

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACUTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juego de sectores en los estudiantes de educación inicial.

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de  
Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Autora:

Dioselina García Quispe.

SULLANA – PERU

2018

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACUTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juego de sectores en los estudiantes de educación inicial.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido  
y forma.

Dioselina García Quispe. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

SULLANA – PERU

2018



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

**ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO**

En Sullana, a los cinco días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E. Maria Otoya, 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. Segundo Alburquerque Silva, 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: "Juego de sectores en los estudiantes de educación inicial" para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, **DIOSELINA GARCÍA QUISPE**.


A las dieciocho horas veinte minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.


Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon aprobado por unánimidad con el calificativo dieciocho

Por tanto, **JESÚS MARÍA SOSA AGURTO DE AGUILAR**, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

  
Dr. Segundo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

A Dios, por darme bendiciones, con la vida y la oportunidad de continuar adelante, como persona y profesional, junto a mis seres queridos que son la motivación más importante que me impulsa a cumplir mis anhelos de continuar superándome para brindar a mis alumnos una educación de calidad.

## INDICE

RESUMEN.....	7
INTRODUCCIÓN .....	8
CAPITULO I.....	
OBJETIVOS .....	9
1.1.- Objetivo General: .....	9
1.2.-Objetivos Específicos:.....	9
CAPITULO II .....	10
MARCO TEORICO.....	10
2.1.-Antecedentes Nacionales: .....	10
2.2.-Educación Inicial: .....	11
2.3.- el juego:.....	12
2.3.- Importancia del juego en educación inicial:.....	13
2.4.- Características del juego: .....	15
2.5.- Clases de juego: .....	15
2.6.- Juegos sensoriales: .....	15
2.7.- Juegos Motrices y anatómicos .....	15
2.8.-Juegos Organizados: .....	16
2.9.-Juegos Pre deportivos: .....	16
2.10.-Juegos Deportivos:.....	16
CAPITULO III.....	17
3.1.-Tipos de juego.....	17
3-2.-Funciones del juego: .....	18
3.4.- Dimensión social del juego .....	19
CAPITULO IV.....	22
EL JUEGO EN LOS SECTORES .....	22
4.1.- Definición del juego libre en los sectores: .....	22
3.2.- Características del juego libre en los sectores:.....	23

4.3.- Elementos de la Hora libre en los sectores.....	23
4.4 Objetivos de la hora del juego libre en los sectores: .....	24
4.5.- Metodología de la hora libre en los sectores:.....	24
3.6.- Los sectores del aula: .....	28
CONCLIUSIONES .....	30
REFERENCIAS .....	32

## **RESUMEN**

La importancia del juego de sectores en los educandos de educación inicial tiene prioridad en el proceso de aprendizaje enseñanza, porque en el juego se potencia las habilidades y destrezas favoreciendo en su interacción la práctica de los valores, la independencia, seguridad y confianza, existiendo relación entre los estudiantes de inicial y el contexto real de su interés, de tal manera que así va conociendo su realidad, construyéndolo y aceptándolo. Durante el desarrollo del juego lo niños o las niñas adquieren experiencias placenteras, logrando aprendizajes significativos, favoreciendo su óptimo desarrollo integral, con el objetivo general demostrar la importancia de juego, con los objetivos específicos: identificar los tipos de juego en el nivel inicial y reconocer las características del juego.

Palabras clave: educación, libre, sectores

## **INTRODUCCIÓN**

La importancia del juego debe ser conocida por las docentes, por los padres y comunidad los que deben asumir responsabilidades para brindar a nuestros estudiantes diversas oportunidades de juegos ya que a través de las actividades del juego los niños y niñas interactúan desarrollando sus habilidades y destrezas cognitivas, motoras y sociales se ha tenido en cuenta en este estudio los objetivos como la importancia del juego en los estudiantes del nivel inicial, en los capítulos tenemos en el capítulo II que contiene las teorías con que se fundamenta la importancia del juego, en el capítulo III se ha considerado identificar los tipos de juegos que propician experiencias significativas en el nivel inicial, conociendo las características de juego, clases de juego como los motrices, anatómicos, organizacionales, pre deportivos y deportivos en el capítulo IV el juego libre en los sectores del aula, lo ejecutan los estudiantes con autonomía diariamente tomándose el tiempo oportuno libremente aquí se desarrolla la secuencia metodológica del juego .

Es propicia la oportunidad para expresar mi profundo agradecimiento a los profesores de la segunda especialidad de educación inicial y a la prestigiosa Universidad Nacional de Tumbes que gracias a su valioso he logrado una de mis metas más, cristalizando un anhelo profesional, de lo estoy segura que mi labor profesional tendrá éxito.



## **CAPITULO I**

### **OBJETIVOS**

#### **1.1.- Objetivo General:**

Comprender la importancia de juego en los estudios de educación inicial.

#### **1.2.-Objetivos Específicos:**

Identificar los tipos de juegos que propician experiencias significativas en el nivel inicial.

Reconocer las características de los juegos en los sectores del aula.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1.-Antecedentes Nacionales:**

Hinostrza (2001) “El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018”.

La investigación tuvo como objetivos específicos reconocer la importancia de los juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho 2018, con una población de 3 docentes 32 padres de familia y 40 estudiantes la metodología fue de tipo cuantitativo nivel descriptivo y diseño no experimental llegando a los siguientes resultados, los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia lo que indica que reconocen la importancia de ellos los padres de familia el mayor porcentaje 63% (2) siempre apoya, esto indica la familia se involucra bastante bien.

Tecco 2018 El juego dramático con un enfoque gestáltico para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en jóvenes líderes de 18 a 28 años de la Red Interquorum de Lima y Callao.

El objetivo de este estudio es desarrollar la inteligencia emocional de jóvenes líderes de la Red Interquorum de Lima y Callao, usando como estrategia didáctica el juego dramático con un enfoque gestáltico. La

muestra estuvo conformada por 22 jóvenes de 18 a 28 años de edad; fueron convocados por la Red Interqurum. Para la recolección de datos se aplicó el Inventario de Coeficiente emocional de Baron Ice, traducido y adaptado para usos experimental de grupo completo. Tras el análisis de los resultados nos muestran que los 12 jóvenes del grupo experimental, después de las 16 sesiones de clases, han tenido un incremento significativo en todos los componentes de la inteligencia emocional, lo que se observa en los 10 jóvenes del grupo de control. (Tecco Miyano, 2018)

## **2.2.-Educación Inicial:**

Ley General de Educación N° 28044, en el Capítulo II, educación Básica, (Art.36 inciso a) “Reconoce a la educación inicial, como el primer nivel de la Educación Básica Regular dirigido a la atención de niños y niñas menores de 06 años, comprende dos ciclos, el primero para los niños de 0 a 3 años y el segundo ciclo para niños de 3 a 5 años. Solo reconoce Las alternativas de Programas no escolarizados en el segundo ciclo”.

En nuestro país se protege la educación inicial y se considerado el primer nivel de la educación básica regular, el mismo que tiene dos ciclos para atender a los niños y niñas menores de 06 años, el primer ciclo atiende a los menores de 0 a 03 años y el segundo ciclo a niños y niñas de 3 a 5 años.

En el DCN (2009) “Para responder a los retos del presente, la educación debe priorizar el reconocimiento de la persona como centro y agente fundamental del proceso educativo, por ello se sustenta los principios de la educación” p.17.

Para la educación el ser humano lo más importante en el proceso educativo de la enseñanza aprendizaje.

### **2.3.- El Juego:**

Según (Llull, 2009) “El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea.”.

Por lo que jugar es una acción que la realizan los niñas y niños, los estudiantes de educación básica regular, los jóvenes y su efecto es placer, entretenerse haciendo algo planificándolo libre y espontáneamente en objetos imaginaciones con resultados y consecuencias.

Para, (Alzate, 2003)La Ley General de educación en el artículo 15. “Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socio-afectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” (Alzate, 2003, p.14).

Según (Sarlé, 2006, pág. 198) “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento. Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otros”

(Sarlé, 2006, pág. 188)“El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales”

La docente comprenderá que el juego se relaciona se relaciona con el aprendizaje enseñanza siendo compatibles y de una puede derivar la otra.

Según Hurlock (1985) “el juego es cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final”.

Según el Diccionario Océano Uno (1995) “el juego es el ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones, que se practica con ánimos de diversión”.

Los niños y las niñas antes de jugar se organizan que van a jugar, donde van a jugar, con que van a jugar y con quienes van a jugar.

Según Caba (2004) “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

Los niños y las niñas por naturaleza son exploradores, y a través de juego se conectan con experiencias sensoriales y con su contexto social.

Dirección General de Educación Básica Regular (2009) indica que “el juego 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”.

Durante el juego los niños y niñas evocan sus experiencias y vividas desarrollando el juego simbólico su imaginación y la creatividad, el pensamiento lógico y el pensamiento crítico.

#### **2.4.- Importancia Del Juego En Educación Inicial:**

Caba (2004) indica que: “El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego” (p. 40).

A través de los juegos se activan los procesos cognitivos y evolucionan las habilidades mentales al experimentar y solucionar problemas de causa y efecto.

Al respecto, Caba (2004) afirma que: “Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al

desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que los niños experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego” (p. 95).

En el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando de los niños y niñas que en sus juegos cotidianos imitan representando las actividades de los pobladores de su comunidad como juegan al vendedor, al doctor, al papá y a la mamá, al colegio, ser la maestra, a ser los alumnos, él o ella aprende valores para la vida, identifica las posibilidades y oportunidades, pudiendo modificar y representar la realidad en sus juegos y sus proyecciones de vida a sus ideales.

Según (Rios, 1999, pág. 75) “El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación” (p.75).

El juego además que genera conocimientos, promueve el desarrollo social diferenciando lo que es bueno y lo que no debe hacer con estas diferencias el niño modela su conducta favoreciendo sus actividades grupales, la cooperación durante el aprendizaje enseñanza, contribuyendo al desarrollo pleno de los estudiantes de educación inicial, por lo que debe ser apoyado por los adultos en casa y en la sociedad ya que estos son escenarios de aprendizajes generándose experiencias significativas las favorecen la construcción de los nuevos aprendizajes.

Para (Calero, 2003, pág. 85) “El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que lo rodea”

Es así como Calero nos explica que el juego además de favorecer las capacidades creativas, autocríticas y concientizarse ante determinadas situaciones por lo que se considera una actividad necesaria no solo para los niños sino que también se involucran a todos los seres humanos, siendo su desarrollo en la esfera social, lo realizan en forma placentera, libremente como distracción, estimulando diferentes

componentes del desarrollo infantil, Aquí cuándo se expresa Calero que adquieren los niños conocimientos es por la práctica de la experiencia que desarrolla durante el juego es que los niños pueden medir sus propias posibilidades en las diferentes situaciones donde interactúa desarrollándose en la vida.

### **2.5.- Características del juego:**

Otero (2015) haciendo una recapitulación de diversos autores, señala que las características del juego son:

Es libre, porque se presenta de manera espontánea e incondicional no es impuesto, donde el niño empieza a explorar en esta libertad el mundo que le rodea.

Implica una actividad que puede ser física o mental, de tal manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices.

### **2.6.- Clases de juego:**

Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo:

#### **Juegos Sensoriales:**

“Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial” (Díaz, 1993).

#### **Juegos Motrices Y Anatómicos**

“Motrices: Buscan la madurez de los movimientos en el niño.  
Anatómicos: Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño” (Díaz, 1993)

### **Juegos Organizados:**

“Refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza” (Díaz, 1993)

### **Juegos Pre deportivos:**

“Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes” (Díaz, 1993)

### **Juegos Deportivos:**

“Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder” (Díaz, 1993)



## CAPITULO III

### **3.1.-Tipos de juego**

Según la Dirección General de Educación Básica Regular (2009) se considera 04 tipos de juego:

Juego motor: “El juego motor está asociado al movimiento y experimentación del propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009).

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 bebe 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 frente al espejo; etc” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009).

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” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009)

Juego cognitivo: “El tipo de juego cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando él bebe entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se toma en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo de la manipulación de objetos como fin” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009).

El juego simbólico: “Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo. El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009)

### **3-2.-Funciones del juego:**

Según Bernabeu y Goldstein (2008), a pesar de que, “el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega.”

Como señala Hilda Cañeque citado por Bernabeu y Goldstein (2008), “el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción relíngate (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad”.

Con el juego, el jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego

posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futuras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas.

### **3.3.- Dimensión social del juego**

Mildren Parten (1932, citado por Puigmire-Stoy, 1996:24) “elaboró ciertas categorías, que se basan en la capacidad para la socialización con sus iguales y superan la prueba del tiempo. Dichas categorías constituyen las dimensiones sociales del juego: El juego es un vehículo que ayuda a que el niño aprenda a vivir”:

Desocupado: el niño no participa en el juego.

El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración el lenguaje y el pensamiento.

Como señala Hilda Cañeque citado por Bernabeu y Goldstein (2008), “el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción relíngate (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad”.

Con el juego, el jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futuras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas.

El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así

Espectador: el niño mira el juego, pero no participa en él de forma activa. Es posible que el niño esté preparándose mentalmente para tomar parte en el juego o para desarrollar actividades de juego semejantes solo.

Solitario: el niño juega solo.

Paralelo: el niño juega al lado de otro, pero sin que interactúen el uno con el otro.

Asociativo: dos o más niños juegan juntos, interactuando, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno.

Cooperativo: los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica.

A estas categorías, añade Puigmire-Stoy (1992: 26) “la del juego socializado con adultos: el niño juega con otra persona significativa que trata de dejar en sus manos el control del juego”.

Piaget (1961) distingue existen tres categorías principales de juegos:

“Sensorio motrices son la forma primitiva del juego, siendo aquellos que no comportan ningún simbolismo, sino que consisten en repetir, por puro placer, actividades adquiridas. Simbólicos, que se encuentran entre los dos y seis años, y son los que marcan la adaptación al mundo social de adultos, pero sin satisfacer las

necesidades afectivas e intelectuales de su yo. A continuación de estos, aparecen los juegos reglados que se transmiten de niño a niño y que crecen en importancia según evoluciona la vida social. De construcción, siendo al principio lúdicos para constituir posteriormente adaptaciones y soluciones a problemas inteligentes. Estos juegos son de transición hacia las conductas adaptadas”.

## **CAPITULO IV**

### **EL JUEGO EN LOS SECTORES**

El Juego Libre en los Sectores es una de las principales actividades que toda docente del nivel inicial no puede pasar por desapercibido con sus niños, la cual debe ser ejecutada diariamente dándole el tiempo oportuno para que se desarrolle la secuencia metodológica de la misma, recordemos que el "Juego" es la principal estrategia en Inicial, es a través de él donde se incorporan aprendizajes significativos, duraderos; permite desarrollar la autonomía, la creatividad, el desarrollo del lenguaje, del pensamiento crítico reflexivo, entre otros más.

#### **4.1.- Definición del juego libre en los sectores:**

Según el Ministerio de educación (2010), en su publicación sobre la hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años, define este término como:

“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” (p. 49).

Se infiere entonces que en la hora del juego libre en los sectores los niños (as) acceden de manera libre y espontánea a los sectores del aula, así como desarrolla el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. También se puede decir que brinda orientación en el uso

adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales, favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad para los niños y las niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial.

#### **4.2.- Características Del Juego Libre En Los Sectores:**

Según el Ministerio de Educación (2010), enumera las características del juego libre en los sectores de la siguiente manera: “Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación. 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”.

“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. 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. 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” (Ministerio de Educación, 2010))

#### **4.3.- Elementos De La Hora Libre En Los Sectores**

Según el Ministerio de Educación (2010), “los elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo, son: El grupo de niños; La maestra. Los recursos materiales; La sala; El tiempo”

#### **4.4 Objetivos de la hora del juego libre en los sectores:**

Según el Ministerio de Educación (2010), son tres objetivos generales:

“Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de La conducta: social, emocional, intelectual y físico. Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras. Encausar real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias”

“En lo social: que el niño pueda dentro de una situación de juego: En lo emocional: que el niño pueda dentro de una situación de juego: En lo intelectual: que el niño o niña pueda dentro de una situación de juego: En lo físico: que el niño o niña pueda dentro de una situación de juego” (Ministerio de Educación, 2010):

Estos objetivos, si se analizan más en profundidad, podrían resultar perfectamente aplicables a la actividad general del Jardín de Infantes; pero dado que es en ese momento cuando al niño se le ofrece la gran oportunidad para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos formulados se convierten en propios de esta metodología.

#### **4.5.- Metodología De La Hora Libre En Los Sectores:**

De acuerdo a la propuesta del Ministerio de Educación (2010), el juego en sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración aproximada de 60 minutos. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

Planificación: “Es el primer momento del proceso, en el cual los niños comunican sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar, se ubican en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar. La docente orienta, coordina



y apoya la estructuración de un plan para ser desarrollado en los sectores como propuesta propia de los niños” (Franco, 2013).

Según Franco (2013), “el planificar el juego, permite al niño establecer relaciones entre aquello que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en práctica sus experiencias aprendidas. Asimismo, comprende el tiempo anticipándose a las acciones que realizará posteriormente, se ejercita en la toma de decisiones y asume cierto control sobre sus propias acciones, verbaliza sus ideas con claridad para ser comprendido, escucha y acepta las propuestas de sus compañeros. Lo más sustantivo es que nace un proyecto en conjunto que iniciará a los estudiantes en el trabajo cooperativo en el intercambio de puntos de vista y la organización propia de la actividad”.

Organización: “Este segundo momento se da en proceso, a fin de brindar un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde van a trabajar, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos a fin de realizar la actividad en un marco de confianza y respeto. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización de cada uno de estos sectores”. (Ministerio de Educación, 2009)

Ejecución o desarrollo. “Es el momento central del proceso basado en el juego libre. Aquí se plasma lo planificado por los niños y se pone de manifiesto toda la actividad lúdica. Los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar, manipular, experimentar, dialogar, etc. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, expresando

sus ideas, confrontando con los hechos. No siempre lo planificado se lleva a cabo exactamente” (Ministerio de Educación, 2009)

“El juego libre es el motor que impulsa este momento del proceso. La dependencia, la edad y maduración de los estudiantes, la dificultad para compartir y cuidar los materiales, así como la variación del sector, hacen que estos niños requieran más de la presencia de la docente durante este momento, quien ha de ofrecerles oportunidades de orientación de ser necesario. Asimismo, manifiestan claridad al dialogar y opinar sobre el proyecto que están realizando y son capaces de dividirse las tareas, mostrando independencia y responsabilidad”. (Ministerio de Educación, 2009)

Orden. Este momento puede llegar a ser una actividad mecánica de disponer y colocar las cosas en su lugar, si es que no se rescata la posibilidad de que los niños también realicen aprendizajes durante el orden. Ordenar implica la formación de hábitos de aseo, de orden y cuidado de los materiales: pero, además, es necesario considerarlo como un momento que genera oportunidades para que el estudiante desarrolle, por ejemplo, su coordinación motora fina, establezca relaciones, haga clasificaciones, seriaciones y realice otras habilidades más.

Socialización. Es el momento donde los niños comentan lo realizado durante el momento de la ejecución, explican lo que hicieron en el sector donde se desarrollaron, teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido. La socialización implica la confrontación de lo previsto en el momento de la planificación con lo realizado en el momento de la ejecución, tienen la oportunidad de evocar lo que sucedió en el desarrollo del juego.

Representación. Según el Ministerio de Educación, (2009), en 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”.

“Si bien es cierto, durante el desarrollo de esta propuesta los niños toman el protagonismo decidiendo con autonomía qué, cómo y con quién desean jugar, esto no significa que la docente tomará un rol pasivo, al contrario, su presencia debe ser activa y muy observadora para poder conducir el proceso mismo de la propuesta y potenciar las situaciones de juego propuestas por los niños. La docente tomará en cuenta cómo se muestran, cuáles y como son sus juegos, que pudieran estar expresando sus necesidades, preocupaciones intereses y gustos propios e inclusive sus conflictos personales o familiares”. (Ministerio de Educación, 2009)

La actitud de la docente durante el juego libre en los sectores, es de observadora participante oportuna es altamente valorada por el niño, que ve en la docente la acompañera que sabe más en la cual puede apoyarse sin temor a equivocarse, porque se ha transformado en una igual durante el juego.

Finalmente, Sarlé (2001), manifiesta que “el juego libre en los sectores en todo su proceso es un espacio que propicia el diálogo y la comunicación potencialmente entre estudiantes y mínimamente entre el estudiante y la docente”.

Para Sarlé, durante el juego se propicia la comunicación y se fortalece la interacción social, desarrollándose esta actividad en forma espontánea placentera en la que se fortalece las potencialidades cognitivas, emocionales, motrices.

#### **4.6.- Los Sectores Del Aula:**

Según Sarabia, (2009) “durante el juego libre en los sectores el aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en sectores funcionales. De esta manera, se toma en cuenta la opinión de ellos para ubicar, nombrar y arreglar los sectores del aula, ejercitándose en la toma de decisiones, la cooperación e intercambio de ideas. Si el espacio del aula es grande se organizará en función de sectores, pero si es pequeño estos sectores deben priorizarse o en todo caso los materiales pueden ser organizados en cajas temáticas”.

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

“Sector del hogar. Materiales como juego de salita, comedor, cocina, muñecas, ollitas, menaje de cocina, camita, ropa y otros materiales propios de una casa acordes al contexto propio”. (Sarabia, 2009).

“Sector de construcción. Materiales como cubos, conos, frascos, latas, bloques de madera, play go, “legos”, etc.” (Sarabia, 2009).

“Sector de dramatización. Materiales como disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, títeres, entre otros”. (Sarabia, 2009).

“Sector de artes plásticas. Materiales como témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros” (Sarabia, 2009).

“Sector de ciencias. Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros” (Sarabia, 2009).

“Sector de la biblioteca. Materiales como cuentos, álbumes, revistas, periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas, entre otros” (Sarabia, 2009).

“Sector de juegos tranquilos. Materiales como rompecabezas, dominós, juegos de encaje, de ensarte, bloques lógicos, juegos de memoria, etc.” (Sarabia, 2009)

Respecto a los sectores, se deben ir implementando periódicamente y poner en uso los materiales otorgados por el MINEDU durante estos últimos años los cuales deben ser distribuidos en los sectores correspondientes.

## **CONCLUSIONES**

- Primera:** El juego es importante en los niños y las niñas porque durante esta actividad que vivencian desarrollan en forma placentera aprendizajes, habilidades mentales al experimentar problemas dándoles solución, reconocen causa y efecto, reconocen los colores, formas, formas, tamaño textura, su lenguaje progresa, y empieza a nombrar las cosas con propiedad, se relaciona con los demás demostrando respeto y la práctica de valores el interactuar, desarrollan sus habilidades motoras dominando sus movimientos y sus coordinaciones motoras finas y gruesas.
- Segunda:** En este estudio se ha logrado Identificar los tipos de juegos que propician experiencias significativas en el nivel inicial, como el juego motor e los niños y las niñas experimentan y progresan dominando su cuerpo, en estas actividades identificamos, los saltos con los dos pies, un pie, saltar sogas, taquetes, jalar sogas, lanzar, correr rápido, lento etc. También tenemos los juegos sociales, lo realizan en grupos generalmente representan vivencias, ayudan a los niños y niñas a interactuar con pertinencia, con soltura relacionándose con empatía, en los juegos simbólicos ponen en ejercicio diversas dimensiones de vivencias, los juegos cognitivos cuando los niños y las niñas manipulan, exploran resolviendo situaciones que se le presentan durante el juego.
- Tercera:** El juego guarda ciertas conexiones con lo que no es juego, tiene características y las podemos evidenciar de los juegos en los sectores en el aula, están presentes y en sus características tenemos que el juego

es espontáneo y voluntario e implica participación activa por parte del estudiante de educación inicial, se evidencia que no tiene metas o finalidades intrínsecas sus motivaciones son intrínsecas y no se halla al servicio de otros objetivos por lo que es positivo, flexible e impredecible, placentero, gozoso y disfrutable, posibilitando experiencias cognitivas. Además, distrae y estimula activando diferentes componentes del desarrollo infantil.

## **REFERENCIAS**

- Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. . Buenos Aires: Manantial.
- Alzate, C. (2003). Ley General de Educación, Ley 115 de 1994. Colombia: Ecoe Ediciones.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Obtenido de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> .
- Calero, M (2003) Educar jugando. Editorial Alfamega. Grupo editor. (México)
- Corominas, J. (1984). Breve diccionario etimológico de la lengua castellana. Madrid: Gredos.
- Díaz, A. (1993). Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. . España: Editorial Gymnos.
- Franco, O. (2013). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. Cuba: Pueblo y Educación.
- Hinostroza Aucasime, L. (2018). El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018.
- Hurlock, E. (1985). Desarrollo del niño. México: Calipso.
- Lacayo, M., & Coello, L. (1992). Educación física, deporte y recreación al alcance de todos. Honduras: Talleres de NICOP.



- Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Centro Universitario Cardenal Cisneros. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/292978306\\_El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia](https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia)
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 113-124.
- Ministerio de Educación. (2009). La hora del juego libre en sectores. Lima: Navarrete.
- Océano Uno. (1985). Diccionario enciclopédico. Colombia: Océano Uno.
- Otero, R. (2015). La relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Universidad Peruana Cayetano Heredia. Perú. Obtenido de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Piaget, J. (1961). La función del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- Puigmire-Stoy, M. (1996). El juego espontáneo. . Madrid: Narcea.
- Ríos, H. M, (1999). el juego y los alumnos con discapacidad. Barcelona: editorial Paidotribo.
- Sarabia, M. (2009). Aprendemos en los rincones. Innovación y experiencias educativas, 1-9.
- Sarlé, P. (2001). Juego y aprendizaje escolar. Argentina: Novedades educativas.
- Tecco Miyano, B. A. (2018). El juego dramático con un enfoque gestáltico para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en jóvenes líderes de 18 a 28 años de la Red Interquorum de Lima y Callao

Vygotsky, L. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.  
Barcelona: Crítica.

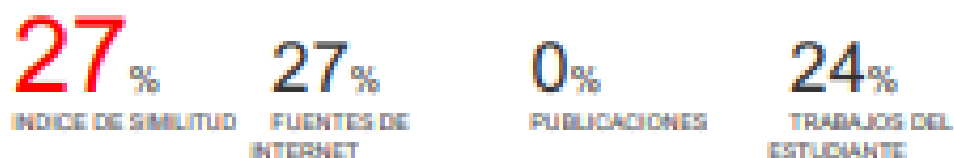
---

## Juego de sectores en los estudiantes de educación inicial.

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

---



### FUENTES PRIMARIAS

---

<b>1</b>	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>12%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.upch.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>3</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>milagrosgunsch.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>es.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>eljuegoeninicial.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>dspace.unitru.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to Universidad Marcelino</b>	<b>1%</b>

---

## Champagnat

Trabajo del estudiante

10	<a href="http://e-spacio.uned.es">e-spacio.uned.es</a> Fuente de Internet	<1%
11	<a href="http://repositorio.uta.edu.ec">repositorio.uta.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
12	<a href="http://repository.javeriana.edu.co">repository.javeriana.edu.co</a> Fuente de Internet	<1%
13	<a href="http://dspace.ucuenca.edu.ec">dspace.ucuenca.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
14	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1%
15	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
16	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
17	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo