

**“Año del Bicentenario, de la Consolidación de Nuestra
Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de
Junín y Ayacucho”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**El Juego Libre en los Sectores en Educación Inicial
2022**

Trabajo de Investigación Presentado por:

Madeleyn Yaseli, INFANTE CASTRO

ID ORCID: 0009-0003-5634-3010

Para la Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación

ASESORA:

Lic. Maria Elena Aguilar Celi

ID ORCID: 0009-0000-6515-5183

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Piura – Perú

2024

**“Año del Bicentenario, de la Consolidación de Nuestra
Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de
Junín y Ayacucho”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

“Piura”



**El Juego Libre en los Sectores en Educación Inicial
2022**

Trabajo Académico Aprobado en Forma y Estilo Por:

Miembro Presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas.

Miembro Vocal: Mg. Angela Martina Bruno Seminario.

Miembro Secretaria: Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera.

Piura-Perú

2024

**“Año del Bicentenario, de la Consolidación de Nuestra
Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de
Junín y Ayacucho”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**El Juego Libre en los Sectores en Educación Inicial
2022**

**La Suscrita Declara que el Trabajo Académico es Original en su
Contenido y Forma**

Madeleyn Yaseli Infante Castro

..........

Piura-Perú

2024



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

CERTIFICA:

Que; el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación presentado por la investigadora: **INFANTE CASTRO MADELEYN YASELI** del Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EDUCACIÓN INICIAL 2022

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos, pondera como índice de similitud.

20%

Distrito veintiséis de octubre,

03 MAYO 2024



M. Sc. *Angela Martina Bruno Seminario*
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
Unidad de Investigación de Unidad de Investigación

Mg. AMBS/JUI
bam



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres **INFANTE CASTRO MADELEYN YASELI**, identificada con DNI N° **71078467**,

Correo electrónico: **made.yasely.infante@gmail.com**

Código de alumno **71078467** ID ORCID **0009-0003-5634-3010**

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EDUCACIÓN INICIAL 2022

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) **INFANTE CASTRO MADELEYN YASELI**

Asesor (a) **MARÍA ELENA AGUILAR CELI**

ID ORCID Asesor **0009-0000-6515-5183** DNI N° **44378579**

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:



4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS.

Distrito Veintiséis de octubre,

03 MAYO 2024

INFANTE CASTRO MADELEYN YASELI
 DNI. 71078467



Mg. AMBS/JUI
 bam



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Yo, **MADELEYN YASELI INFANTE CASTRO** identificada con DNI N° 71078467, como autor (a) del trabajo de investigación titulado:

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EDUCACIÓN INICIAL 2022

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

Egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO QUE:

Este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación.

Distrito Veintiséis de octubre,

03 MAYO 2021



MADELEYN YASELI INFANTE CASTRO
DNI. N° 71078467

Mg. AMBS/JUI
bam/sec(e)



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, Lic. MARIA ELENA AGUILAR CELI,, identificada con DNI N° 44378579 como asesora del trabajo de investigación titulado:

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EDUCACIÓN INICIAL 2022

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

desarrollada por el investigador (a) MADELEYN YASELI INFANTE CASTRO, identificada con DNI N° 71078467 egresado (a) del Programa Formativo de Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre, 12 de octubre de 2023

Lic. MARÍA ELENA AGUILAR CELI
DNI. N° 44378579

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

A mis hijos; Analía, Brihana y Santiago, a mi esposo; Karle, a mis padres; Rosa y Oscar, quienes me brindaron su apoyo y estuvieron conmigo durante todo mi proceso de formación, alentándome para lograr el objetivo de ser maestra.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, por la salud y el bienestar que me brindó para terminar mi carrera profesional, a mi esposo e hijos que son mi mayor motivación, a mi docente asesora que formo parte de este proceso guiándome y orientándome para sacar de mi un buen rendimiento académico.

Índice de Contenido

Constancia de Índice de Similitud de Aplicación del Turnitin	iv
Autorización para Publicación en el Repositorio Académico Digital.....	v
Declaración jurada de Originalidad y Autenticidad del Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital	vii
Constancia de Aprobación del Asesor	viii
Dedicatoria	ix
Agradecimiento	x
Índice de Figuras.....	xii
Introducción.....	13
Capítulo I.....	15
Objetivos de la Investigación Académica	15
1.1. Objetivo General.....	15
1.2. Objetivos Específicos	15
1.3. Justificación de la Investigación	15
Capítulo II.....	17
Marco Teórico Conceptual	17
2.1. Definiciones Teóricas del Juego.....	17
2.2. Juego Libre en los Sectores.....	24
2.3.1. El Juego simbólico	34
2.4. Evolución del Juego Libre como Propuesta Metodológica	43
Capítulo III.....	47
Metodología de Análisis de la Información	47
3.1. Descripción de la Metodología.....	47
Capítulo IV.....	52
4.1. Conclusiones	52
4.2. Recomendaciones.....	54
Referencias Bibliografías	55
ANEXO 1: Matriz de Consistencia.....	58
ANEXO 2: Resolución que aprobó el trabajo de Investigación.....	59
ANEXO 3: Resumen Estadístico de Aplicación de turnitin	60

Índice de Figuras

Figura 1 Esquema Metodológico de la Investigación	49
Figura 2 Buscadores Académicos para Tesis.....	50
Figura 3 Buscadores Académicos para Libros, Revistas (Artículo) y Guías.....	51

Introducción

El juego es una actividad que se inicia en el ser humano desde la primera infancia, siendo este un comportamiento natural de los niños y niñas, a través del cual el niño empieza a liderar e impulsar el proceso de su desarrollo y aprendizaje. Así, la sala de juegos libres es un importante espacio y momento educativo que promueve la evolución progresiva de sus capacidades, especialmente del desarrollo de la autonomía.

A partir de ello, se entiende que el juego es una actividad fundamental en la vida de un niño, la cual es recreativa, formativa, pero sobre libre y placentera para su desarrollo. Los niños deben crecer desarrollando activamente sus habilidades, para lo cual el juego resulta vital y trascendente para fortalecer su desarrollo integral. Por ello, el propósito del estudio fue promover el desarrollo de la autonomía de los niños introduciendo y demostrando diferentes espacios del aula, creando espacios que permitan el desarrollo y fomento de la toma de decisiones, la independencia y la confianza en sí mismos a través del juego libre y pueden influir en el aprendizaje posterior relacionado con diferentes áreas de estudio.

Por otro lado, se tienen en cuenta la educación y la pedagogía que son relevantes para diferentes contextos socioculturales. Mirando diferentes contextos del desarrollo humano, los juegos tradicionales hacen una contribución significativa a los procesos de educación y evolución social; a través de ellos se pueden reconocer la identidad, reflejada en costumbres, tradiciones y en el legado dejadas por los antepasados, pues forman parte de la herencia cultural, siendo también parte integral de las manifestaciones culturales que se expresan socialmente.

De esta manera, la investigación consta del primer capítulo: donde se mencionan los objetivos y la justificación del estudio, en un segundo capítulo, un marco teórico conceptual en la que se describen subtemas basados en diferentes teorías que explican las variables del estudio, tomando una posición, que orienta el desarrollo de la investigación. Asimismo, se considera el contexto

de diversos estudios internacionales y nacionales actuales y relevantes para logro del objetivo de la investigación. Así también, se tiene el tercer capítulo en el cual se puntualiza la metodología de investigación para la recopilación de información.

Finalmente, en el último capítulo se precisan las conclusiones y recomendaciones basadas en los hallazgos identificados, así como un análisis detallado y comprensión sistemática de las teorías y métodos seleccionados como posibles contribuciones al estudio. Además, se brindan una serie de recomendaciones prácticas consistentes con los resultados del estudio, así como nuevas teorías fundamentadas que se apoyan ampliamente en la información obtenida. Finalmente, se agrega una bibliografía correspondiente a la investigación realizada.

Capítulo I

Objetivos de la Investigación Académica

1.1. Objetivo General

- Sistematizar información relevante y actualizada respecto al juego libre en los sectores.

1.2. Objetivos Específicos

- Analizar cómo surge el juego libre en los sectores a través del tiempo.
- Precisar los fundamentos del juego libre en los sectores como metodología principal en los niños de Educación Inicial.

1.3. Justificación de la Investigación

La investigación en mención tiene una relevancia teórica, puesto que la información documentada revisada y analizada ha enriquecido el saber pedagógico sobre el juego libre en los sectores, permitiendo a la vez construir aprendizajes que serán llevados a mejorar progresivamente sus desempeños, además pretende poner a disposición un soporte teórico reflexivo sobre las implicancias del juego como actividad lúdica dentro del campo educativo, todo ello a través del análisis de la información, la cual ha sido sistematizada y analizada en base a los objetivos precisados.

En cuanto a la justificación práctica, pretende enriquecer un tema que puede ser un problema en aula si es que no es desarrollado según los aportes que manifiestan los distintos autores desde estudios ya realizados con anterioridad, es decir puede servir como una propuesta para a partir del juego lograr desarrollar competencias básicas en el nivel inicial.

Según lo que corresponde la justificación metodológica, la investigación ha permitido utilizar con rigurosidad el método lógico de la investigación, para lograr estudiar los objetivos planteados, garantizando objetividad y racionalidad

a partir del análisis de diversas fuentes confiables, como revistas, libros, tesis, artículos, los cuales han pasado por un proceso amplio de revisión para constatar y asegurar que la información considerada es de suma confiabilidad.

En tanto, académicamente, ha generado mayores argumentos y sustentos sobre la relevancia y el impacto del juego libre en la primera etapa de formación infantil, ello ayudará afianzar las capacidades de las profesionales de la educación, que tengan la oportunidad de revisar este informe académico.

Capítulo II

Marco Teórico Conceptual

2.1. Definiciones Teóricas del Juego

Si bien es cierto esta investigación se centra en analizar desde diferentes puntos o perspectivas los conceptos o definiciones que se tiene sobre el juego libre en los sectores en educación inicial, es así que al hablar de juego son muchos los conceptos que se nos vienen a la mente por distintas opiniones que en el día a día solemos escuchar, ya sea de forma positiva como un momento enriquecedor o simplemente de forma negativa como una pérdida de tiempo, ello nos conlleva primero en dejar claro como definen el juego los diferentes autores, porque es importante en las edades tempranas y otros conceptos que permiten resaltar su importancia y a partir de allí ahondar más el tema principal de dicha investigación y así comprenderlo con más facilidad y son sustentos concretos.

2.1.1. ¿Qué es el Juego?

Autores como Garvey (1920); definen el juego infantil como algo placentero, el cual llama la atención del niño por caracterizarse como un momento encantador, alborotador, turbulento e ingenioso donde se produce un periodo de drama en el que se pone en juego el espacio natural y socio afectivo, así como también las redes comunicacionales, a través de las estructuras del juego con el uso productivo del lenguaje las mismas que a su vez influyen en la construcción de una realidad en el niño. (p.9)

García y Llull (2009); mencionan: [...] el juego es producto de la acción humana, a partir del cual genera o provoca cambios importantes, ya que el niño basado en la realidad toma la iniciativa con libertad para plantear ideas creativas, innovadoras, seleccionando con los materiales necesarios y adecuados

para realizar sus actividades. Es así que, de esta forma se valora positivamente el contexto para interiorizar, conocer y reorientar los saberes aprendidos. (p. 10)

En base a la postura del autor, se entiende que la actividad lúdica es el acto donde el niño tiene la capacidad de representar una realidad que tiene en mente o mostrar a través de este momento la idea que tiene de la realidad donde convive, por ello es que es libre y se acopla a un contexto, es a través de su idea más la vivencia propia que logra afianzar la realidad del contexto, a partir de ello es que logra adquirir aprendizajes.

El juego es una de las mejores actividades formativas a través de la cuales se logrará obtener resultados favorables, la misma que con estrategias apropiadas permitirá descubrir mayor información libremente y de acuerdo a su edad. El niño al jugar no piensa en aprender, sin embargo, al jugar de manera natural aprende con alegría y sin presiones. El juego comprende desarrollar habilidades físicas, psicológicas, sociales y de comunicación, facilita conocer la realidad, comprenderla y mejorarla desde las reflexiones que las pondrá en evidencia durante su vida cotidiana sobre todo en la toma de decisiones.

Según Silva (2004); el juego libre es una actividad natural que produce en el infante placer y que no necesita ser forzada. Permite además imaginar y representar aquello que ocurre a su alrededor, consensuando de esa manera la comunicación a través del lenguaje verbal y no verbal, además de lograr con ello el proceso de socialización, desde las reglas, los roles, la negociación y la confirmación de su identidad como individuos que poseen cada uno sus gustos, preferencias e intereses. (p.16)

En base a esta postura se afirma que el juego libre como su mismo nombre lo manifiesta debe surgir libremente y protagonizarse por los mismos niños, esto con el fin de que logren ser capaces de liberar sus sentimientos a través de diferentes actividades, desarrollando a la vez habilidades motrices, comunicativas, sociales y cognitivas. Por esta

razón, es fundamental que los maestros le brinden la debida importancia y proporcionen un entorno adecuado que responda a la necesidad del niño dentro y fuera del aula.

Por su parte, Unicef (2018); coincide con los aportes antes mencionados pues de igual forma afirma que la actividad lúdica es un espacio de iniciativa, motivador y creativo, el cual permite al menor participar libremente y con autonomía, expresando sus ideas, necesidades, falencias, intereses, deseos, crear y desarrollar diversas actividades de desempeño hasta llegar con satisfacción a los logros esperados. (p.9)

Aucouturier (2004); en otro de sus aportes, afirma que:

“Dadas las diferentes normas que rigen la prestación de la educación en nuestra región, el juego libre resulta ser una actividad primordial y lateral en la actividad formativa que exige que los niños participen de manera activa de esta experiencia”. (p.18)

En base a ello se entiende que de acuerdo a la normativa que sustenta la educación se enfatiza al juego como una acción esencial dentro del contexto educativo, ya que este se utiliza como medio para que los niños de desenvuelvan de manera activa.

Otro de los aportes relevantes es el de Moreno (2002); quien sostiene que el juego es un fenómeno antropológico que debe tenerse presente al momento de estudiar a las personas. El juego es sostenido en la historia de la humanidad, es decir está vinculado con la cultura humana, la historia, la magia, lo divino, el afecto, el ingenio, la narración, la tradición, los conflictos. Los juegos actúan como una conexión entre las personas, facilitan la comunicación entre las personas. (p.11)

Desde esa postura, se entiende que el juego es esencial en la vida de un niño, ya que facilita la comunicación con su alrededor, estimulando a la vez la imaginación por medio de la interpretación de personajes.

Desde años pasados si miramos la cultura existe el juego tradicional que consiste en el juego con el cuerpo sin necesidad de juguetes o materiales, es desde ahí que se arrastra hasta la actualidad en juego como medio socializador a diferencia que en la actualidad se han asumido nuevos roles o representaciones, así como también nuevos materiales que desde los primeros años acompañan este proceso que a medida del pasar del tiempo se va convirtiendo en algo muy productivo.

2.1.2. Importancia del Juego

En este punto es importante precisar la contribución de Figueroa (2019); quien menciona que el juego libre en sectores es crucial en el campo de la educación, puesto que permite propiciar en los niños de educación inicial experiencias nuevas de aprendizaje donde ellos son protagonistas lo que permite captar su atención, además de motivarlo a desarrollarlo de inicio a fin de una manera lúdica. Fundamentalmente su importancia radica en que a través de esta actividad el niño toma decisiones por iniciativa propia, permitiendo así un avance en cuanto a su autonomía, además de lograr fortalecer su desarrollo cognitivo y motriz junto a la interacción efectiva con sus compañeros, la vivencia de normativas y la incorporación de valores, dicho de otra manera, el juego permite enriquecer la formación integral del niño. (p.18)

Por lo expuesto anteriormente es imperioso que el docente tenga conocimiento de las características físicas, psicológicas y cognitivas de los niños del nivel inicial con la finalidad que este en la capacidad suficiente de diseñar actividades adecuadas en relación a la edad de los niños.

El mismo autor indica que juego libre en sectores es fundamental en aula por la utilidad en el proceso de aprendizajes significativos y funcionales para desempeñarse adecuadamente con su realidad y su entorno, para conducirse y manejarse en el sin mayor dificultad. En esa

misma línea, también permite el desarrollo de la autonomía, las cualidades, talentos, consolidándose la autoconfianza, es decir el juego se sustenta en que es una actividad lúdica indispensable en temas educacionales por los mismos beneficios que ofrece.

Por otro lado, se menciona que el juego en su esencia es la diversión y el disfrute de los estudiantes, el mismo que es útil como metodología que favorece el desarrollo cognoscitivo de los niños, brindarles el espacio para consolidar y evolucionar socializándose con sus compañeros cumpliendo una función mediadora y reguladora, ya que los estudiantes deben aceptar las normas; este último principio fomenta el desarrollo de ideales axiológicos necesarios para la vida en común.

2.1.3. Características del Juego

Según Russell (1970); argumenta que los juegos tienen varias características que les dan su esencia, pero las más importantes son sin duda las siguientes:

- Los juegos deben ser libres, espontáneos y completamente voluntarios, es decir el niño decide si jugar, donde hacerlo e incluso el momento que él considera apropiado.
- El juego debe ser elegido, no forzado, porque si esto se hace entonces habrá un niño menos en el juego.
- Los juegos implican actividad: jugar es hacer, reflejada en la actuación dinámica del jugador.
- El juego tiene lugar en una realidad irreal, en el juego, los niños hacen simulaciones, pueden idealizar más allá de los límites de la realidad. En esta perspectiva es relevante dejar claro que todos los juegos tienen restricciones de ubicación y tiempo, lo que quiere decir que el jugador deberá tomar

en cuenta la ubicación la misma que estará determinada por el área en la que se juega el juego.

- El juego es característico: ocurre en todas las civilizaciones, y los niños no requieren que se les diga de antemano cómo jugar. (p.34)

Según Velasco y Abad (2011); el juego es una actividad innata de los niños y se caracteriza por involucrar al niño en una situación de alegría y satisfacción, de manera que logra superar las dificultades en una lección de juego, es un recurso atractivo, motivador y divertido que evoca emoción y disfrute; ayuda a desarrollar las capacidades físicas y mentales de los estudiantes adaptándose a cualquier grupo en el que se juega por ello se recomienda conocer el carácter y las características de los niños; es la fuente de la construcción de relaciones con los demás y permiten al niño adaptarse a la realidad que le rodea; da la oportunidad de confirmarse como persona y es bueno para la socialización y el desarrollo de su propio conocimiento.(p.13)

Después de analizar los distintos aportes podemos afirmar que un significativo número de estudiosos del tema, señalan que el juego debe darse de forma libre, en el cual los infantes exploren de manera libre su alrededor; implica una actividad la cual contribuye al desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices, por esta razón es que se debe tomar en cuenta y tener claro que este espacio le debe generar al niño un placer agradable donde la alegría y diversión sea la base de su desarrollo.

2.1.4. Tipos de Juego

Según Minedu (2009); la siguiente agrupación de juegos ayudará a identificar el área del desarrollo que están estimulando los niños:

- **Juego motor:** Surge naturalmente desde el nacimiento y está relacionada a las actividades motrices y experiencias corporales y sensaciones que pueda provocar en el niño, por ejemplo, encontramos jugos motores, tales como; saltar la

soga, correr con un pie, jalarse de las manos, lanzar la pelota, correr caminando, etc.

Los pequeños se divierten al jugar, ejercitando su cuerpo realizando una variedad de movimientos, por lo que recomienda que los niños realicen este tipo de juegos al aire libre, en un ambiente amplio para que puedan trasladarse de un lugar a otro.

- **Juego social:** Donde el niño se desarrolla interactuando, intercambiando ideas, socializando con otros es decir con sus pares, si bien es cierto mientras más interacción tenga el niño mayor será su aprendizaje y este tipo de juego lo vamos a ver reflejado: cuando el niño hace uso de sus manos, dedos, pies para relacionarse con sus padres, expresándose con diferentes tonos de voz, imitando a animales como gatito, perrito, pajarito, etc; juega a las escondidas, con la pelota y otros objetos adecuados a la edad del niño. En niños de 4 a 5 años de edad, el juego debe ser formativo, en la cual son importantes las consignas que deben respetarse durante el juego, las mismas que deben estar acompañadas de emociones positivas como el abrazo. Es muy importante que este juego se debe desarrollar con afecto, calidez, pertinencia, con soltura para que el niño valla fortaleciendo lazos entre los demás, con las personas que vivan dentro de su contexto.
- **Juego cognitivo:** Este tipo de juego hace referencia al conocimiento, a la parte intelectual de sí mismo. Este juego cognitivo inicia cuando el niño explora y manipula, porque va transformar los diversos objetos que se le presenten de acuerdo a la iniciativa que él tenga, cuando se siga el niño desarrollando a través de los años, este juego se va convertir en parte de un reto para él, es un juego que el niño va querer desarrollarlo para que pueda ver su inteligencia. Por

ejemplo, cuando los niños arman una torre de cubos, cuando los niños juegan juegos de mesa, las adivinanzas, entre otros. Hoy en día las maestras se apoyan mucho en el juego cognitivo porque a través de su experiencia de aprendizaje proponen diversos juegos para que el niño a través del juego valla aprendiendo.

2.2. Juego Libre en los Sectores

Al transcurrir el tiempo el juego libre a evolucionado. El Minedu desde hace 15 años, planteo el juego libre en los diferentes sectores como un ambiente libre, para que los niños logren contactarse con diversos objetos y a partir de ello logren interactuar y desarrollar habilidades comunicativas de forma espontánea, para ello se sugirió además diferentes estrategias para potenciar el aprendizaje del estudiante.

2.2.1. La Hora del Juego Libre Desde la Mirada de MINEDU

Según Minedu (2009); deja claro que desde la mirada pedagógica jugar resulta una actividad primordial en el crecimiento del niño, ya que en la primera etapa de la vida, la cabeza del pequeño crea millares de conexiones neuronales, las mismas que le garantizan el aprendizaje progresivo en base a la acción primordial del juego, esto quiere decir que mientras más se divierte y entretiene un niño más interrelaciones construye en su cerebro y como consecuencia de ello logra un mayor aprendizaje, pasa lo contrario si un niño en edades tempranas no vivencia el juego, este debilita sus talentos, marchitando su personalidad, entonces desde esta postura jugar resulta un necesidad indispensable que le facilita un mejor aprendizaje y crecimiento.

El tiempo del juego espontáneo y voluntario en los sectores se vivencia recreativamente con los niños, como una estrategia para que el proceso educativo y formativo, y de interacción de los estudiantes surja de forma lúdica, sin que los niños sientan la presión por parte del adulto,

es en ese ambiente donde deciden jugar con libertad, y pueden hacerlo ya sea individual o grupal.

El juego activa el proceso de formación y el crecimiento gradual de forma eficaz, por ello es que emerge a muy corta edad y surge como una conducta natural, esto quiere decir que nadie le enseña al niño como jugar, pero si se le puede ofrecer un espacio apropiado donde puede llevarse a cabo con mayor facilidad encendiendo así el estímulo de sus habilidades para continuar desarrollando su aprendizaje.

Es importante recalcar que en este momento influye mucho lo que son los lazos familiares y sociales del niño, puesto que este es el marco que le ofrece al niño la confianza de poder dinamizar el aprendizaje, dicho de otra forma, el entorno afectivo durante el juego hará sentir al niño seguro y capaz de lograr entablar interacciones amorosas teniendo como principal medio la comunicación que resulta elemento importante para un desarrollo saludable.

Si bien es cierto es necesario dejar claro que la actitud lúdica va transformándose y progresando a medida que el infante va desplegando por la misma madures que va adquiriendo, de igual forma pasa con el juego este va siendo cada vez más complejo y más diverso, principalmente entre los 0 y 5 años, es ahí donde se evidencia una secuencia en donde a inicios los niños solo exploran objetos simples, pero ya a medida que van creciendo van combinando los mismos y posteriormente logran ya representar cosas con ellos.

Es importante remarcar en este punto que el juego en el espacio escolar favorece la mejora de las capacidades de los niños, y sobre todo para que a partir de esta importante actividad lúdica en los sectores construyan conocimientos, es decir los sectores ya están previamente preparados o con la intención pedagógica más allá del entretenimiento se ofrecen un sinfín de materiales adecuados a los intereses de los estudiantes. (p.11-13)

2.2.2. Características de la hora del juego libre

Según Minedu (2019); el juego libre se lleva a cabo durante el proceso de aprendizaje como parte del desarrollo de la clase. Es considerado un espacio relevante, el cual permite el logro de competencias, por el cual debe cumplir ciertas características que hacen de este un momento enriquecedor.

- Es libre y son los niños quienes deben decidir dónde jugarán, con quien y los materiales que podrán utilizar.
- El acompañante es aquel responsable de la planificación, diseño e implementación de los sectores de manera que cumplan las expectativas y respondan a las necesidades de los niños.
- Su duración es de 60 minutos cada día.
- Se toman en cuenta ciertas reglas que se vinculan a un espacio de sana convivencia.
- Se considera la participación de todos los pequeños en general, pero se toma en cuenta la edad, madurez y la personalidad de cada uno. (p.25)

2.2.3. Secuencia Metodológica de la Hora del Juego Libre en los Sectores

Según Minedu (2009); en el nivel inicial el espacio temporal dedicado juego libre en los sectores se realiza todos los días; así mismo se puede realizar al inicio o al final de la jornada, considerado como una actividad o situación pedagógica, se puede desarrollar en el salón o elegir algún espacio amplio y ventilado, por un lapso de tiempo de sesenta minutos de duración.

La metodología está compuesta de seis momentos, que se citan a continuación:

- i. **Planificación:** En un ambiente donde los niños y docente se sientan acogidos, holgados y dialogan sobre lo que van a realizar teniendo en cuenta tres recomendaciones:
La docente debe brindar la posibilidad a los estudiantes para que expresen en que espacio les gustaría jugar, qué juegos les agradaría jugar, con quien quieren jugar y que juguetes van a utilizar para jugar.
La maestra menciona nuevamente el tiempo y el espacio donde van a jugar.
Las profesoras junto a sus estudiantes recuerdan los acuerdos que tendrán en cuenta durante el juego.
- ii. **Organización:** La docente da un tiempo para que los estudiantes se ubiquen en el lugar que más les agrade. En caso de que haya en el salón “cajas de herramientas lúdicas”, los niños las seleccionarán sobre la base de sus intereses y necesidades. Si bien es cierto hay infantes que se instalan rápido en los ambientes, pero hay otros niños que se tiene que acompañar a decidir por un juego con el que se sienta seguro ya que les cuesta decidir a qué jugar. La cantidad de niños para cada grupo es de tres o cuatro, según la cantidad total, es decir la cantidad de cada grupo es flexible y de acuerdo a la realidad.
- iii. **Ejecución o desarrollo:** Los pequeños se ubican en el espacio de juego e inician la expresión de ideas, dándose acuerdos entre ellos para poder organizar su juego, es así que aquí acuerdan a que jugar con que jugar y van realizando de manera ingeniosa la actividad lúdica. Se dan también acuerdos con otros niños en relación a los juguetes que cada estudiante usará y los roles a representar.
- iv. **Orden:** La docente, minutos antes de terminar el juego les avisa a los pequeños que falta poco para finalizar, a fin de

que los niños vayan terminando de jugar y tengan el tiempo necesario de poder dejar guardando los juguetes donde corresponden dejando ordenada el aula.

- v. **Socialización:** Al finalizar todos se sientan en un semicírculo y en forma ordenada van comentando de manera ordenada los juegos que realizaron, quienes participaron, las emociones sentidas y qué sucedió durante el juego.
- vi. **Representación:** Este aspecto es muy importante por ello la docente brinda esta oportunidad para que los niños representen de manera gráfica lo que han jugado y como han jugado, esta representación la puede realizar cuando los niños representan gráficamente y cuentan lo dibujado, es importante que la educadora escriba lo que los pequeños van diciendo, esta estrategia ayuda a entender el dibujo que el niño o la niña ha realizado.
Si bien es cierto no es necesario que este método se ejecute todos los días. (P.49)

Según Nuñez (2016); durante las actividades recreativa en los sectores, el aula representa el lugar donde el infante se relaciona con sus pares, así como con la educadora y los recursos didácticos ubicados en espacios significativos.

De esta manera conociendo la secuencia metodológica, se inicial tomando en cuenta la opinión de los estudiantes para elegir, mencionar y mejorar los ambientes del aula, practicando en la toma de decisiones, la solidaridad e intercambio de pareceres. En caso el ambiente 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. (p.44)

2.2.4. Los Sectores del Aula

Según Sarabia (2009); en el desarrollo del juego libre en el aula se busca que sea un espacio en que los niños interactúen con sus compañeros, docentes, así como materiales en áreas funcionales. De esta forma, sus opiniones se tienen en cuenta a la hora de definir, nombrar y disponer los diferentes espacios del aula poniendo en evidencia su autonomía y trabajo en equipo priorizando y organizando el material en cuadros temáticos. (P.18)

Así, Sarabia, (2009); basado en el criterio de flexibilidad, propone la siguiente distribución de sectores:

- i. **Sector del hogar:** Apoya principalmente el desarrollo socioemocional, sobre todo los pequeños personifican roles que vivencian en sus domicilios, como el de ser mamá, papá e hijos, También juegan a cocinar, atender y hacer dormir a los hijos, etc. En este sector se recrea mayormente en su interior la cocina, comedor y dormitorio donde encontramos estos materiales: juego de comedor, cocina, ollas, muñecas, cama, vestido y otros insumos acordes al hogar y realidad.
- ii. **Sector de construcción:** Ayuda principalmente en la evolución progresiva del pensamiento y las capacidades matemáticas. Cuenta con recursos didácticos como bloques, latas forradas o pintadas, tubos, tapas de botellas, conos de papel, frascos de plástico, bloques de madera, legos, etc.
- iii. **Sector de dramatización.** Es el lugar donde los pequeños ponen en práctica sus valores, del mismo modo estimula su pensamiento autónomo y manifiestan sus actitudes,

experiencias e intereses; también desarrollan la capacidad simbólica y el área socio- afectiva asumiendo diferentes roles al dramatizar. Para ello se requiere de telas de colores, disfraces y accesorios, teatrín, títeres, entre otro.

- iv. **Sector de artes plásticas.** Es el espacio donde los estudiantes se conectan con aquellas emociones y sentimientos, manifiesten lo que hay en su interior por medio de sus dibujos, creaciones; también puedan reconocer sus capacidades y construir poco a poco su propia identidad. Cuenta con materiales como plumones, colores, crayolas, tarjetas de cartulina, papel bond A4, cola sintética, entre otros.
- v. **Sector de ciencias.** Aquí los niños y niñas interactúan con el medio ambiente es decir este sector les permite, observar , explorar, experimentar y aprovechan su curiosidad innata por querer conocer más y por medio de ello distinguen; las formas, tamaños, color , textura , sonidos gustos y olores ; así mismo desarrollan actitudes, de respeto interés responsabilidad y compromiso hacia el medio ambiente y para ello se requiere de materiales como hojas, embudos, plantas, tazas de medición, regla métrica, entre otros.
- vi. **Sector de la biblioteca.** Este espacio es muy relevante y fundamental en la existencia de los infantes sobre todo en esta de preescolar porque les ayuda a que descubran el placer de leer, al igual que les permite desarrollar los pensamientos cognitivos e interactivos, les permite construir nuevos conocimientos, a perfeccionar el lenguaje, la expresión oral y escrita. Para ello se requiere de

materiales de lectura apropiada a la edad de los pequeños, incluso de aquellos que ellos puedan elaborar como parte de su construcción literaria, como narraciones y descripciones.

- vii. **Sector de juegos tranquilos.** En este espacio los pequeños por medio de las actividades lúdicas logran razonar, reflexionar y sobre todo desarrollan la resolución de problemas; para ello se necesita de juegos de memoria, rompecabezas, pasados de cuentas, seriaciones, etc.

2.3. Aspectos para Implementar la Hora del Juego Libre en los Sectores

Según Minedu (2019); establece los siguientes aspectos para tener en cuenta e implementar los sectores en el aula (p.52):

i. El tiempo y el espacio

El tiempo: Se considera tomar en cuenta 60 minutos de juego, sin reemplazarlo por alguna otra actividad, debido a que este espacio permite el desarrollo de diferentes habilidades. Lo trascendente en este aspecto mencionar con claridad que algunos docentes consideran la primera hora de la mañana para el desarrollo de esta actividad debido a que este les permite descargar a los niños alguna tensión de casa y les da energía para interiorizar los aprendizajes posteriores, mientras que otros mencionan que en la última hora este espacio es más productivo debido a que en las primeras horas los niños captan mejor los contenidos, y el juego libre les sirve como un relajo posterior a ello que les permite regresar a casa más tranquilos.

A partir de estos dos aportes Minedu recomienda que es el docente el que decide el momento para el desarrollo del juego libre teniendo

en cuenta sus criterios, lo importante aquí es que se cumpla el tiempo mencionado y se valore este espacio como tal.

El espacio: Para llevar a cabo estas actividades recreativas es importante tener en cuenta que como su mismo nombre lo menciona, este debe desarrollarse con total libertad, para ello se debe ofrecer un espacio libre donde cada niño pueda desarrollar su proyecto sin ninguna obstrucción, esto a fin de promover la seguridad de los pequeños. En ese sentido, se recomienda seleccionar y ubicar los sectores en el mejor escenario, además que en él se ofrezcan variados materiales que fomenten la creatividad e imaginación.

Si bien es cierto existen realidades donde existen deficiencias de materiales en ello se recomienda utilizar cajas temáticas las cuales se caracterizan por tener dentro juguetes o insumos de entretenimiento.

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

Los recursos didácticos son las herramientas mediadoras que a través de la fantasía y la creatividad permiten el logro de los objetivos en esta hora, por ello es que algunos de ellos se consideran indispensables para la representación simbólica, entre ellos están:

- Las muñecas bebes de aproximadamente 30 cm incluyendo accesorios (Biberon, ropa etc)
Variados animales entre ellos domésticos y de granja.
- Animales salvajes, entre ellos lobos, felinos, dinosaurios, etc.
- Pedazos de telas con distintas texturas, colores y dimensiones.
- Muñecos y personajes variados, soldados, indios, etc.

- Juguetes que representen la familia conformados por papa, mama, bebe.
- Materiales de construcción que incluya bloques, cuerdas y maderas de distintos tamaños y grosores.
- Juegos de cocina además de recipientes de varios tamaños.
- Herramientas de diferentes profesiones como martillos, destornilladores y serruchos.
- Juegos de mesa, cajas de cartón y textos.

Importante considerar también materiales que enriquecen el trabajo en equipo como: cunas o camas para muñecas, mesas, instrumental de doctor, comidas (frutas, verduras), productos de tienda, dados, artefactos domésticos y piezas para clasificar.

iii. Organización de los juguetes y materiales

El espacio y los recursos para el juego libre son uno de los aspectos muy importantes, por lo que se recomienda organizarlos por sectores en distintos rincones de fácil acceso y a la mano de los pequeños. Esto a fin de que los ellos tengan un ambiente en el que puedan sumirse en el juego con naturalidad, y a la vez puedan profundizar la noción de espacio reconociendo que cada cosa ocupa un espacio determinado.

Debemos dejar claro que, si en caso el ambiente fuera pequeño y no se contara con suficientes recursos, se puede organizar en cajas decoradas, las cuales se identificaran cada una por un color haciendo representación a cada sector. Esta sería una forma estratégica en la que los niños van a transportar los sectores según sus preferencias, terminado su juego nuevamente se transportaran al lugar que se definió a inicios.

2.3.1. El Juego simbólico

Según Abad y Ruiz (2012); el juego simbólico es una práctica indispensable en la etapa de la niñez, ya que este espacio le permite al niño la posibilidad de innovar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los demás, a sentir como los demás y, en conclusión, a saber, que existen formas de pensar y sentir distintas a la propia. Este es un juego que surge de forma libre y no necesita de condiciones, pero es importante remarcar que se ve favorecido si organizan con tiempo espacios, objetos y otros materiales.

Siguiendo esta postura es que se entiende que el juego simbólico durante la niñez es una herramienta que sirve como un ejercicio el cual a través de ello logra adquirir un vasto conocimiento y habilidades que le servirán para la vida. El valor de este tipo de juego se encuentra en la capacidad de interpretar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que será de mucha utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura, es aquí donde el niño da evidencia de su lógica y del concepto que tiene del entorno que lo rodea.

Otro autor relevante en este punto es Benites (2009); quien manifiesta que el juego es una actividad natural de la persona, es decir que es propia del ser humano, sin embargo, este varía de acuerdo a la influencia del contexto y no solo se da en la infancia sino durante toda la vida. Así mismo nos menciona una serie de beneficios que hacen del juego un momento único y especial, dándole además una función importante dentro del campo educativo:

- Al jugar el niño se comunica con su mundo, porque se ve en la necesidad de interactuar de forma natural y sin ser forzado.
- Muestra su vida interior, es decir es en este momento en el que expresa al mundo anhelos, ilusiones, miedos y enfrentamientos de forma figurada.

- Refleja el concepto que tiene de el mismo, del mundo y de las personas que lo rodean.
- Se relaciona con su pasado y presente, además se prepara para el futuro en base a esas experiencias pasadas.
- Activa sus sentidos y potencia su creatividad e imaginación.
- Permite utilizar la energía material y racional de forma creativa.
- Facilita diferentes aprendizajes como, por ejemplo: desarrollo de habilidades como coger, sujetar, correr, escalar; el desarrollo y fortalecimiento del lenguaje; mejora de habilidades sociales como negociar, cooperar, competir o esperar turnos; el desarrollo de su carácter en cuanto a expectativas; el vínculo con el entorno para la exploración de sus posibilidades y reconocer el peligro y sus propios límites; la solución de problemas a través de las estrategias que propone o aplica y por último la toma de decisiones al evaluar y reconocer las opciones que mejor le convienen reconociendo además las consecuencias.

2.3.2 Importancia del Juego Simbólico Durante el Juego Libre

Si bien es cierto anteriormente se tenía un concepto errado del juego, hoy en la actualidad se ha superado esta tendencia en que se le consideraba una “Pérdida de tiempo”. Esto gracias a que hoy en día se demuestra la provechosa práctica de aprendizaje, de la que forman parte actividades curriculares que son fundamentales en la escuela, de allí surge la necesidad de dejar claro la importancia de que este espacio se desarrolle de manera oportuna y siguiendo los parámetros que los distintos autores nos mencionan a fin de orientarlos hacia fines educativos para sacarle el máximo beneficio.

El autor mencionado anteriormente Benites (2009); deja claro que el juego es una actividad lúdica importante y más que eso esencial en la vida del niño, ya que es su medio de comunicación, el cual va cobrando más

sentido a medida de las experiencias que va adquiriendo. Este a su vez es un recurso educativo principal para su madurez y juega un papel enriquecedor para el desarrollo de la personalidad de cada uno de los niños, puesto que tanto en el entorno familiar como en la escuela los niños emplean tiempo en jugar, ya sea con una intención pedagógica o lúdica, implicando la maduración de su personalidad, por tal razón es que tiene un valor formativo el cual debe ser aprovechado principalmente en la hora del juego libre con el fin de que logren mejorar un conjunto de capacidades como:

- Físicas: Al poner en práctica el juego simbólico los niños y niñas se desplazan y sin darse cuenta se ejercitan, logrando desarrollar su coordinación psicomotriz y la motricidad tanto fina como gruesa, además de activar sus músculos, huesos, pulmones lo que hace que al momento de dormir durante la noche disfruten más este momento.
- Desarrollo de la parte sensorial y mental, esto gracias a que a través del juego discriminan formas, tamaños, colores y texturas.
- Afectivas: Esto porque al momento de jugar experimentan diversas emociones como sorpresa, alegría o temor, lo que les permite también ir en busca de la solución antes sus conflictos emocionales.
- El juego desarrolla además su creatividad e imaginación al momento de tener que responder a las necesidades de su contexto o realidad del juego.
- Forma también hábitos de cooperación, esto al momento en que a cada uno de los compañeros se les asigna alguna tarea o actividad.
- Por último, es enriquecedor porque les permite desde pequeños aprender a conocer su cuerpo y sus límites.

2.3.3 Áreas de Desarrollo y Aprendizaje Durante el juego Libre en los Sectores

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

Área de Comunicación

El niño al jugar de forma simbólica utiliza el pensamiento y con ello el lenguaje, esto permite que se fortalezca su vocabulario, la comprensión verbal y su habilidad expresiva. En base a esta postura queda claro que debido a la práctica del juego libre en los sectores se logra desarrollar las habilidades expresivas que de una u otra forma permiten complementar el logro de los objetivos educativos.

Esto se consolida a través de un estudio en el que se ratificó que los niños que reemplazan con mayor continuidad objetos para simular situaciones, por ejemplo, como si una escoba fuera caballo, logran usar un lenguaje más desarrollado gracias a que utilizan en su mayoría verbos meta cognitivos, los cuales son más evolucionados para pensar y expresar la forma en que se comprende el mundo.

Por otra parte, es importante mencionar que el juego simbólico permite poner en práctica las habilidades en cuanto a la lectoescritura, mientras los pequeños más juegan más desarrollan la comprensión esto a través de la representación roles que asumen.

Área Matemática

Al momento de jugar el niño se ubica en el presente y pasado, jugando a manejar el tiempo, incorporando nociones como el ayer, mañana

o futuro, dicho en otras palabras, se vincula de una manera activa con el ambiente, por ejemplo, al ensamblar casas, se sumerge en el rol de ingeniero, o constructor, dentro de ello calcula cimientos, pesos, distancias, dimensiones. Se ha llegado a la conclusión que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se asocian con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como el uso de la memoria, la secuenciación, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas.

Área Personal

Es importante remarcar que tanto el juego libre como simbólico tienen un significativo impacto en cuanto a la parte socioemocional del niño. Al momento que el niño realiza juegos pone en marcha su autonomía, es decir da la iniciativa lo que robustece la autoestima de una manera más natural.

Al jugar en distintos grupos el niño toma un rol activo, esto porque se ve obligado a responder a la interacción, y es justo en ese momento donde refuerza habilidades sociales, como el manejo de emociones, proponer, ayudar, resolver conflictos y lo más importante comunicarse con efectividad.

De igual forma, se ve en la necesidad de enfrentar espacios donde existen buenas prácticas grupales y de integración en espacios colectivos, dicho de otra manera, el juego es la herramienta y el escenario perfecto donde el pequeño aprende a relacionarse y a coexistir con los demás.

Sáenz (2002); considera al juego como eje principal capaz de promover el equilibrio emocional y la salud mental puesto que es una actividad placentera que le da al niño una sensación de satisfacción y de ayuda a digerir las experiencias difíciles, ayudándole a lidiar con la ansiedad asociada con estas situaciones. Permite también la expresión de conductas

alternativas agresivas, favorece las diferencias de género y es un medio para el aprendizaje de técnicas de resolución de conflictos (p. 26)

Sáenz (2017); de igual forma menciona que el juego en el aspecto socioemocional influye de manera que ahí se entrelaza la importancia de la socialización y las emociones en el crecimiento integral armónico, especialmente en los primeros años, incluyendo el período de tres a cinco años. Por lo tanto, es claro que el desarrollo socioemocional de los niños y niñas juega un papel fundamental en el fortalecimiento de su personalidad, autoimagen, autopercepción, autonomía, lo cual es fundamental para que puedan construir relaciones con sus seres queridos, en consecuencia, los docentes deben trabajar con el objetivo de fortalecer este punto a través de diversas estrategias. (p. 38)

El desarrollo socioemocional y afectivo de los niños y niñas es un factor clave en su desarrollo y aprendizaje, ya que los sentimientos y emociones humanas continúan a lo largo de la vida; en algunos casos, se puede notar tanto antes como después de que se tome la decisión. Una persona con suficiente desarrollo afectivo será una persona segura de sí misma con capacidad de autocontrol y autoestima, lo que permitirá el desarrollo de otras habilidades, es por ello que radica la importancia de fortalecer esta área que incluye los aspectos mencionados, todo ello a través de los diferentes espacios del juego libre.

2.3.4. Rol del Docente Durante el Juego Libre

El rol que debe asumir el docente es una posición no directa, es decir en ningún momento debe dirigir la actividad, ya que como su mismo nombre lo dice este es un espacio libre donde el niño es autónomo de elegir que, como y con quien jugar. Así también decide el desarrollo del juego, pero es importante dejar claro que eso no significa que se debe estar pasivo, por el contrario, la presencia debe estar activa sin tomar el rol de protagonista sino dejar que el niño despliegue su juego según sus intereses y motivaciones.

De esa forma el juego se llevará a cabo de manera realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan, además sea un espacio apropiado donde va a mostrar su personalidad y sus formas de resolver problemas. En este punto es importante dejar claro ciertos criterios como:

La observación, la cual es fundamental para conocer los sentimientos, vivencias y pensamientos de los niños, dar cuenta de sus progresos a través de conductas, detectar problemas y ver cómo funcionan como grupo. Por ello lo recomendable es observar permanentemente para conocer más a fondo la vida y comportamiento del niño en grupo, describir las acciones tal y como se suscitaron sin interpretar lo observado.

Se recomienda registrar por escrito las observaciones el mismo día que se dieron los hechos. Anota lo que cada niño realiza como si estuvieras contando una película, sin colocar apreciaciones personales o juicios de valor.

La intervención durante la hora del juego libre en los sectores
Algunos niños sienten deseos de que el educador participe de sus juegos asumiendo algún rol o apoyando alguna acción, es aquí que se considera intervenir a fin de satisfacer al niño. Como educador hay que estar dispuestos a involucrarnos siempre y cuando la participación sea bienvenida, si sucede todo lo contrario hay que respetar su opinión y apartarnos de tal forma el niño se sentirá más seguro y más a gusto.

Si eres invitado a participar recuerda que tú no debes dirigir el curso del juego, sino seguir las instrucciones de los niños respecto al rol que tendrás en el mismo.

Según las posiciones respecto a la intervención del adulto, algunas manifiestan que se puede enriquecer la experiencia de los niños y maximizar el impacto del juego en el desarrollo intelectual y social de los niños. A diferencia de otra que argumenta que la intervención del adulto puede

inhibir o interrumpir el desarrollo del juego espontáneo de los niños y reducir las oportunidades para aprender.

Los resultados de positivas intervenciones, son:

- El niño se siente aprobado y reconocido: es decir el niño se siente tomado en cuenta y experimenta que su juego es importante y valioso.
- Se fortalece el vínculo maestro-alumno: los niños potencian la seguridad y logran mayor cercanía con sus docentes lo que permite un mejor logro de objetivos.
- Mejora el nivel del juego: se enriquece y se hace más creativo el juego cuando la docente le brinda ideas, otorga materiales y le sugiere acciones más recreativas, teniendo la prudencia la edad en el que se encuentran.
- Fortalece la concentración y atención: la presencia del adulto le permitirá al niño incrementar la atención y concentración.

2.3.5. Formas de Intervenir Durante el Juego Libre en los Sectores.

Las maneras más prudentes de intervenir en el juego de los niños son a través de preguntas, las cuales se van a realizar de acuerdo al juego que el niño está desarrollando, esto con la finalidad de conocer más ampliamente sus juegos. Las preguntas no deben evitar ser invasivas o polemizar, sino más bien, comunicar interés legítimo en comprender el juego de los estudiantes. Así también, no deben buscar respuestas esperadas o ser evaluaciones cognitivas. Deben apuntar siempre al juego que se observa. Así se dejará al pequeño con la sensación de que su juego es valorado, la ideas es sumergirlo al mundo imaginarios y que sienta que su juego es aceptado.

El uso de los comentarios empáticos: Son aquellos que permiten conocer descriptivamente lo que el o los niños están haciendo

o sintiendo, con mucho tino, sin dar a saber que estás juzgando su juego, conducta o actitud, ni positiva ni negativamente.

En otras palabras, cumplen la función de “mostrar” cual espejo la actividad del niño. Esta revelación es muy importante porque le devuelve al niño la sensación de que su juego tiene un valor para el, que hay alguien que se da cuenta de lo que hace, se siente reconocido, acompañado y, además, puede mirar su actividad “con otros ojos”, apreciándola mejor y descubriendo los sentimientos que le generan. Los comentarios empáticos deben ser auténticos y reflejar lo que atentamente, como educador, has observado. Para decidir hacer un comentario empático debes determinar si lo que vas a decir le va a aportar algo al niño o a los niños a quienes va dirigido el comentario. Los comentarios afines abren la comunicación, despiertan en los niños las ganas de hablar sobre sus sentimientos, experiencias o proyectos de juego. Un signo de que tus comentarios no están siendo empáticos es que los niños se queden siempre en silencio cuando los realizas.

Asumir un rol activo en el juego mismo: En este caso cuando un pequeño de manera positiva te invita a asumir un rol debes esperar que el niño te dé una señal de interés en que participes, y al estar participando ¡preguntarle qué sobre el rol quiere asumas. Es importante tener en cuenta que hay estudiantes muy tímidos que desean que el adulto o acompañante les proponga jugar, en todo momento pregúntale y date cuenta si el niño así lo está anhelando.

Mientras desarrollas tu papel dentro del juego recuerda aportar ideas y sobre todo acatar las ideas que el pequeño va realizando. Diviértete con los niños de manera espontánea. Admite sus propuestas, no las cuestiones, aunque te parezcan “ilógicas”. Si te invitan a “volar como un pájaro” acéptalo y rompe tu resistencia al ridículo o a no ser “racional”. Dialoga con los niños en el “lenguaje del juego”, deja florecer

tu fantasía y coteja con ellos su imaginación, sumérgete en el personaje de manera que ellos te tengan confianza y puedan hacer lo mismo.

2.4. Evolución del Juego Libre como Propuesta Metodológica

Es importante mencionar que a medida que han pasado los años el juego libre en los sectores ha ido evolucionando y acorde a lo que mencionan algunos autores al pasar el tiempo ha ido ocupando un lugar muy importante dentro del espacio educativo, así mismo es importante dejar claro que anteriormente este momento era conocido por el nombre “El juego trabajo”.

2.4.1. El Juego Trabajo o Juego Libre en los Sectores

El juego-trabajo es una táctica utilizada en el Nivel Inicial para que, a través del juego los niños puedan lograr resultados positivos, por medio de los espacios de trabajo, los mismos que pueden resultar actividades espontáneas y placenteras.

Según Sarlé (2001): sostiene este juego nace como una propuesta estructural y pedagógica denominada “juego de trabajo” y propone como una actividad practicada en las IE. de Inicial, especialmente organizada en espacios denominados rincones. En el aula, cada habitación está asociada a actividades y contenidos que los profesores enseñan en grupos. El juego de trabajo tiene por tanto una estructura pedagógica con etapas de planificación que, consideran la elección de rincones y propuestas de trabajo por parte de los estudiantes, etapas de desarrollo en la cual los estudiantes se recrean en diversos espacios, así mismo tienen un momento de ordenar y finalmente el momento de evaluación. (p.35)

Según Volodarski, (2006); Federico Froebel, María Montessori y las hermanas Agazzi son los precursores de este aspecto esencial en la historia del nivel inicial, llamada “juego Trabajo”:

Federico Froebel fue uno de los creadores y encargados de colocar el juego en un espacio destacado en la historia de la educación inicial. Froebel postulaba que los pequeños no podían aprender solo de espectadores sino desde la práctica para fortalecer sus capacidades y desempeños, en otras palabras, haciendo, tocando, observando, escuchando, expresándose. Por ello, inventó los juegos didácticos para los más pequeños y orientó a las madres para que guíen sus juegos. Froebel se anticipó a la “planificación” ya que la docente debe pensar de acuerdo a los intereses de los niños relacionando lo que va a enseñar.

Montessori en cambio convirtió el juego espontáneo de Froebel en trabajo, ofreciendo a estos pequeños diferentes materiales específicamente adaptados a fin de que los niños resuelvan, piensen y manipulen de forma libre hasta tal punto de lograr resolver los obstáculos que se le presenten. Involucro además el mobiliario como parte importante en el aula, teniendo en cuenta el tamaño de cada uno, a fin de que los niños vean el aula como una casa familiar y sobre todo puedan desenvolverse con libertad.

Por otro lado, las hermanas Agazzi, fueron quienes dedicaron su vida a la pedagogía y centraron su trabajo educativo en el método de la independencia con amor, incluyendo además el canto, dibujo y juego a fin de crear un ambiente agradable donde los niños sientan la confianza de poder ser libres.

Como es de conocimiento años atrás la mayoría de docentes no pusieron en práctica la actividad lúdica en los niños, ya que más trabajaban el juego dirigido, realizando actividades donde los niños permanecían mucho tiempo sentados sin poder experimentar ni desplazarse de un lugar a otro para manipular objetos.

Según Miner (2016); el juego trabajo posee cierta particularidad en cuanto a su metodología y se caracteriza por cuatro espacios, puesto que se desarrolla para que los niños y niñas logren desarrollar su autonomía, aprendan a respetar normas dentro de una convivencia sana, y sobre todo

aprendan a trabajar en equipo, para ello se consideró importante 4 momentos:

- Planeación: Momento en que los niños toman la decisión de qué, cómo y dónde jugar.
- Desarrollo: Se lleva a cabo la ejecución de las acciones en el lugar elegido y acorde a la planificación que hicieron los estudiantes.
- Orden: Los niños recogen los materiales y organizan el espacio de forma ordenada.
- Evaluación: Cada niño comenta de forma breve aquello que realizó, con quien compartió el espacio y sobre algún inconveniente sucedido si es que lo hubiera habido. (p.28)

2.4.2. Estrategia durante el Juego Trabajo

Según Minedu (2018); Una de las estrategias importantes que como docentes se debe poner en práctica en este espacio es acompañar a los estudiantes estimulando el aprendizaje con preguntas abiertas que los incentive a imaginar, brindando sugerencias que motiven a inventar juegos, así mismo aprovechar este espacio para estimular el lenguaje, pidiendo comentarios los cuales sirvan como punto de partida para una retroalimentación que les permita solucionar problemas e intentar desarrollar otras habilidades. (p.21)

2.4.3. La Principal Diferencia entre el Juego Trabajo y el Juego Libre en Sectores

Desde esta óptica es importante dejar claro que existen cierto tipo de diferencias en estos dos puntos, los cuales se mencionan a continuación.

El desarrollo de juego trabajo responde a dar la posibilidad de optar con varias alternativas para el trabajo en grupos pequeños, en los cuales se presentan juegos simultáneos en cada sector teniendo en cuenta

que no se considera indispensable la incorporación de materiales nuevos, se caracteriza porque durante su ejecución el docente interviene de acuerdo al objetivo planteado además se les anticipa y evalúa a los niños cierta tarea a realizar.

Sucede lo contrario durante el juego libre en los sectores, pues en este espacio los protagonistas son los niños desde el momento que son ellos los que eligen donde jugar, es decir el docente no interviene proporcionando materiales ni dando propuestas de juegos mucho menos anticipando el desarrollo del juego. En este punto se considera indispensable renovar los materiales con la finalidad de que los niños desarrollen su imaginación y creatividad, dicho de otra forma, el docente es solo un observador que interviene solo si es que es necesario.

En lo que sí coinciden estos dos tipos de juego es que en ambos se comparte una planificación en la que se considera a que sector se dirigirán, con quienes jugarán, el orden del material además de la evaluación final.

Capítulo III

Metodología de Análisis de la Información

3.1. Descripción de la Metodología

Este punto detalla el proceso metodológico desarrollado para la consulta de la revisión de la información en los diferentes buscadores, de fuentes tanto físicas como virtuales, por ello se recurrió a distintos repositorios que sirvieron para poder navegar por lo sitio web. Para ello se insertaron palabras claves como el juego, importancia del juego, secuencia metodológica del juego, entre otros, así mismo se consideró ciertos criterios como año de publicación, fecha, materia y autor.

El trabajo de investigación tuvo como propósito interpretar el objeto de estudio, recopilar información, determinar el contexto general y localizar los aspectos relevantes, como tendencias y posibles relaciones entre variables, que serán desarrollados en estudios futuros.

Para ello se utilizó un enfoque documental que permitió desarrollar cada componente de la investigación, ya que fue necesario recolectar 20 referencias bibliográficas de fuentes secundarias, utilizando estudios, libros en físico y digitalizados para presentar una visión amplia del tema de análisis. La gama variada de temáticas permite profundizar el análisis y proponer acciones de mejora, además de utilizar el método científico, caracterizado principalmente por la búsqueda de información, la reflexión crítica para la calidad de las propuestas.

Es así, que, los métodos analíticos, comienzan con el análisis de un aspecto específico de la investigación actual que es tan importante que puede ser entendido y aplicado en términos de estructuras teóricas y prácticas apropiadas, dividiendo el todo en partes. Asimismo, el enfoque sintético analiza los aspectos teóricos que

pueden resumirse en un informe final que ayuda en el diseño técnico mediante la redacción de los componentes de la propuesta. Además, reúna las partes del análisis en un solo todo, teniendo en cuenta que el análisis y la síntesis que van de la mano.

Finalmente, utilizar el método de inducción para plantear conclusiones de generales mediante el análisis de información precisada en hechos y sucesos de naturaleza específica; este método será validado en su aplicación durante el diagnóstico y análisis de problemas.

A su vez, se consideraron métodos bibliográficos, los mismos que permitieron la revisión académica de los mismos, facilitando la recopilación de información teórica de diversos textos, elaborar registros bibliográficos y textuales sobre estos temas y sustentar intuiciones analíticas.

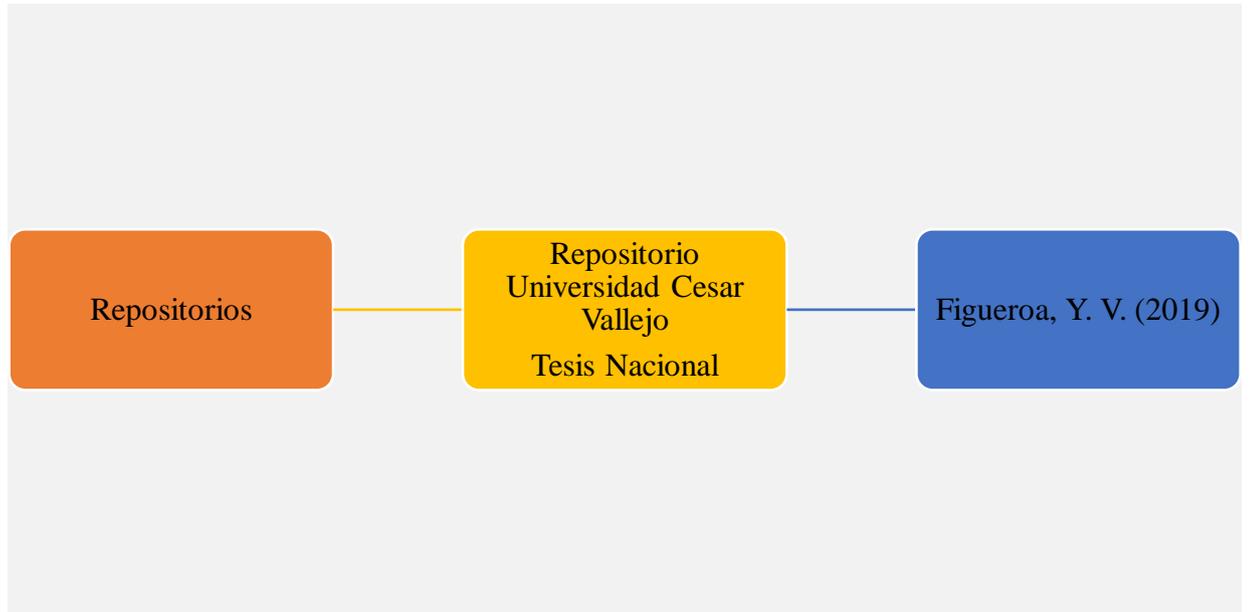
Como parte de la investigación, también permite comprender la función de la organización bajo análisis. Estos métodos de búsqueda se utilizan para examinar, recopilar, analizar e indexar fuentes primarias y secundarias sobre temas preliminares relacionados con la investigación. Por otro lado, se consideraron artículos de investigación científica que tuvieran menos de 5 años de antigüedad y consultaron bases de datos académicamente confiables como: Google academic, Google Books, Dialnet de Universidad de la Rioja, el repositorio del Ministerio de Educación (Minedu), Redalyc y datos verificados de acceso abierto. La mayoría de estos estudios son muy importantes, valorando los relevantes y excluyendo otros debido a su temporalidad y aparente margen de error.

Figura 1

Esquema Metodológico de la Investigación



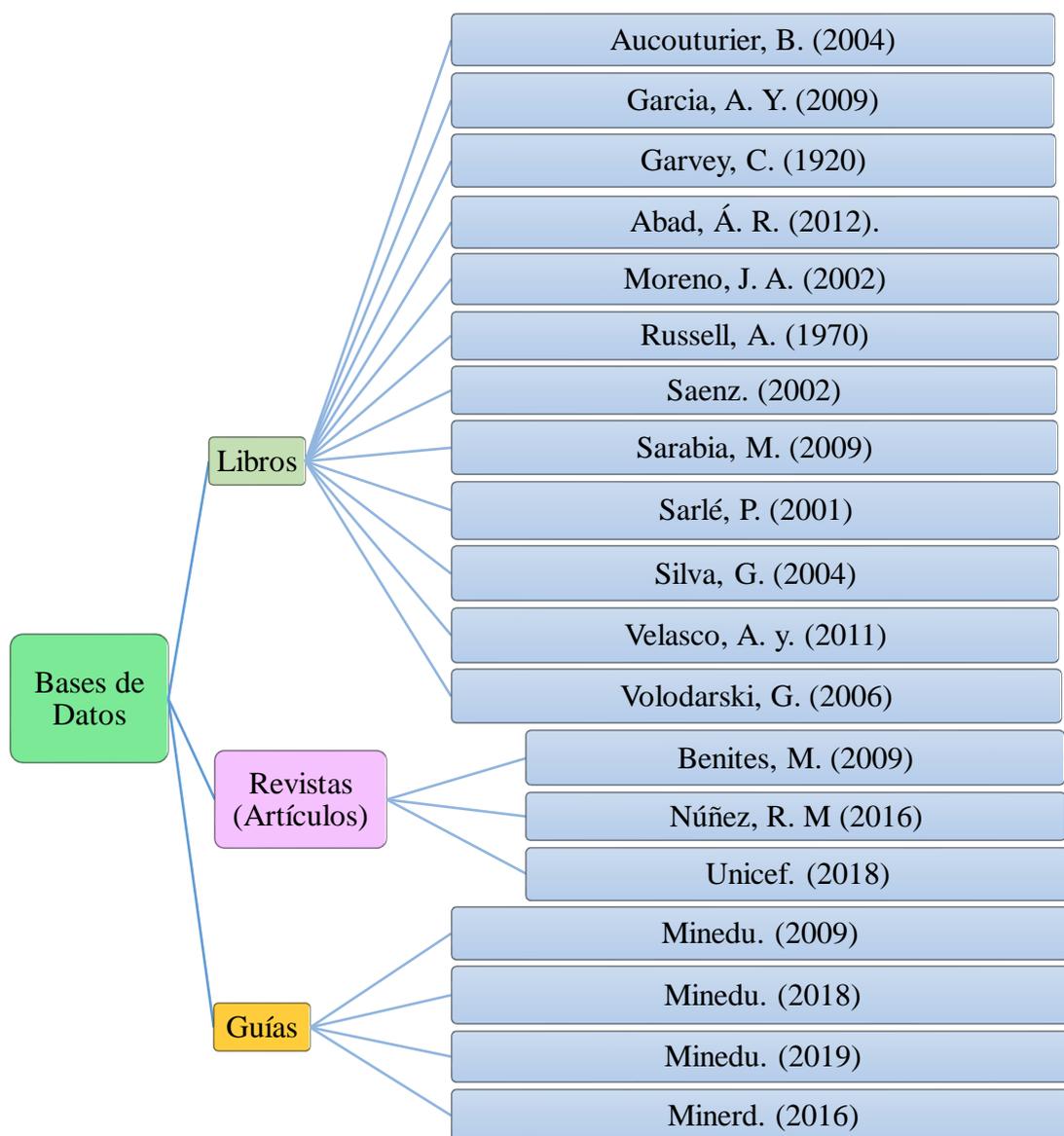
Nota: Resumen de los procedimientos de la actividad investigativa
 Autor: Elaboración Propia

Figura 2*Buscadores Académicos para Tesis*

Nota: Repositorio Académicos para Tesis
Fuente: Elaboración Propia

Figura 3

Buscadores Académicos para Libros, Revistas (Artículos) y Guías



Nota: Repositorios Académicos para Libros, Revistas (Artículos) y guías

Fuente: Elaboración Propia

Capítulo IV

4.1. Conclusiones

Tras el análisis de los resultados de diversos estudios y trabajos de investigación, se extraen las siguientes conclusiones:

Primero: considerando que el objetivo general es analizar el juego libre en los sectores y los principales teóricos que lo fundamentan, el juego se convierte en un medio de proyección de emociones y carácter, a través de sus cinco áreas básicas por lo que se afirma que el desarrollo general de la personalidad del niño está conectado y al ser considerado un recurso para el logro de aprendizajes, los docentes tienen la responsabilidad de utilizar y llevarlo a cabo adecuadamente.

Segundo: según la investigación, está claro que el juego es esencial en la vida de un niño y que no solo es divertido, sino que también es muy importante para su desarrollo afectivo, psicomotor, además que posibilita el proceso de socialización convirtiéndose en un eje principal para lograr aprendizajes integrales en los niños y niñas por lo que resulta indispensable que de forma libre sean ellos mismos los protagonistas.

Tercero: Finalmente, la investigación consultada reveló que cuando se realiza un juego de este tipo, permite la inclusión de movimientos lúdicos que conducen al desarrollo integral de los niños y niñas en la educación, es decir se logra fortalecer las habilidades comunicativas, sociales, el pensamiento, además de su creatividad e imaginación.

Cuarto: El juego en los sectores en el nivel inicial posee un valor pedagógico, ya que desde temprana edad las niñas y los niños están involucrados en juegos, si bien es cierto en inicios con su propio cuerpo pero que luego van evolucionando y tomando mayor valor por el beneficio que van ofreciendo, a partir de allí es importante dejar claro que el rol del docente es brindar este

recurso de manera oportuna es decir ofrecer los materiales y espacios oportunos que permitan el desarrollo del juego satisfactoriamente.

4.2. Recomendaciones

Después de analizar a profundidad el tema se recomienda lo siguiente:

A las personas encargadas de investigar potenciar esfuerzos de la investigación científica más profundos para lograr que los niños y niñas durante su formación desarrollen capacidades socio afectivas, cognitivas y sociales, es decir considerar el juego libre en los sectores como un espacio pedagógico de crecimiento y evolución en las aulas para favorecer su desarrollo y aprendizaje permanente.

Se anima a la comunidad educativa a considerar el aporte educativo de este estudio al aprendizaje y a encaminar a través del juego los desempeños principalmente afectivos, sociales y ético – morales, que es una demanda ciudadana actual, así mismo implementar cursos formativos dirigido a las docentes sobre la importancia que tiene el juego libre en los sectores para los estudiantes, con la finalidad de fortalecer las habilidades comunicativas y sociales para el logro de aprendizajes integrales.

A las docentes de educación inicial profundizar sus conocimientos en el desarrollo del juego libre y promover estrategias que tengan como base principal este medio lúdico con el propósito de dar a conocer a los estudiantes el desarrollo de su aprendizaje motor y afectivo a fin de lograr los objetivos educativos. Además de potenciar las propuestas de los estudiantes con un acompañamiento oportuno y mediador sobre todo en el momento de la planificación promoviendo así, el desarrollo de la creatividad para generar nuevas situaciones de juego que favorezcan el desarrollo de sus diferentes habilidades.

A los nuevos investigadores que se tenga en cuenta este estudio para el inicio de otro tipo de investigación y la formulación de una nueva teoría y aporte a la educación peruana.

Referencias Bibliográficas

- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Obtenido de <https://www.casadellibro.com/libro-los-fantasmas-de-accion-y-la-practica-psicomotriz/9788478273515/989665>
- Benites, M. (2009). *El Juego como Herramienta de aprendizaje*. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Figuroa, Y. V. (2019). *Juego libre en sectores para una Autonomía mejor*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figuroa_CYV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Garcia, A. Y. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex. Obtenido de <https://www.casadellibro.com/libro-el-juego-infantil-y-su-metodologia-2009/9788497713030/1258284>
- Garvey, C. (1920). *El juego infantil*. Madrid. Obtenido de https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil/vKjVXKbHwScC?hl=es&gbpv=1&dq=juego&pg=PA157&printsec=frontcover
- Abad, Á. R. (2012). *El juego simbólico*. Barcelona. Obtenido de https://books.google.com.co/books?id=8zgrMuAB_3kC&printsec=frontcover&hl=es
- Minedu. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*.
- Minedu. (2018). *Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial*. Obtenido de <https://siteal.iiiep.unesco.org/bdnp/270/guia-metodologica-implementacion-curriculo-educacion-inicial>
- Minedu. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Lima.

- Minerd. (2016). *El trabajo diario en Nivel Inicial*. Santo Domingo. Obtenido de <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-educacion-inicial/Up9r-guia-el-trabajo-diario-en-el-nivel-inicialpdf.pdf>
- Moreno, J. A. (2002). *Aprendizaje a traves del juego*. España: Aljibe. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=2938>
- Núñez, R. M (2016). Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social. UCV-HACER: Revista de Investigación y Cultura, 5(1), 44-49. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5681734>
- Russell, A. (1970). *El juego de los niños: Fundamentos de una teoría psicológica*. Herder. Obtenido de https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=30143121923&cm_sp=det-_bsk-_bdp
- Saenz. (2002). El juego educativo. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=5iW91Pjul04C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Sarabia, M. (2009). *Aprendemos en los rincones. Innovación y Experiencias Educativas*, 14, 1-9.
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar*. Argentina: Novedades Educativas.
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial :entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Lima: GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo. Obtenido de <https://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Peru/grade/20120828113351/eljuego.pdf>
- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego* . Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Velasco, A. y. (2011). *El juego Simbolico*. Graó. Obtenido de <https://www.buscalibre.pe/libro-el-juego-simbolico/9788499800745/p/4542215>

Volodarski, G. (2006). *Nivel Inicial Juego-Trabajo en Red*. Buenos Aires : Stella.

ANEXO 1: Matriz de Consistencia

Título: El Juego Libre en los Sectores en Educación Inicial 2022.	
Objetivos	Organización de Contenidos
<p>General:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistematizar información relevante y actualizada respecto al juego libre en los sectores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definiciones teóricas del juego <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el juego? - Importancia del juego - Características del juego - Tipos de juego • Juego libre en los sectores <ul style="list-style-type: none"> - La hora del juego libre, según el MINEDU - Características de la hora del juego libre - Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores - Los sectores del aula • Aspectos para implementar la hora del juego libre en los sectores <ul style="list-style-type: none"> - El juego simbólico - Importancia del juego simbólico durante el juego libre - Áreas de desarrollo y aprendizaje durante el juego libre en los sectores - Rol del docente durante el juego libre - Formas de intervenir durante el juego libre en los sectores • Evolución del juego libre como propuesta metodológica <ul style="list-style-type: none"> - El Juego trabajo o juego libre en los sectores - Estrategia durante el juego trabajo - La principal diferencia entre el juego trabajo y el juego libre en sectores
<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar cómo surge el juego libre en los sectores a través del tiempo. • Precisar los fundamentos del juego libre en los sectores como metodología principal en los niños de educación inicial. 	

ANEXO 2: Resolución que aprobó el trabajo de Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Resolución Directoral N° 0247-2023-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, noviembre 10 del 2023

Visto el Informe N° 091-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 03/11/2023, presentado por la Unidad de Investigación, referido a los Planes de trabajos de investigación para obtención de Grado Académico de Bachiller en Educación, en los Programas de Estudios de **Educación Inicial**.

CONSIDERANDO:

Que; Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 en el Art. 57° establece que el grado de bachiller es el reconocimiento de la formación educativa y académica que se otorga al egresado de la EESPP "PIURA" cuando ha culminado satisfactoriamente un programa formativo de FID o PPD y haber sustentado de manera individual un trabajo de Investigación. La escuela asume como exigencia académica el formato de trabajo de investigación, explicitado en la Guía de Investigación Institucional, de acuerdo con los protocolos establecidos y con el porcentaje de 20% de índice de similitud;

Qué; según Art. 53° señala que para el desarrollo del trabajo de investigación y obtener el grado académico de bachiller en educación la/el estudiante de la FID recibirá el acompañamiento de un asesor y se tendrá en cuenta el inciso "a" que precisa que dicho acompañamiento para el trabajo de Grado será gratuito; en tanto desarrolle su plan de estudios y mantenga su condición de estudiante; el inciso "b" precisa que el formador a cargo del Módulo de Práctica e Investigación VIII asume el rol de asesor y realiza el acompañamiento en este proceso de elaboración, en tanto que el inciso "c" aclara que la función de asesoría se cumple durante el desarrollo del Módulo de Práctica e Investigación, además del uso de las horas no lectivas designadas de acuerdo con la Resolución Viceministerial N° 019-2021 (Disposiciones para el proceso de distribución de horas pedagógicas en los Institutos y Escuelas de Educación Superior Pedagógicas Públicas);

Qué; en el mismo Art. 53 inciso "e" precisa que el investigador puede seguir perfeccionando su trabajo de Investigación hasta solicitar su sustentación una vez que haya concluido su Plan de Estudios, dicho trabajo será sustentado ante el jurado evaluador; que según el Art. 76 establece los siguientes cargos: presidente, secretario, Vocal y Suplente, en concordancia con el Art. 15 inciso "d" referido a las Directrices para el Fomento de la Investigación e Innovación;

La Unidad de Investigación presenta el Informe N° 091-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 03/11/2023, en vías de regularización la propuesta de Formadores Acompañantes y solicitar a Dirección General la formalización con acto resolutorio de dichos trabajos de Investigación conducentes a los Grados Académicos de Bachilleres en Educación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, en concordancia con el Art 15 inciso "e";

Que, este Despacho contemplando los argumentos antes expuestos que requiere dar formalidad en vías de regularización a los trabajos de Investigación presentados ante la EESPP "PIURA" de egresados que conduzcan a la obtención de los Grados Académicos, según como se detalla en el anexo adjunto a la resolución;

 16/11/23

Recibido
15/11/23
92



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFODD: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Resolución Directoral N° 0247-2023-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, noviembre 10 del 2023

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR LOS PLANES DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN, consignados en el Informe N° 091-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 03/11/2023.

Artículo Segundo.- NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan de tesis según como se indica en el **Anexo adjunto**.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Mario Luciano Sandoval Rosas
Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
 fsa.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
 LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

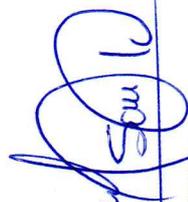


ANEXO

PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN - APROBADO CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0247-2023-DG-EESPP "PIURA" (10/11/2023)

NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
1	2376 16/10/2023	INFANTE CASTRO MADELEYN YASELI	EDUCACIÓN INICIAL FID	El juego libre en los sectores en Educación Inicial 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Básica	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. María Magdalena Verastegui Navarro Mg. MARIA ELENA AGUILAR CELI ASESOR

Veintiséis de Octubre, 10 de noviembre del 2023



 Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
f.s.a.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFODD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año del Bicentenario de la consolidación de nuestra independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 039-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, marzo 20 del 2024

CONSIDERANDO:

Que, según Resolución Directoral N° 0176-2023-DG-EESPP "PIURA" (02/08/2023), Resolución Directoral N° 0247-2023-DG-EESPP "PIURA" (10/11/2023), Resolución Directoral N° 0282-2023-DG-EESPP "PIURA" (24/11/2023), Resolución Directoral N° 0224-2023-DG-EESPP "PIURA" (23/10/2023) y Resolución Directoral N° 0293-2023-DG-EESPP "PIURA" (12/12/2023), se aprueba PLANES DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN;

Que, con Informe N° 015-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 05/03/2024, Informe N° 020-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 14/03/2024, la Jefa de Unidad de Investigación, remite a este despacho la propuesta para la designación de jurado examinador debido a que docentes han concluido su contrato 2023, por tanto, es necesario cambiar algunos de sus integrantes y expedir el acto resolutorio;

Que, este Despacho considera necesario reestructurar el Jurado Examinador para el Acto de Sustentación por conclusión de contrato de algunos docentes en el periodo 2023, para obtención del grado de Bachiller en Educación, tal como lo prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de este escuela considera necesario reformular el Jurado Examinador para el Acto de Sustentación, según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001843/2024, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR la reformulación de los integrantes del Jurado Examinador para el Proceso de Sustentación, aprobado según Resolución Directoral N° 0176-2023-DG-EESPP "PIURA" (02/08/2023), Resolución Directoral N° 0247-2023-DG-EESPP "PIURA" (10/11/2023), Resolución Directoral N° 0282-2023-DG-EESPP "PIURA" (24/11/2023), Resolución Directoral N° 0224-2023-DG-EESPP "PIURA" (23/10/2023) y Resolución Directoral N° 0293-2023-DG-EESPP "PIURA" (12/12/2023), del Programa de Estudios de EDUCACIÓN INICIAL – Formación Inicial Docente, para obtención del GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN.





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Resolución Directoral N° 039-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, marzo 20 del 2024

Artículo Segundo.- DESIGNAR, a los nuevos miembros del Jurado Examinador para el Acto de Sustentación titulares y suplente según como se indica:

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Nueva Propuesta de jurado examinador	Cargo
1	CORNEJO MEDINA SARITA PAMELA R.D. N° 0176-2023 de fecha 2/8/23 (numeral 6)	COMUNICACIÓN ORAL EN LA LENGUA MATERNA EN EL NIVEL INICIAL 2022 Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera	Presidente Secretaria Vocal Suplente
2	FERNANDEZ FERNANDEZ LIZET AURORITA R.D. N° 0176-2023 de fecha 2/8/23 (numeral 8)	CREATIVIDAD EN EL NIVEL INICIAL 2022 Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Sara Antón y Pérez	Presidente Secretaria Vocal Suplente
3	PAZOS MORAN DINA PRISCILA R.D. N° 0176-2023 de fecha 2/8/23 (numeral 21)	LA AUTONOMÍA EN EL NIVEL INICIAL 2022. Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Ernesto A. Pretto Monroy Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera	Presidente Secretaria Vocal Suplente
4	VILCHEZ CASTRO KAREN FLORENCIA R.D. N° 0282-2023 de fecha 24/11/23	EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2022. Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Lic. Ernesto A. Pretto Monroy Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera Lic. Gustavo Reto Yarleque	Presidente Secretaria Vocal Suplente
5	JARAMILLO AMBULAY YULEISY ESTEFANI R.D. N° 0293-2023 de fecha 12/12/23 (numeral 3)	EL JUEGO DE ROLES EN EL NIVEL INICIAL 2022. Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Ernesto A. Pretto Monroy Mg. Ángela M. Bruno Seminario Prof. Doraliza Carrión Chávez	Presidente Secretaria Vocal Suplente
6	CHIRA CAMPOS JUDITH FIORELLA R.D. N° 0293-2023 de fecha 12/12/23 (numeral 1)	LAS ESTRATEGIAS NARRATIVAS EN EL NIVEL INICIAL 2022. Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera Mg. María Sara Antón y Pérez	Presidente Secretaria Vocal Suplente





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Resolución Directoral N° 039-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, marzo 20 del 2024

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Nueva Propuesta de jurado examinador	Cargo
7	REYES PRADO ESTEFANY YOVANY R.D. N° 0176-2023 de fecha 02/08/23 (numeral 23)	APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN EL NIVEL INICIAL 2022. Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. María Sara Antón y Pérez	Presidente Secretaria Vocal Suplente
8	PASAPERA NUÑEZ MEYLING DAYANA R.D. N° 0224-2023 de fecha 23/10/23 (numeral 01) R.D. N° 008-2024 de fecha 31/01/24 Modificación de título	GESTIÓN DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA 2022. Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera Mg. Ángela M. Bruno Seminario Lic. Ernesto A. Pretto Monroy	Presidente Secretaria Vocal Suplente
9	INFANTE CASTRO MADELEYN YASELI R.D. N° 0247-2023 de fecha 10/11/23	EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EDUCACIÓN INICIAL 2022. Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. María Sara Antón y Pérez	Presidente Secretaria Vocal Suplente
10	CAMPOS JARAMILLO NELLY R.D. N° 0293-2023 de fecha 12/12/23 (numeral 02)	DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL NIVEL INICIAL 2022. Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera Mg. María Sara Antón y Pérez	Presidente Secretaria Vocal Suplente

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR, a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas según las normas legales vigentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
fsa.



(Firma manuscrita)
Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL



Identificación de reporte de similitud: oid:10733:351123226

NOMBRE DEL TRABAJO

**INFANTE CASTRO _GRADO BACHILLER_
28042024_.docx**

AUTOR

Madeleine Infante Castro

RECUENTO DE PALABRAS

11207 Words

RECUENTO DE CARACTERES

59670 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

50 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

150.8KB

FECHA DE ENTREGA

Apr 29, 2024 8:31 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Apr 29, 2024 8:32 PM GMT-5**● 20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 17% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico

● 20% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 17% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	tesis.unap.edu.pe Internet	2%
2	1library.co Internet	2%
3	hdl.handle.net Internet	2%
4	repositorio.minedu.gob.pe Internet	2%
5	Universidad Marcelino Champagnat on 2018-10-31 Submitted works	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
7	repositorio.unsa.edu.pe Internet	<1%
8	repositorio.upch.edu.pe Internet	<1%

9	revistas.unitru.edu.pe Internet	<1%
10	repositorio.utn.edu.ec Internet	<1%
11	core.ac.uk Internet	<1%
12	Universidad Cesar Vallejo on 2016-07-10 Submitted works	<1%
13	UNILIBRE on 2023-12-15 Submitted works	<1%
14	repositorio.uct.edu.pe Internet	<1%
15	aefj.es Internet	<1%
16	slideshare.net Internet	<1%
17	Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle on 2023-1... Submitted works	<1%
18	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-11-17 Submitted works	<1%
19	repositorio.untumbes.edu.pe Internet	<1%
20	Universidad Nacional del Chimborazo on 2024-03-07 Submitted works	<1%

21	Universidad de Cantabria on 2023-11-24 Submitted works	<1%
22	repositorio.unfv.edu.pe Internet	<1%
23	Vel Tech University on 2023-11-24 Submitted works	<1%
24	Universidad Catolica de Trujillo on 2020-01-17 Submitted works	<1%
25	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-01-08 Submitted works	<1%
26	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-11-17 Submitted works	<1%
27	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%
28	repositorio.uap.edu.pe Internet	<1%
29	fulbright.de Internet	<1%
30	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2022-01-01 Submitted works	<1%
31	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-11-17 Submitted works	<1%
32	Colegio Nueva York on 2017-05-18 Submitted works	<1%

33	College of Alameda on 2023-07-20 Submitted works	<1%
34	ucipfg.com Internet	<1%
35	Universidad Cesar Vallejo on 2016-08-17 Submitted works	<1%
36	Universidad Cesar Vallejo on 2018-06-04 Submitted works	<1%
37	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2015-12-11 Submitted works	<1%
38	Universidad Alas Peruanas on 2019-07-01 Submitted works	<1%
39	uniminuto on 2021-05-31 Submitted works	<1%
40	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-11-17 Submitted works	<1%
41	Universidad de Deusto on 2023-04-20 Submitted works	<1%
42	dspace.unl.edu.ec Internet	<1%
43	es.slideshare.net Internet	<1%
44	ojs.correspondenciasy analisis.com Internet	<1%

45	repositorio.ulvr.edu.ec Internet	<1%
46	repositorio.undac.edu.pe Internet	<1%
47	search.scielo.org Internet	<1%
48	clubensayos.com Internet	<1%
49	Universidad Internacional de la Rioja on 2016-06-30 Submitted works	<1%
50	biblio.uarm.edu.pe Internet	<1%
51	dspace.unitru.edu.pe Internet	<1%
52	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
53	repositorio.uigv.edu.pe Internet	<1%
54	ses.gcsd.k12.sc.us Internet	<1%
55	camdipsalta.gov.ar Internet	<1%
56	goconqr.com Internet	<1%

57	lulu.com Internet	<1%
58	portalfitness.com Internet	<1%
59	College of Alameda on 2023-07-19 Submitted works	<1%
60	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC on 2023-0... Submitted works	<1%
61	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2021-01-21 Submitted works	<1%
62	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2018-10-19 Submitted works	<1%
63	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2018-11-23 Submitted works	<1%
64	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-11-17 Submitted works	<1%
65	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-08-18 Submitted works	<1%
66	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2022-04-15 Submitted works	<1%
67	Universidad Javeriana - Académico on 2024-04-26 Submitted works	<1%
68	Unviersidad de Granada on 2018-06-13 Submitted works	<1%

69	repositorio.une.edu.pe Internet	<1%
70	repositorio.upla.edu.pe Internet	<1%
71	unicentro.com Internet	<1%
72	ala.com.ar Internet	<1%
73	desmarkt.com Internet	<1%
74	College of Alameda on 2023-07-25 Submitted works	<1%
75	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-06-25 Submitted works	<1%
76	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-03 Submitted works	<1%
77	Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-09-29 Submitted works	<1%
78	Universidad San Ignacio de Loyola on 2020-05-26 Submitted works	<1%