamente los recursos que son los juguetes o materiales que facultarán la representación simbólica. De la misma forma se debe considerar la organización de los juguetes y materiales, ya que si el aula es chica se puede organizar en cajas temáticas y por el contrario si el aula es grande se puede organizar en sectores.

### **2.7. Rol de los docentes**

“El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños” (Ministerio de Educación, 2009).

(Ministerio de Educación, 2009) señala que la hora del juego libre el niño es quién elige en qué sector jugar, juguetes a utilizar y con quién jugar, de tal manera que la docente será una guía o jugará con los niños solo cuando ellos lo permitan. Por otro lado,



acoger a los niños conlleva atenderlos con cariño respetando sus intereses, su forma de juego, etc.

## **2.8. Ideas para apoyar el juego infantil en la familia, la institución educativa y la comunidad**

(Ministerio de Educación, 2009) manifiesta que se puede fomentar a través de talleres para padres donde se pueda trabajar sobre temas de comportamientos, desarrollo y aprendizaje infantil, etc. También se puede implementar festivales del juego, donde los padres, madres y adultos cuidadores construirán materiales para los niños y así puedan utilizarlos al momento de jugar. En tal sentido el festival del juego además permite rescatar y revalorar los juegos de la comunidad que abuelos y padres de familia conocen y han practicado en su niñez y transmitirlos a la nueva niñez.

## CONCLUSIONES

**Primero:** El juego incentiva el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños en la edad preescolar.

**Segundo:** El juego y los sectores de trabajo fortalecen el desarrollo de la autonomía, donde los niños recrean personajes y acontecimientos de acuerdo a sus necesidades e intereses; además, pueden socializarse con los demás niños con facilidad y sin limitaciones.

**Tercero:** Para apoyar el juego infantil se puede implementar talleres y festivales involucrando a la familia educativa.

## **RECOMENDACIONES**

- El docente debe establecer espacios seguros y cómodos para que los niños puedan desplazarse con mayor libertad en los sectores de trabajo y así puedan participar y ser críticos frente a una sociedad.
- Procurar establecer mayor oportunidad de aprendizaje a través de los sectores de trabajo, cambiando de actividades y elementos dependiendo los intereses de los niños.
- Dejar que el juego se manifieste con espontaneidad, sin que el adulto interrumpa su juego, ya que cortan las experiencias que generan aprendizajes significativos y sean útil para los niños.
- Promover la expresión libre de los preescolares a través del juego; pues esto va a enriquecer sus conocimientos, habilidades y actitudes.

## REFERENCIAS CITADAS

- Argote Rosado, M. (2018). Los rincones de aprendizaje como respuesta a las necesidades reales del aula.
- Campos Acuña, M. V., Del Castillo Chávez, D., & Gámez Campos, D. (2019). Importancia de la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del Distrito de Tocache, 2017.
- Chacón, S. (12 de Enero de 2013). *Definición de los sectores de aula en la educación inicial*. Obtenido de [Diapositiva]: Recuperado de <https://es.slideshare.net/sulioch/sectores-de-aprendizaje>
- Educación, M. d. (2009). *La hora del juego libre*. Lima.
- El juego en educación infantil*. (14 de Diciembre de 2011). Obtenido de [Entrada de blog]: Recuperado de <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Flores Huillca, S. (2018). *Juego Libre En Los Sectores Y La Autoestima En Los Estudiantes De 4 Y 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 210 – La Cantuta - Cusco*.
- Fundación Carlos Slim. (s.f.). *Educación Inicial*. Obtenido de Fundación Carlos Slim: <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>
- Landa, M. (28 de Enero de 2019). *Organización del aula en el nivel inicial*. Recuperado el 25 de Marzo de 2021, de Tu Amawta: <http://www.tuamawta.com/2019/01/28/organizacion-del-aula-en-el-nivel-inicial/>
- Martínez, E. (27 de Noviembre de 2017). *Qué es el juego libre de los niños y por qué es tan beneficioso*. Obtenido de [guiainfantil.com](http://www.guiainfantil.com): <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/a-que-llamamos-juego-libre/>
- Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre*. Lima: Recuperado de: <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/La-hora-del-juego-libre-en-los-sectores.pdf>.

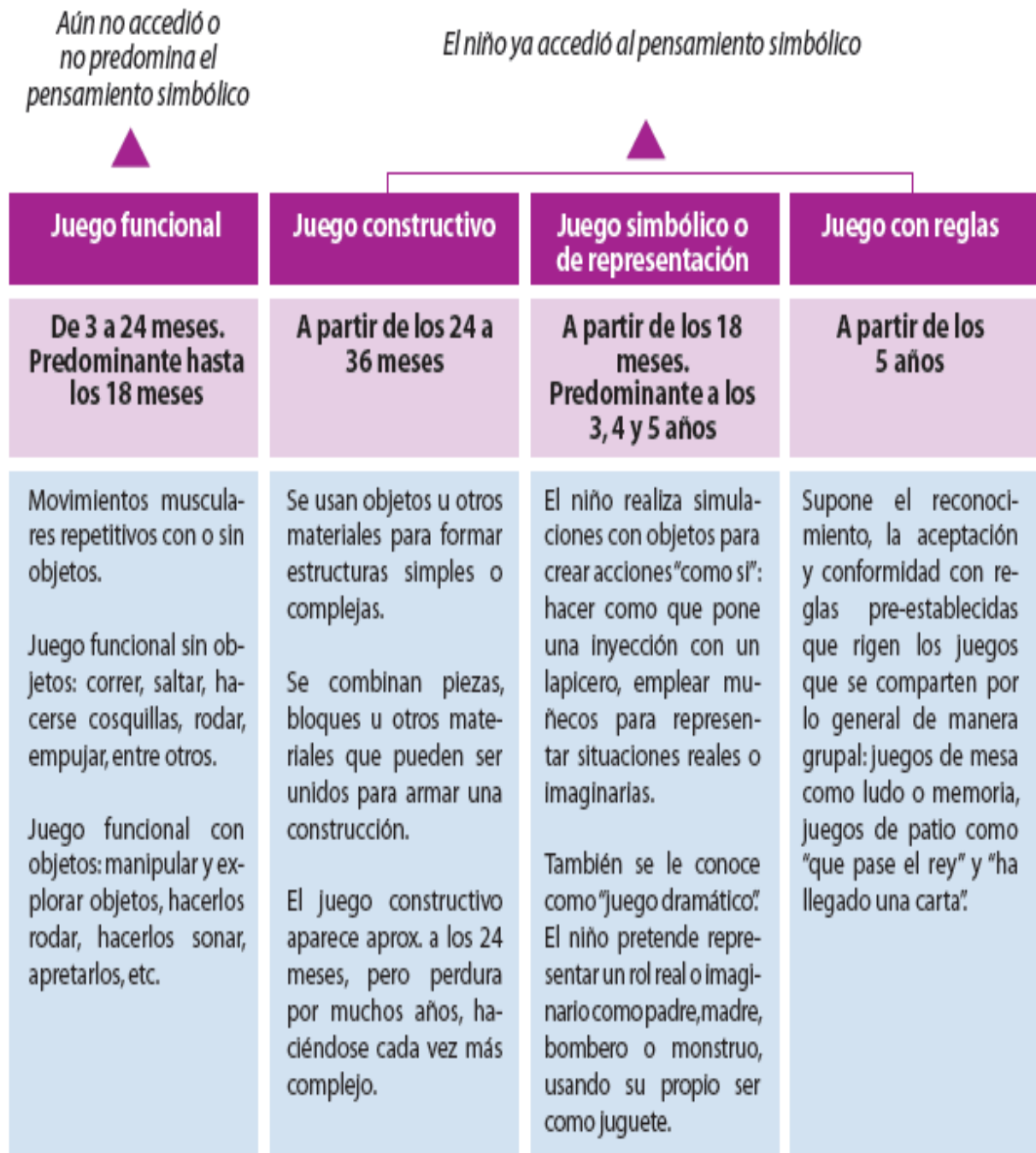
- Ministerio de Educación. (2009). *Nivel de juego típico de los niños*. Obtenido de [Tabla]: Recuperado de <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/La-hora-del-juego-libre-en-los-sectores.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1OhLUgJgyHpNrgbvAv4cwN20QWtsUOe27/view?fbclid=IwAR1MhLFb22Gr5yMEQJcu2h9m0w8vhYFt2P91N4xhtwCpRr1fpDZXWRJPUKM>.
- Otero, R. (2015). EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 349 PALAO. (*TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAGÍSTER*). UNIVERSIDAD PERUANA CAYETANO HEREDIA, Lima.
- Preciado, D. (2019). Aplicamos juegos libres en los sectores en el nivel inicial. (*Monografía de Segunda Especialidad*). Universidad Nacional de Tumbes, Tumbes.
- Rafino, M. E. (28 de Mayo de 2020). *Concepto.de*. Obtenido de <https://concepto.de/juego/>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/jugar>
- Rovati, L. (23 de Febrero de 2011). *La importancia del juego libre*. Obtenido de Bebés y más: <https://www.bebesymas.com/desarrollo/la-importancia-del-juego-libre>
- Ruiz, M. (2016/2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. (*Grado de Maestro en Educación Infantil*). Universidad de Cantabria, Cantabria.
- Silva, G. (2004). *EDUCACIÓN, PROCESOS PEDAGÓGICOS Y EQUIDAD*. Lima: Recuperado de: [http://repositorio.grade.org.pe/bitstream/handle/GRADE/161/LIBROGRADE\\_EDUCACIONPPEQUIDAD\\_CAP4.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.grade.org.pe/bitstream/handle/GRADE/161/LIBROGRADE_EDUCACIONPPEQUIDAD_CAP4.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Vera Moscoso, D. C. (2017). El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del CIBV emblemático Chordeleg, período lectivo 2016-2017 (Bachelor's thesis).

Vásquez, P. (26 de Noviembre de 2013). *Importancia del juego en Educación Inicial*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/patytavasquez/seminario-importancia-del-juego>

## ANEXOS

**Figura 1.** Nivel de juego típico de los niños según su edad y evolución en relación a su nivel de desarrollo cognitivo. Ministerio de Educación (2009)



**Figura 2.** Definición de los sectores de aula en la educación inicial. Chacón (2013)

REPUBLICA DEL PERÚ  
**PERÚ**  
Ministerio de Educación  
Viceministerio de Gestión Pedagógica  
Dirección General de Educación Básica Regular

# Los sectores

*Son espacios donde los niños y niñas desarrollan actividades lúdicas, investigaciones, interactúan entre sí desarrollando su inteligencia y creatividad de forma libre y al que va acudir voluntariamente lo que le va a permitir al niño y la niña ser el constructor de su propio aprendizaje.*



**Logros de aprendizaje**  
LIC. SULIO CHACÓN YAURIS



