

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La aplicación de la estrategia de la hora del juego libre en los sectores

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial

Autora

Nancy Marisol Mallma Limaco

Jauja – Perú

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La aplicación de la estrategia de la hora del juego libre en los sectores

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

.....

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (miembro)

.....

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena (miembro)

.....

Jauja – Perú

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La aplicación de la estrategia de la hora del juego libre en los sectores

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

Nancy Marisol Mallma Limaco (Autor).

Dra. Erika Leonor Alama Zárate (Asesor)

Jauja – Perú

2022

DEDICATORIA

Con mucho aprecio y amor dedico este trabajo monográfico a mi hijo por haberme dado el apoyo moral y la fuerza necesaria para seguir avanzando profesionalmente.

Nancy



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes a treinta y un días del mes de julio del año dos mil veintidós, se reunieron 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, a los coordinadores del programa representantes de la Universidad Nacional de Tumbes; el Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Presidente), el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo y un representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“La aplicación de la estrategia de la hora del juego libre en los sectores”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación inicial al señor al señor (a) **MALLMA LIMACO, NANCY MARISOL**.

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 **18**.

Por tanto, **MALLMA LIMACO, NANCY MARISOL**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional 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. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Secretario del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Vocal del Jurado

La aplicación de la estrategia de la hora del juego libre en los sectores

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	otrasvoceseneducacion.org Fuente de Internet	2%
3	repositorio.minedu.gob.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	1%
5	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas Trabajo del estudiante	1%
8	www.grafiati.com Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
10	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to CSU, San Jose State University Trabajo del estudiante	<1%



Dra. Erika Leonor Alama Zárate
Asesor
<https://orcid.org/0000-0002-9392-7520>

12	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Mondragon Unibertsitatea Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad de Cádiz Trabajo del estudiante	<1 %
18	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	<1 %
20	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
23	bdt.d.ibict.br Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	<1 %



Dra. Erika Leonor Alama Zárate
Asesor
<https://orcid.org/0000-0002-9392-7520>

25	www.cipe2016.com Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Trabajo del estudiante	<1 %
28	publicacionescd.ulead.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dra. Erika Leonor Alama Zárate
Asesor
<https://orcid.org/0000-0002-9392-7520>

INDICE.

DEDICATORIA	iv
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	12
CAPITULO I	15
MARCO TEÓRICO	15
1.1. Antecedentes de estudios	15
1.2. Enfoque socio-cultural.	17
1.3. Definición de juego libre en los sectores.	18
1.3.1. Características del juego libre en los sectores.	18
CAPITULO II	20
EL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL	20
2.1. Definición de juego	20
2.2. La importancia del juego en educación inicial	21
2.3. Características del juego libre en educación inicial	22
2.4. Áreas que desarrolla el juego.	22
2.5. Clases de juego.	25
2.5.1. Tipos de juego	26
2.6. Funciones del juego	28
CAPITULO III	31
EL JUEGO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO	31
3.1. El juego – trabajo en el nivel de educación inicial.	32
3.2. Elementos De La Hora Libre En Los Sectores:	32
3.2. Objetivos de la hora libre en los sectores:	33
3.3. Aspectos para implementar la hora del juego libre en los sectores	33
3.4. Organización de los juguetes y materiales	35
CONCLUSIONES	38
RECOMENDACIONES.	39
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	40

RESUMEN

El presente trabajo académico tiene como propósito principal determinar la aplicación de estrategias para fomentar el desarrollo del Juego Libre en los sectores del aula de educación inicial. Además, busca identificar las razones detrás del limitado conocimiento y uso de estas estrategias durante el tiempo dedicado al juego libre, así como proponer alternativas que fortalezcan las capacidades docentes y mejoren los aprendizajes de los estudiantes mediante esta práctica pedagógica clave. En este sentido, el objetivo general es potenciar las habilidades de los docentes en la implementación de una secuencia metodológica efectiva para el juego libre, con el fin de que los niños desarrollen competencias sociales y adquieran un mejor entendimiento de las normas. Este plan de acción se fundamenta en las directrices del Ministerio de Educación, que resalta el juego como un principio esencial del nivel inicial para generar aprendizajes significativos tanto cognitivos como socioemocionales. El marco teórico se apoya en las propuestas metodológicas de Reggio Emilia, junto con los aportes de Caba y Garvey, además de documentos elaborados por el MINEDU. Como resultado principal, se concluye que esta investigación ha proporcionado herramientas valiosas para promover espacios de reflexión en el aula y generar iniciativas orientadas a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Palabras Clave: Juego Libre, Estrategias Pedagógicas, Desarrollo Infantil, Capacitación Docente, Normatividad Educativa.

ABSTRACT

The main purpose of this academic work is to determine the application of strategies to promote the development of Free Play in the early childhood education classroom sectors. In addition, it seeks to identify the reasons behind the limited knowledge and use of these strategies during the time dedicated to free play, as well as to propose alternatives that strengthen teaching capacities and improve student learning through this key pedagogical practice. In this sense, the general objective is to enhance the skills of teachers in the implementation of an effective methodological sequence for free play, so that children develop social skills and acquire a better understanding of the rules. This action plan is based on the guidelines of the Ministry of Education, which highlights play as an essential principle of the initial level to generate significant learning both cognitively and socio-emotional. The theoretical framework is based on the methodological proposals of Reggio Emilia, together with the contributions of Caba and Garvey, in addition to documents prepared by the MINEDU. As a main result, it is concluded that this research has provided valuable tools to promote spaces for reflection in the classroom and generate initiatives aimed at improving teaching-learning processes.

Keywords: Free Play, Pedagogical Strategies, Child Development, Teacher Training, Educational Regulations.

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad inherente al desarrollo humano, especialmente en la etapa infantil, donde se convierte en un medio fundamental para el aprendizaje, la socialización y el crecimiento integral del niño. Desde una perspectiva socioeducativa, el juego no solo permite a los niños explorar su entorno y expresar sus emociones, sino que también fomenta habilidades cognitivas, físicas y sociales indispensables para su desarrollo. En el contexto educativo, el juego libre en los sectores emerge como una estrategia pedagógica clave en la educación inicial, promoviendo la autonomía, la creatividad y la interacción entre pares. Sin embargo, su implementación efectiva depende de factores como la organización del espacio, la disponibilidad de materiales adecuados y la mediación docente, lo que plantea desafíos significativos en su aplicación.

A pesar de la importancia reconocida del juego libre en los sectores, su práctica enfrenta dificultades relacionadas con la falta de recursos, la limitada formación docente y la escasa planificación de actividades que potencien su impacto pedagógico. Estas limitaciones afectan la calidad del proceso educativo y restringen las oportunidades de aprendizaje significativo para los niños. Por ello, surge la necesidad de investigar cómo se puede optimizar la implementación del juego libre en los sectores, asegurando que cumpla con su propósito de fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes en la etapa inicial.

El presente trabajo tiene los siguientes objetivos:

Objetivo general.

- Analizar la implementación del juego libre en los sectores como estrategia pedagógica para el desarrollo integral de los niños en la educación inicial.
- Objetivos específicos:

- Identificar las características del juego libre en los sectores y su relación con el desarrollo psicomotor, cognitivo y socioemocional de los niños.
- Evaluar la influencia del ambiente físico y los materiales disponibles en la calidad del juego libre.
- Analizar el rol de la mediación docente en la facilitación y acompañamiento del juego libre en los sectores.

Este estudio se justifica por su relevancia teórica y práctica, ya que contribuye a ampliar el conocimiento sobre el juego como herramienta pedagógica y proporciona orientaciones concretas para mejorar su implementación en el aula. Además, responde a una necesidad latente en el ámbito educativo, donde la formación docente y la adecuación de recursos son aspectos cruciales para garantizar experiencias de aprendizaje enriquecedoras. Asimismo, este trabajo busca sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia del juego libre como parte integral del currículo de educación inicial.

Se justifica metodológicamente de acuerdo al alcance de los objetivos de estudio planteados, teniendo en cuenta que será necesario un instrumento apropiado para el recojo de la información, como el cuestionario, que permitirá alcanzar resultados verídicos y confiables. Con ello se pretende determinar la relación entre las variables y sus dimensiones, además este instrumento será de gran utilidad para futuras investigaciones que se relacionen con la variable de estudio.

Finalmente, la investigación se justifica de manera social, porque busca aportar a este nuevo reto que se evidencia en el área educativa, donde se presentan dificultades en el uso del juego libre, afectando la práctica pedagógica de los estudiantes. Este trabajo será de gran utilidad para la comunidad científica y para próximas investigaciones que se relacionen con las variables de estudio.

El contenido del trabajo monográfico está organizado en cuatro capítulos. El primer capítulo aborda el marco teórico, presentando antecedentes de estudios relacionados con el juego, su importancia en la educación inicial y las bases conceptuales que sustentan su implementación. El segundo capítulo explora el juego en el contexto educativo, destacando su función como herramienta de aprendizaje y los beneficios que aporta al desarrollo integral

del niño. El tercer capítulo describe la metodología utilizada para analizar la implementación del juego libre en los sectores, incluyendo la descripción del diseño, la población estudiada y los instrumentos empleados. Finalmente, se presenta los las conclusiones y recomendaciones para mejorar la práctica pedagógica en torno al juego libre en los sectores.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de estudios

Salas (2012) realizó una investigación denominada “Programa Jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao, Perú”. Los resultados evidenciaron que los niños pertenecientes al grupo experimental mostraron avances significativos en habilidades matemáticas relacionadas con la cantidad, la clasificación y el orden, en comparación con el grupo de control. Estos hallazgos destacan la efectividad del programa basado en el juego como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje matemático en edades tempranas. Además, subraya la importancia de integrar metodologías lúdicas en el aula como herramienta clave para el desarrollo cognitivo infantil.

Camacho (2012) investigó sobre “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años” en el contexto peruano. El estudio reveló que el uso de juegos cooperativos no solo fomenta habilidades sociales y organizativas, sino que también mejora la comunicación entre las estudiantes. Además, estos juegos se presentan como una herramienta valiosa para crear un ambiente positivo en el aula, favoreciendo la interacción y el desarrollo integral de las niñas. Este enfoque resalta la importancia de implementar dinámicas colaborativas que fortalezcan vínculos emocionales y promuevan valores como el trabajo en equipo y la empatía.

Euceda (2007), en su estudio “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica” realizado en Honduras, destacó que los espacios educativos organizados como rincones de juego ofrecen a los niños un entorno imaginario donde pueden explorar sus deseos, expresar emociones y satisfacer necesidades que no siempre encuentran en su realidad cotidiana. Estos espacios resultan fundamentales, ya que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y socioemocionales,

convirtiéndose en una herramienta clave para el aprendizaje en etapas tempranas. Además, refuerza la idea de que el juego no es solo una actividad recreativa, sino un medio esencial para el crecimiento personal y académico de los niños.

Orellana y Valenzuela (2010) llevaron a cabo el estudio “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del Centro Infantil Parvulitos”, en Otavalo, Ecuador. Sus conclusiones indican que muchas docentes no implementan procesos sistemáticos para integrar el juego en las distintas áreas de aprendizaje, lo que restringe las oportunidades de los niños para expresarse de manera creativa y corporal. Este hallazgo subraya la necesidad de fortalecer la formación docente en el uso del juego como recurso pedagógico integral, destacando su papel como un medio fundamental para el desarrollo emocional, cognitivo y social de los estudiantes.

Fernández (2014), en su investigación “El juego libre y espontáneo en educación infantil: una experiencia práctica” realizada en España, destacó que el juego no solo es una fuente de diversión y placer, sino también una herramienta clave para el desarrollo integral de los niños. Durante el juego, los pequeños utilizan diversas formas de comunicación, como palabras, sonidos y gestos, lo que refuerza sus habilidades expresivas. Además, el juego demanda concentración, adaptabilidad y creatividad, lo que fomenta el aprendizaje activo y la resolución de problemas. Este enfoque resalta la importancia de valorar el juego como una actividad central en la educación infantil, que combina aspectos lúdicos y pedagógicos para el crecimiento personal y académico.

Márquez (2015), en su estudio “El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego” realizado en Ecuador, sostiene que el juego trasciende su función recreativa, convirtiéndose en la principal herramienta de aprendizaje para que los niños exploren y comprendan el mundo que les rodea. Además, la organización del aula mediante rincones de juego emerge como una estrategia pedagógica efectiva que combina actividades educativas con las necesidades básicas de los estudiantes. Estos espacios fomentan tanto el juego individual como el colectivo, incentivando la comunicación entre pares y el fortalecimiento de habilidades comunicativas y sociales. Este enfoque subraya la importancia de diseñar ambientes

educativos que prioricen el juego como un medio natural de aprendizaje y desarrollo integral.

1.2. Enfoque socio-cultural.

La teoría de Lev Vygotsky (1896-1934), fundamentada en una perspectiva constructivista, destaca al estudiante como un actor activo en la construcción de su propio aprendizaje, en estrecha interacción con su desarrollo personal. Desde esta visión, el contexto cultural y social desempeña un papel esencial en el proceso educativo.

Vygotsky introduce el concepto de "internalización" para explicar cómo los individuos reconstruyen internamente las operaciones externas que realizan. Según él, cualquier función en el desarrollo cultural del ser humano se manifiesta primero en el plano social y, posteriormente, en el plano psicológico individual. Este proceso subraya la importancia del entorno social y la mediación de otras personas en el aprendizaje, ya que son elementos clave para la reconstrucción cognitiva y emocional del individuo.

Además, dentro de esta influencia sociocultural, Vygotsky resalta el papel fundamental del juego en el desarrollo infantil. El juego emerge como una herramienta básica para satisfacer deseos postpuestos y necesidades no cubiertas durante las primeras etapas evolutivas. En este sentido, cuando los niños preescolares enfrentan limitaciones en su accionar inmediato, recurren a la imaginación como un medio para satisfacer sus aspiraciones irrealizables. Por ello, el juego se convierte en un rasgo distintivo y predominante durante la infancia, siendo una fuente crucial de aprendizaje y crecimiento.

En este contexto, las relaciones socioculturales exclusivas de cada individuo evidencian la relevancia de la educación y la mediación de otros en el proceso formativo. En la educación inicial, por ejemplo, la organización de espacios, materiales, recursos y actividades en situaciones de interacción con docentes y pares representa un reto pedagógico que potencia significativamente el desarrollo del estudiante. En este marco, el juego no solo se erige como un elemento lúdico, sino como una herramienta poderosa que fomenta el aprendizaje, la creatividad y el desarrollo integral del niño.

1.3. Definición de juego libre en los sectores.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2010), en su publicación “La hora del juego libre en los sectores”: una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años, este concepto se define como un momento pedagógico diario, estructurado como una actividad permanente que tiene una duración de 60 minutos. Este espacio se desarrolla preferentemente en el aula, aunque también puede realizarse al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo (p. 49).

A partir de esta definición, podemos interpretar que la hora del juego libre en los sectores es un espacio donde los niños y niñas acceden de manera libre y espontánea a diferentes áreas del aula. Durante este tiempo, se fomenta el desarrollo del pensamiento simbólico, la creatividad, las habilidades sociales, la autonomía y el fortalecimiento de vínculos con sus pares. Además, este momento pedagógico ofrece orientaciones claras sobre el uso adecuado de los materiales educativos, promoviendo tanto actividades individuales como grupales. De esta forma, se generan aprendizajes significativos y de calidad para niños y niñas de 3 a 5 años, abarcando diversas áreas del nivel inicial.

Por ejemplo, durante la hora del juego libre, la docente guía a los niños y niñas sobre las actividades que pueden realizar, organizándolos en función de una lista previa y acompañándolos hacia los distintos sectores del aula. Este proceso no solo permite optimizar el uso del tiempo, sino que también se convierte en una oportunidad para trabajar el desarrollo de capacidades específicas, integrando el juego como herramienta central del aprendizaje.

1.3.1. Características del juego libre en los sectores.

Aquí tienes el texto mejorado y con una redacción más clara y fluida:

El Ministerio de Educación (2010) define las características del juego libre en los sectores de la siguiente manera:

- a) Es una actividad espontánea y personal que surge del mundo interior del niño, involucrándolo plenamente, ya que es una expresión de su propia creatividad.
- b) Tiene una naturaleza no literal, lo que significa que se desarrolla dentro de experiencias del tipo "como si". Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con su muñeca como si fuera su hija, mientras que un niño de cinco años puede montar una escoba imaginando que es un caballo.
- c) Siempre está acompañado de una carga afectiva positiva, lo que lo convierte en una actividad placentera y disfrutable. Si deja de ser gratificante, deja de ser juego.
- d) Se caracteriza por su flexibilidad e imprevisibilidad. Ni el niño ni el observador pueden anticipar cómo se desarrollará, asemejándose a una película de suspenso, cuyo desenlace es incierto.
- e) Su esencia radica en el proceso más que en el resultado. Para el niño, lo importante no es alcanzar una meta final, sino disfrutar el desarrollo de cada etapa del juego. En este sentido, el juego siempre se vive en el presente, en el "aquí y ahora".

CAPITULO II.

EL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL

2.1. Definición de juego

De acuerdo con Caba (2004), el juego constituye para los niños y niñas una forma innata de explorar el mundo, vinculándose con experiencias sensoriales, objetos, personas y emociones. En esencia, representa un ejercicio creativo que les permite resolver problemas (p. 39). Desde esta perspectiva, la vida infantil puede entenderse como una aventura lúdica y creativa, ya que desde su nacimiento los niños experimentan la necesidad de comprender el entorno externo, un mundo desconocido y ajeno al seno materno. Al respecto, Caba (2004) señala que los niños deben desarrollar rápidamente estrategias que les permitan adaptarse a este nuevo contexto. Sin embargo, en sus primeras etapas evolutivas carecen de las herramientas necesarias, lo que suele generar frustración. Esta situación se compensa inicialmente con largos períodos de sueño, una actividad más placentera para ellos. Con el paso del tiempo, a medida que crecen, comienzan a relacionarse con el entorno gracias al vínculo afectivo materno, estableciendo estados de calma a través de sus primeros juegos, lo cual fomenta el desarrollo de la capacidad creadora humana (p. 39).

Por consiguiente, en sus primeras etapas, el juego está estrechamente vinculado al amor y la ternura de la madre, manifestándose en interacciones corporales, vocales, juguetes blandos, miradas y sonrisas. Estas experiencias lúdicas tempranas no solo moldean el futuro del individuo en su vida adulta —ya sea en el ámbito laboral, personal o familiar—, sino que también contribuyen a la construcción de nuevas conductas, habilidades para enfrentar desafíos, gestionar emociones, resolver conflictos y transformar realidades mediante la imaginación. En resumen, en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa adquiere nuevas dimensiones que pueden ser potenciadas, cultivadas, facilitadas o, por el contrario, reprimidas.

En su tesis, Abad (2008) sostiene que el juego debe entenderse como un conjunto de operaciones que interactúan en un momento específico, a través de las cuales el sujeto satisface sus necesidades transformando tanto elementos de la realidad como de la fantasía. Para que el juego se lleve a cabo, es fundamental que exista una libertad plena,

tanto interna como externa (p. 18). Por ello, el juego se caracteriza por ser un espacio placentero donde no hay temor al error ni presión coercitiva por parte de los adultos. Los únicos límites y reglas provienen de la propia dinámica lúdica o de las normas sociales acordadas entre quienes participan en el juego compartido. Además, los juegos representan una oportunidad para escapar de la rutina, viviéndolos siempre como experiencias renovadas y llenas de significado.

2.2. La importancia del juego en educación inicial

Según Caba (2004), el juego desempeña un papel fundamental e innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. A nivel físico, las habilidades motoras gruesas se van adquiriendo a medida que los niños, mientras juegan, aprenden a realizar movimientos como alcanzar objetos, gatear, caminar, correr, subir, saltar, lanzar, agarrar y mantener el equilibrio. Por otro lado, las habilidades motoras finas —relacionadas con el uso de manos y dedos— se desarrollan al manipular los objetos involucrados en sus juegos (p. 40).

Asimismo, las capacidades mentales se estimulan y fortalecen a través de actividades lúdicas que promueven la resolución de problemas y la comprensión de relaciones causa-efecto, como ocurre, por ejemplo, en juegos donde deben activar dispositivos para generar sonidos o iluminación, o en actividades con cubos encajables. Además, mediante el juego, los niños descubren conceptos básicos como formas, tamaños y colores, mientras su lenguaje evoluciona al incorporar nuevas palabras para nombrar objetos y acciones propias de las interacciones con adultos durante estas experiencias.

En cuanto al ámbito social, Caba (2004) destaca que el juego permite a los niños aprender normas y comportamientos esenciales, como seguir instrucciones, cooperar con otros, esperar su turno, obedecer reglas y compartir. También contribuye al desarrollo emocional, ya que experimentan placer y procesan sentimientos a través de roles imaginarios. La autoestima de los niños se ve beneficiada cuando logran cumplir metas dentro del juego (p. 95).

Por último, el juego fomenta la creatividad y la imaginación, especialmente cuando los niños asumen roles como ser doctor, profesor, padre, madre o bombero. En estos casos, aprenden que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, lo que les permite representar cualquier escenario que imaginen y modificar la realidad según sus deseos.

2.3. Características del juego libre en educación inicial

Autores como Moreno (1992) destacan una serie de características comunes presentes en diversas concepciones del juego, entre las cuales se pueden identificar aspectos clave:

- El juego es una actividad libre y voluntaria; nadie está obligado a participar.
- Se desarrolla dentro de límites espaciales y temporales, ya sean preestablecidos o improvisados durante la interacción lúdica.
- Posee un carácter incierto e impredecible. Dado que el juego es creativo, espontáneo y original, su resultado final varía constantemente, generando una agradable sensación de incertidumbre que resulta cautivadora para quienes participan.
- Es una actividad que tiene un propósito en sí misma, gratuita y desinteresada, lo que la hace intrascendente en términos de consecuencias. Esta cualidad es particularmente relevante en el juego infantil, ya que elimina la posibilidad de fracaso.
- Se lleva a cabo en un mundo ficticio, separado de la realidad cotidiana, funcionando como un espacio narrativo simbólico donde las acciones adquieren un significado especial.
- Es una actividad convencional, ya que surge del acuerdo social entre los jugadores, quienes diseñan las reglas, establecen límites y definen el orden interno del juego.

A partir de las contribuciones de Huizinga y Caillois, citados por Bernabeu y Goldstein (2008), se pueden precisar características adicionales que definen al juego:

- Libertad: Según Hilda Cañeque, el juego, en su esencia original, responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador, sin que nadie pueda dirigirlo desde el exterior.
- Realidad imaginaria: La dimensión lúdica emerge de la combinación entre elementos de la realidad y la fantasía. El psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra Realidad y juego, sitúa esta actividad en un espacio fronterizo entre el mundo externo

y el interno del individuo. Winnicott denomina este espacio intermedio como “espacio potencial”, ubicado entre lo real y lo ficticio, lo ideal y lo tangible. Este ámbito no solo permite al ser humano aliviar tensiones, sino también vincular su realidad interna con la externa. En la infancia, este espacio es crucial para iniciar la relación del niño con el mundo.

Todo juego ocurre en un tiempo y un espacio propios. Los jugadores acuerdan las fronteras del espacio lúdico y los límites temporales de inicio y finalización. En juegos estructurados, como los deportes, estos límites están claramente definidos de antemano. En otros más libres, el espacio y el tiempo se van configurando durante el desarrollo del juego.

El espacio de juego actúa como un lugar simbólico, situado en la frontera entre la realidad y la fantasía, mientras que el tiempo del juego es imaginario, un “fuera del tiempo” donde todo puede suceder. Entrar y salir de este espacio es sencillo, y los niños lo experimentan con total espontaneidad. Quien no respeta las normas temporales o espaciales del juego es inmediatamente penalizado o excluido por los demás jugadores.

- Reglas: El juego se rige por ciertas normas que lo sostienen. Estas reglas no dictan lo que debe suceder, sino lo que no debe ocurrir bajo ninguna circunstancia. Por ello, no existe contradicción entre la libertad inherente al juego y su naturaleza reglamentada: las normas no determinan la acción, sino que la posibilitan dentro de ciertos límites. Durante el juego, los participantes acuerdan libremente estas convenciones, que una vez establecidas son respetadas rigurosamente. Su incumplimiento implica perder el juego o ser expulsado del espacio lúdico.
- Incertidumbre: A pesar del orden que proporcionan las reglas, el juego siempre tiene un destino incierto. Su desarrollo se improvisa a medida que avanza, sin etapas ni desenlaces predeterminados. Esta incertidumbre mantiene a los jugadores en tensión y los desafía continuamente a resolver las situaciones que surgen. Incluso cuando se juega repetidamente al mismo juego, nunca es idéntico, ya que los jugadores deben crear nuevas respuestas ante nuevos desafíos.
- Falta de utilidad práctica: El juego no persigue un propósito práctico; no busca producir bienes ni obtener resultados finales.
- Placer y diversión: Como señala Huizinga, el juego trasciende categorías como verdad o falsedad, bondad o maldad. Aunque es una actividad espiritual, no constituye una

función moral ni implica virtud o pecado. Huizinga asocia el juego con el arte, ya que ambos están acompañados de elementos de belleza, alegría, gracia, ritmo y armonía. El juego no es una necesidad; se realiza por el simple placer y recreo que produce. Tanto los niños como los animales juegan simplemente porque encuentran deleite en esta actividad.

2.4. Áreas que desarrolla el juego.

Según Zaragoza (2013) en su publicación sobre el juego, donde explora el significado del acto de jugar y su evolución, el autor afirma que el juego desempeña un papel fundamental en diversas áreas del desarrollo infantil. A continuación, se presenta una síntesis de sus contribuciones:

Contribución al Desarrollo Psicomotor

El juego favorece de manera significativa el desarrollo psicomotor en los niños. Esto incluye:

- La mejora de movimientos, equilibrio, ritmo, y la coordinación de manos y pies.
- El desarrollo de la intención de alcanzar y agarrar objetos.
- El fortalecimiento muscular y la coordinación corporal.
- La exploración de las características físicas de los objetos, como dureza, color, textura y peso, a través de experiencias sensoriales (por ejemplo, cuando un bebé chupa un objeto y descubre su consistencia).
- La comprensión de conceptos espaciales y temporales básicos, como arriba-abajo o antes-después.
- La mejora de la coordinación de los movimientos oculares.
- La estimulación de la capacidad auditiva y la localización de fuentes de sonido.
- El fomento de la coordinación visomotora, como en actividades de lanzar y recibir una pelota.

Contribución al Desarrollo Afectivo

El juego también satisface necesidades afectivas y emocionales:

- Los niños expresan sentimientos como alegría, miedo, placer, preocupación o enfado a través del juego, especialmente cuando representan roles o personajes.

- Utilizan el juego como un medio para ensayar y resolver situaciones emocionales.

Contribución al Desarrollo Intelectual

El juego estimula y desarrolla las funciones cognitivas:

- Mediante la manipulación de objetos, los niños comienzan a relacionar cualidades, establecer semejanzas y diferencias, y formar conceptos básicos como forma, color y peso.
- Desarrollan habilidades para resolver problemas, establecer objetivos y anticipar resultados.
- Mejoran su capacidad de atención y observación activa.

Contribución al Desarrollo Social

El juego fomenta las relaciones sociales y el aprendizaje de normas:

- A partir de cierta edad, los niños juegan con otros, desarrollando el sentido de propiedad y aprendiendo a compartir y competir.
- Aprenden a controlar sus impulsos, tolerar frustraciones (como no siempre ganar) y seguir reglas.
- Adquieren habilidades sociales esenciales, como esperar su turno, seguir instrucciones y respetar las normas que rigen las interacciones sociales.

En resumen, Zaragoza (2013) destaca que el juego no solo es una actividad lúdica, sino una herramienta esencial para el desarrollo integral del niño, abarcando aspectos psicomotores, afectivos, intelectuales y sociales.

2.5. Clases de juego.

Piaget, citado por Aizencang (2005), concibe el juego como una de las manifestaciones más relevantes del pensamiento infantil, ya que a través de la actividad lúdica, el niño construye y desarrolla nuevas estructuras mentales. Este autor clasifica los tipos de juego según la etapa evolutiva del niño, destacando dos formas principales:

- **Juego motor o de ejercicio:** Propio de las primeras etapas del desarrollo, este tipo de juego se caracteriza por acciones como chupar, lanzar o manipular objetos. A

través de estas actividades, el niño ejercita y perfecciona sus esquemas motores, sentando las bases para su desarrollo físico y cognitivo.

- **Juego simbólico:** Surge en una etapa posterior, cuando el niño adquiere la capacidad de evocar, mediante la imaginación, objetos y situaciones que no están presentes. Este tipo de juego consolida una nueva estructura mental: la capacidad de crear ficciones, lo que refleja un avance significativo en su desarrollo cognitivo y emocional.

En síntesis, Piaget, a través de Aizencang (2005), enfatiza que el juego no solo es una actividad recreativa, sino un mecanismo fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas y la construcción de estructuras mentales complejas en el niño.

2.5.1. Tipos de juego

Según el MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente, cada uno de los cuales estimula áreas específicas del desarrollo y refleja las tendencias individuales de los pequeños. A continuación, se presenta una descripción detallada de estas categorías:

Juego motor

El juego motor está vinculado al movimiento y a la experimentación con el propio cuerpo, así como a las sensaciones que este genera. Actividades como saltar en un pie, jalar una soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr o empujarse son ejemplos de este tipo de juego. Los niños pequeños, en particular, disfrutan enormemente de estas actividades, ya que se encuentran en una etapa en la que buscan ejercitar y dominar su cuerpo. Además, cuentan con una gran cantidad de energía que canalizan a través de movimientos variados.

Es recomendable que este tipo de juego se realice en espacios al aire libre, donde los niños tengan suficiente libertad para moverse. La incorporación de elementos como túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que representen un desafío para el niño puede fomentar el desarrollo de la psicomotricidad, una habilidad fundamental en esta etapa.

Juego cognitivo

El juego cognitivo activa la curiosidad intelectual del niño. Comienza cuando el bebé explora y manipula objetos de su entorno, y evoluciona hacia actividades que implican resolver retos que demandan el uso de la inteligencia. Ejemplos de este tipo de juego incluyen construir torres con cubos, alcanzar objetos con un palo, jugar juegos de mesa como dominó o memoria, resolver rompecabezas o participar en adivinanzas.

Este tipo de juego no solo estimula la manipulación de objetos, sino que también promueve el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la capacidad de atención.

Juego social

El juego social se caracteriza por la interacción con otras personas como parte central de la actividad lúdica. En los bebés, esto puede manifestarse al jugar con los dedos de su madre, imitar tonos de voz o reflejar su imagen en un espejo. En niños más grandes, se observan juegos que incluyen reglas, turnos y cooperación, como los juegos de mesa o actividades grupales como "abrazarse".

El juego social ayuda a los niños a aprender a interactuar con otros, desarrollando habilidades afectivas, de comunicación y de relación interpersonal. Además, fortalece los vínculos emocionales entre quienes participan.

Juego simbólico

El juego simbólico es una forma de juego que combina pensamiento, vínculos humanos y creatividad. Requiere que el niño distinga entre el mundo real y el imaginario, y que comprenda que los demás también reconocen esta diferencia. Este tipo de juego se basa en la capacidad de transformar objetos y crear situaciones imaginarias, utilizando la experiencia, la imaginación y la historia personal del niño.

Características del juego simbólico:

- Formas tempranas: Entre los 12 y 15 meses, los niños comienzan a representar situaciones imaginarias, como "hacerse el dormido" o "tomar leche" de una taza vacía.

- Evolución: A partir de los 18 meses, el juego simbólico se vuelve más definido. Los niños incluyen objetos para simular acciones, como darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo.
- Capacidad avanzada: Más adelante, los niños pueden convertir objetos en agentes de acciones imaginarias. Por ejemplo, un plátano puede transformarse en un teléfono si el juego lo requiere.

El juego simbólico tiene un impacto profundo en el desarrollo y el aprendizaje del niño, ya que implica la capacidad de sustituir una realidad ausente por un objeto que la representa mentalmente. Esta habilidad refleja un logro especializado del pensamiento y es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional.

2.6. Funciones del juego

Según Bernabeu y Goldstein (2008), el juego, aunque carece de un producto final tangible, es una actividad de gran importancia que promueve actitudes vitales transformadoras en el individuo. A través de la exploración y el descubrimiento, el juego funciona como un "banco de pruebas permanente" para resolver situaciones problemáticas, generando cambios personales significativos. Además, el juego estructura y activa las relaciones humanas, permitiendo que las personas interactúen sin prejuicios y se preparen para enfrentar situaciones que definen su identidad.

El juego facilita el aprendizaje en múltiples dimensiones:

- Físico: Desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotricidad.
- Mental: Según Piaget y Bruner, el juego es fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento.

Hilda Cañeque, citada por Bernabeu y Goldstein (2008), destaca que el juego tiene una función "relíngate" (del latín religare), es decir, ayuda al jugador a relacionar nuevas situaciones vitales con experiencias pasadas, tanto personales como comunitarias. El juego permite recuperar escenas lúdicas previas, reviviendo climas de libertad que influyen positivamente en la vida cotidiana. Además, el juego tiene una función catártica, permitiendo al individuo evadirse de la realidad y expresar su mundo imaginario, lo que

facilita la reelaboración placentera de conflictos internos y fortalece la resistencia a la frustración.

Beneficios del juego infantil (Gómez, 2014)

Gómez (2014) enfatiza que el juego es esencial para el desarrollo infantil, ya que:

- Estructuración del yo: El juego ayuda al niño a construir su identidad.
- Adaptación al mundo: Permite al niño conocer y adaptarse a su entorno, desarrollando mecanismos adaptativos que reducen el estrés y aumentan el dominio del ambiente.
- Aprestamiento para la vida: El juego prepara al niño para vivir, siendo una herramienta fundamental en su desarrollo.

El juego como medio educativo:

- Desarrolla la observación, atención, concentración y memoria.
- No requiere elementos complejos; incluso juegos simples, como montar un palo de escoba como caballo o arrastrar una caja de cartón, tienen un impacto significativo en la imaginación y el aprendizaje.
- Facilita la transferencia de habilidades lúdicas a situaciones no lúdicas, enriqueciendo la mente del niño y preparándolo para la vida académica y laboral.
- Promueve un aprendizaje significativo y duradero, especialmente cuando se introduce la lúdica en el proceso educativo.

Funciones básicas de la maduración psíquica:

- Asimilación: Integración de nuevas experiencias.
- Comprensión: Entendimiento del mundo que lo rodea.
- Aceptación de la realidad externa: Adaptación a las normas y contextos sociales.

Favorece:

- Sociabilidad temprana: Fomenta la interacción con otros.
- Habilidades de comunicación social: Desarrolla la asertividad y otras competencias sociales.

En resumen, tanto Bernabeu y Goldstein (2008) como Gómez (2014) coinciden en que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo integral del niño, promoviendo habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales. Además, el juego no solo prepara al niño para la vida, sino que también facilita aprendizajes significativos y duraderos, convirtiéndose en un recurso educativo invaluable.

CAPITULO III

EL JUEGO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

Desde una perspectiva tradicional, el juego ha sido ampliamente reconocido como un recurso valioso en los primeros años de educación. Durante la etapa infantil y primaria, los niños aprenden a través de diversas formas de juego, ya sean individuales o grupales, que incluyen actividades de movimiento, juegos simbólicos, musicales o estratégicos, como el ajedrez y el parchís. Sin embargo, conforme los estudiantes avanzan de grado, el juego tiende a desaparecer o se transforma en actividades estructuradas que, aunque se presentan como lúdicas, implican en realidad un esfuerzo similar al trabajo académico.

A nivel secundario y bachillerato, el juego espontáneo y libre pierde protagonismo, ya que se considera poco apropiado para estos niveles educativos. En su lugar, se permite únicamente en áreas como la Educación Física, en forma de juegos competitivos, o en ciertas materias, bajo la modalidad de juegos didácticos diseñados para reforzar contenidos específicos.

No obstante, incorporar dinámicas lúdicas en todos los niveles de enseñanza conlleva numerosos beneficios. Entre ellos, facilita el aprendizaje, mantiene la motivación de los estudiantes, fomenta la cohesión social y la solidaridad, estimula la creatividad y la inteligencia emocional, y promueve valores como la tolerancia y el respeto. Además, permite que los alumnos asuman mayores responsabilidades dentro de un marco de libertad.

En el contexto escolar, el juego suele utilizarse únicamente como una estrategia para reforzar ciertos contenidos académicos, como el uso de crucigramas para el aprendizaje del lenguaje. También se emplea en situaciones simuladas, como dramatizaciones o representaciones teatrales, con el fin de involucrar activamente a los estudiantes en el proceso educativo.

Sin embargo, más allá de su papel como recurso didáctico, el juego es un elemento clave en la educación integral del estudiante. A través del juego libre y espontáneo, los niños ponen

en práctica sus conocimientos previos, desarrollan estrategias para enfrentar desafíos y exploran nuevas facetas de la realidad y de sí mismos. Al activar su conocimiento en un contexto lúdico, los alumnos logran abordar los problemas desde una perspectiva interdisciplinaria, lo que enriquece su desarrollo cognitivo y emocional.

3.1. El juego – trabajo en el nivel de educación inicial.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2010), el juego libre en sectores es una manifestación espontánea y personal del niño que surge de su imaginación y lo involucra activamente, ya que se basa en su creatividad. Este tipo de juego se clasifica dentro de las experiencias denominadas “como si”, lo que implica que los niños representan roles o situaciones ficticias. Por ejemplo, una niña pequeña puede jugar con una muñeca simulando ser su madre, mientras que un niño puede montar una escoba pretendiendo que es un caballo.

El juego se caracteriza por ser siempre placentero y producir satisfacción en quienes lo practican. Además, su desarrollo es flexible e impredecible, ya que no sigue un esquema estructurado. Lo realmente importante es el disfrute del proceso, más que el resultado final, pues el niño no se preocupa por alcanzar un objetivo específico, sino por la experiencia misma de jugar.

Por otro lado, el documento “Juego-trabajo en el nivel de educación inicial” considera que el juego libre en sectores es una actividad exclusiva del nivel de Jardín de Infantes. Para su implementación adecuada, es necesario analizar su esencia, metodología, propósitos, duración, frecuencia y el espacio en el que se llevará a cabo.

3.2. Elementos De La Hora Libre En Los Sectores:

Según el Ministerio de Educación (2010), la correcta aplicación de la metodología del Período de Juego-Trabajo requiere la presencia de ciertos elementos esenciales. Entre ellos, se encuentran:

- Los niños, quienes participan activamente en el juego y construyen su aprendizaje a través de la experiencia lúdica.
- La maestra, cuya función es orientar, acompañar y potenciar el desarrollo del juego dentro del aula.
- Los materiales, que permiten la exploración y estimulan la creatividad de los niños durante la actividad.
- El espacio físico, representado por la sala, que debe estar acondicionado de manera adecuada para fomentar un entorno propicio para el juego.
- El tiempo, un aspecto fundamental que debe planificarse cuidadosamente para que el juego pueda desarrollarse de manera fluida y efectiva.

Todos estos elementos son clave para que la metodología del Período de Juego-Trabajo se lleve a cabo correctamente, favoreciendo el aprendizaje y el desarrollo infantil en el ámbito escolar.

3.2. Objetivos de la hora libre en los sectores:

El Ministerio de Educación (2010) establece tres objetivos clave para el Período de Juego-Trabajo en educación inicial. Su propósito es favorecer el desarrollo del niño en distintas áreas:

Social: Fomentar la capacidad de compartir, cooperar y respetar normas de convivencia.

Emocional: Promover la autonomía, la responsabilidad, la autoestima y la sensibilidad artística.

Intelectual: Estimular la exploración, la curiosidad y la organización del pensamiento.

Físico: Mejorar la motricidad, la coordinación y el control del cuerpo en el espacio.

El juego libre en sectores es una metodología que permite a los niños participar activamente en su proceso de aprendizaje. Esta dinámica se desarrolla diariamente durante 60 minutos y sigue cuatro pasos principales:

- **Organización:** La actividad comienza con un diálogo en el que la educadora y los niños acuerdan el tiempo de juego, las normas y las preferencias individuales

- **Desarrollo del juego:** Los niños eligen libremente su sector de juego y negocian roles con sus compañeros, participando en actividades individuales, en parejas o en grupos pequeños.
- **Orden y cierre:** Antes de finalizar, se les avisa a los niños para que terminen su juego y guarden los materiales. Este proceso ayuda a reforzar el sentido de responsabilidad y organización.
- **Expresión creativa:** Finalmente, se les ofrece la oportunidad de representar su experiencia mediante el dibujo, la pintura o el modelado, aunque este paso no es obligatorio todos los días.

Este enfoque metodológico permite que el juego sea una experiencia significativa y enriquecedora, promoviendo no solo el aprendizaje, sino también el desarrollo integral de los niños en su entorno escolar.

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

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2010), es fundamental organizar con antelación el tiempo y el espacio destinados al juego libre en sectores, ya que estos aspectos proporcionan orden, seguridad y alegría tanto a los niños como a los docentes.

Tiempo: Se recomienda establecer 60 minutos diarios exclusivamente para el juego. Aunque la elección del horario depende de la dinámica del aula, se sugiere que sea a primera hora de la mañana para liberar tensiones y mejorar el aprendizaje posterior, o al final de la jornada para permitir la relajación antes de ir a casa. Lo más importante es que se mantenga un horario fijo y respetado cada día.

Espacio: Es necesario contar con un área amplia y libre de obstáculos para que los niños puedan moverse con libertad y desarrollar su juego de manera autónoma, sin restricciones físicas que limiten su creatividad.

En cuanto a los recursos materiales, estos juegan un papel clave en el desarrollo del juego simbólico. Los juguetes y otros objetos permiten a los niños expresar su imaginación y transformar sus ideas en experiencias concretas.

Algunos accesorios esenciales para enriquecer la experiencia lúdica incluyen:

- Muñecas y cunas de juguete.
- Cocinitas y utensilios domésticos en miniatura.
- Instrumentos musicales, títeres y teatrines.
- Disfraces y accesorios para representar distintos roles.
- Juegos didácticos como pizarras, dados numéricos y tableros.

Muchos de estos materiales pueden fabricarse con materiales reciclables, fomentando así la creatividad y el amor por el aprendizaje a través del juego.

3.4. Organización de los juguetes y materiales

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2010), es importante organizar los juguetes y materiales de juego para que la hora del juego libre en los sectores se desarrolle de forma efectiva. Esto puede hacerse de dos maneras, dependiendo del espacio disponible en el aula.

Si el salón es amplio y cuenta con estantes o mesas, los materiales pueden distribuirse por sectores. En este caso, los juguetes se colocan en rincones específicos del aula, visibles y accesibles para los niños. Una ventaja de esta organización es que cada rincón puede convertirse en parte del juego. Por ejemplo, el área de dramatización puede transformarse en una "casita". Además, esta disposición ayuda a los niños a desarrollar su noción espacial, ya que aprenden que los objetos ocupan un lugar específico.

Existen diferentes tipos de sectores que se pueden implementar:

Sector Hogar: Aquí, los niños recrean escenas cotidianas del hogar, como cocinar, comer o dormir. A través de estos juegos, representan roles familiares y resuelven situaciones propias de su entorno. Este sector fomenta habilidades socioemocionales, la socialización y el lenguaje. Debe incluir muñecas, utensilios de cocina, camitas, telas y otros elementos relacionados con el hogar, adaptados a la cultura local.

Sector Construcción: Los niños utilizan bloques, madera, tubos y otros materiales para construir puentes, casas, carreteras y más. Estas creaciones a menudo se convierten en escenarios para juegos imaginativos, donde incorporan personajes y vehículos. Este tipo de juego promueve el pensamiento lógico y las habilidades matemáticas.

Sector Dramatización: Este espacio permite a los niños asumir diferentes roles, como actores en pequeñas representaciones. Pueden interpretar personajes de distintos contextos, como una tienda, una peluquería o una casa. Este sector es clave para desarrollar habilidades comunicativas, autoestima y autonomía, además de ser útil para proyectos de lectura. Es recomendable incluir materiales como disfraces, títeres y accesorios, así como un espacio para escribir o dibujar.

Además de estos sectores, también se pueden crear áreas dedicadas a la música, los experimentos científicos y el aseo personal, que ayudan a los niños a explorar sus emociones, curiosidad e higiene.

El juego libre, según Aizencang (2012), tiene un propósito educativo cuando se planifica intencionalmente. Sarlé (2001) señala que desde los años sesenta, el concepto de "juego-trabajo" surgió como una forma de organizar el aula en espacios llamados "rincones", cada uno vinculado a actividades específicas. Sin embargo, algunas críticas argumentan que esta estructuración limita la libertad del niño. Por ello, se ha adoptado una nueva perspectiva: el "juego libre en sectores", que mantiene la organización, pero minimiza la intervención del docente.

Pitluk (2006) explica que el juego libre en sectores permite a los niños jugar guiados por sus propios intereses, interactuando y compartiendo con otros. Este enfoque se aleja de la idea de "arrinconar" materiales y promueve una constante reconstrucción creativa de los espacios.

El proceso del juego libre en sectores, según el MINEDU (2009), incluye seis momentos clave: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación. Durante la planificación, los niños deciden qué quieren jugar y cómo lo harán. En la organización, eligen el sector donde trabajarán, estableciendo acuerdos

previos. La ejecución es el corazón del proceso, donde los niños llevan a cabo sus ideas mediante el juego. El momento del orden no solo implica recoger los materiales, sino también desarrollar hábitos de cuidado y clasificación. Durante la socialización, los niños reflexionan sobre lo que hicieron, comparando sus planes iniciales con los resultados obtenidos. Finalmente, en la representación, expresan gráficamente lo vivido durante el juego.

La docente juega un papel fundamental, observando y guiando sin imponerse, mientras los niños toman decisiones autónomas. Su presencia activa permite identificar intereses, necesidades y posibles conflictos de los niños.

CONCLUSIONES

Primera: A través del diagnóstico realizado, fue posible identificar con claridad las fortalezas y áreas de oportunidad en la práctica docente con respecto al uso de estrategias para la aplicación efectiva del juego libre en los sectores. Este análisis permitió comprender qué aspectos se están implementando de manera adecuada y cuáles requieren un mayor refuerzo para garantizar que el juego libre se convierta en una herramienta pedagógica eficaz dentro del aula.

Segunda: La creación de un entorno adecuado para el desarrollo del juego libre es un aspecto fundamental en el proceso educativo. Este espacio debe garantizar condiciones de seguridad, accesibilidad y estímulo para los niños, permitiéndoles explorar, interactuar y experimentar con libertad. Un ambiente bien estructurado y organizado facilita la autonomía de los estudiantes y favorece un aprendizaje significativo a través de la actividad lúdica.

Tercera: El juego libre contribuye de manera integral al desarrollo infantil, impactando positivamente en los ámbitos educativo, físico, psicológico y social. Mediante esta práctica, los niños fortalecen su creatividad, mejoran su motricidad, adquieren habilidades de socialización y desarrollan su autonomía. Sin embargo, es fundamental que esta actividad se lleve a cabo bajo la supervisión y el acompañamiento de los docentes, quienes deben actuar como facilitadores del aprendizaje sin interferir en la espontaneidad del juego.

Cuarta: El monitoreo y el acompañamiento docente son procesos esenciales para mejorar la calidad educativa. A través de estas estrategias, se pueden identificar tanto fortalezas como aspectos a mejorar en la práctica pedagógica, lo que permite implementar acciones de refuerzo y capacitación oportunas. Además, el monitoreo también fue clave en la ejecución del plan de acción, ya que posibilitó la toma de decisiones correctivas en el momento adecuado, garantizando una mejor aplicación del juego libre en los sectores y optimizando los resultados del aprendizaje en los niños.

RECOMENDACIONES.

- Dado que el diagnóstico identificó debilidades en la práctica docente relacionadas con el manejo de estrategias para el juego libre, se recomienda implementar talleres de capacitación continua. Estos deben enfocarse en técnicas pedagógicas que permitan a los docentes guiar y acompañar de manera efectiva el juego libre en los sectores, sin limitar la autonomía de los niños.
- Es fundamental garantizar que los espacios donde se desarrolla el juego libre sean seguros, accesibles y estimulantes. Se sugiere realizar evaluaciones periódicas de los entornos físicos y ajustarlos según las necesidades de los niños, incorporando materiales y recursos que fomenten la exploración, la creatividad y el aprendizaje.
- Dado que el juego libre beneficia aspectos educativos, físicos, psicológicos y sociales, se recomienda difundir su importancia entre los docentes y padres de familia. Esto puede lograrse a través de charlas, folletos informativos o actividades demostrativas que resalten cómo el juego libre contribuye al desarrollo integral de los niños.
- Para asegurar la mejora constante de la práctica docente, se recomienda establecer un sistema de monitoreo y acompañamiento permanente. Este proceso debe incluir observaciones en el aula, retroalimentación constructiva y planes de mejora individualizados. Además, es clave que los docentes reciban apoyo oportuno para aplicar medidas correctivas y reforzar sus habilidades pedagógicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aizencang, N. (2012). Jugar, aprender y enseñar. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Anolli, L. (2010). Iniciación a la psicología de la comunicación. Barcelona: Publicacions Edicions.
- Ander, E. Diccionario de la pedagogía. Argentina: Magisterio
- Cassany, D. Luna, M. y Sanz, G. (2008). Enseñar Lengua. Madrid: 7ma edición.
- Coloma, S. (2014). Guía didáctica para el desarrollo de las competencias comunicativas en niños y niñas de 4 y 5 años de edad. (Tesis de licenciatura, Ecuador). Recuperada de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/7294/1/UPS-QT06150.pdf>
- Chadwick, C. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. Revista Latinoamericana de estudios educativos. México. XXXI, (4), 111-126.
- Chadwick, C. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. Revista Latinoamericana de estudios educativos. México. XXXI, (4), 111-126.
- Díaz, J. (1997). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas.
- Euceda, T. (2007). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica. (Tesis de maestría, Honduras). Recuperada de www.cervantesvirtual.com/.../el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico.
- Fernández, L. (2014). El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica. (Tesis de maestría, España). Recuperada de repositorio.unican.es/xmlui/bitstream.
- Franco, O. (2013). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. Cuba: Pueblo y Educación.
- Fonseca, S. Correa, A. Pineda, Lemus, F. (2011). Comunicación oral y escrita. México: Pearson.
- Fournier, C. (2007). Comunicación Verbal. México: Thomson.
- García, A. y Llull (2009). El juego infantil y su metodología. Editex.
- MINEDU. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima.
- MINEDU. (2010). Guía de orientaciones para el buen trato de niños y niñas en el nivel Inicial. Lima.
- MINEDU, (2013), Acercamiento al uso de lenguaje oral de niñas y niños de 5 años a través de una entrevista. Lima.

MINEDU. (2013- 2015). Rutas de aprendizaje Fascículo I Desarrollo de la comunicación. Lima.

Sarlé, P. Stein, A. y Migdalek, M. (2012). Te enseñó a jugar: caracterización de movimientos interaccionales y formas lingüísticas mediante las cuales se regula la acción lúdica. Revista PSYKHE. Argentina, 21 (1), 55-67.

Stein, R. y Szulanski, S.(1997) Educación pre-escolar en Israel. Tel Aviv: Aurora

UNICEF, (1989). Convención sobre los derechos del niño. Lima. Recuperado de http://www.unicef.org/peru/spanish/convencion_sobre_los_derechos_del_nino__final.pdf.