

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICO PÚBLICO  
“MARÍA MADRE”**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE EN EDUCACIÓN INICIAL



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**Nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de  
cinco años en una Institución Educativa Inicial, Callao – 2025**

**AUTORES:**

Inoñan Siesquen, Yessenia Noemi

León Albornoz, Zinggy Marley

Rodriguez Gallardo, Jullissa Noelia

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Educación para el desarrollo integral

CALLAO – PERÚ

2025



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DEL CALLAO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICO PÚBLICO MARÍA MADRE

## **RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 149-2025/DG-IESPP "MARÍA MADRE"**

Callao, 18 de setiembre del 2025

### **Visto**

El Informe No. 075-2025/UA-IESPP "MARÍA MADRE", emitido por la Unidad Académica del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "MARÍA MADRE" ingresado por Mesa de Partes con Expediente N° 1626-2025/DG y expediente de referencia N° 867-2025/DG, en relación al Proyecto de Investigación presentado por las egresadas **INOÑAN SIESQUEN Yessenia Noemí, LEÓN ALBORNOZ Zinggy Marley y RODRÍGUEZ GALLARDO Julissa Noelia** de la Carrera Profesional de **Educación Inicial** del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "MARÍA MADRE"; y

### **CONSIDERANDO:**

Que, es deber del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "María Madre, velar por el cumplimiento de las Normas Establecidas por el Ministerio de Educación, así como garantizar el desarrollo de los procedimientos de la Institución;

Que, estando a lo informado por la Jefatura de la Unidad Académica, lo actuado por las egresadas **INOÑAN SIESQUEN Yessenia Noemí, LEÓN ALBORNOZ Zinggy Marley y RODRÍGUEZ GALLARDO Julissa Noelia** de la Carrera Profesional de **Educación Inicial** e integrantes del Proyecto de Investigación titulado **"NIVEL DE LOGRO DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, CALLAO-2025"** cumple con los requisitos para su aprobación;

Que, de conformidad con las Constitución Política del Perú; Ley 28044 "Ley General de Educación, y su Reglamento aprobado por D.S. N° 011-2012-ED; Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera Pública de sus Docentes y su Reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 010-2017-ED, Ley N° 29944 "Ley de Reforma Magisterial; RVM N° 177-2021-MINEDU Orientaciones para el Desarrollo del Servicio Educativo en IES y EES; RD N° 095-2012-DGIESPP MARIA MADRE, "Reglamento de Prácticas"; RD N° 0165-2010-ED Estructura Básica Nacional para las Carreras Profesionales de Profesor de Educación Primaria, Profesor de Computación e Informática y Profesor en Educación Inicial; Resolución Directoral N° 023-2018-MINEDU; R.D. N° 00024-2021-MINEDU/VMGP-DIGEDD-DIFOID Revalidación de las carreras profesionales de Educación Inicial y Educación Primaria con vigencia permanente"; R.D. N° 063-2018-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID que autoriza la carrera profesional de Educación Inicial; Resolución Viceministerial N° 157-2020-MINEDU; además de los Reglamentos y demás Normas de la Institución.

### **SE RESUELVE:**

**Artículo 1.- AUTORIZAR** la realización del Proyecto de Investigación titulado: **"NIVEL DE LOGRO DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, CALLAO-2025"** de las egresadas **INOÑAN SIESQUEN Yessenia Noemí, LEÓN ALBORNOZ Zinggy Marley y RODRÍGUEZ GALLARDO Julissa Noelia** de la Carrera Profesional de **Educación Inicial** del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "MARÍA MADRE".

**Artículo 2.- ENCARGAR** a la **Unidad Académica** y **Secretaría Académica** del IESPP "MARÍA MADRE" velar por la aplicación de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



  
Dra. Amalia Esperanza Huaroto Huachín  
DIRECTORA GENERAL DEL IESPP MARÍA MADRE

## ÍNDICE

<b>I.</b>	<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	<b>6</b>
1.1.	Descripción de la Realidad Problemática.....	7
1.2.	Formulación del Problema.....	9
1.2.1	Problema General. ....	9
1.2.1	Problemas Específicos .....	10
1.3.	Formulación de Objetivos .....	<b>10</b>
1.3.1	Objetivo General.....	10
1.3.1.	Objetivos Específicos. ....	10
1.4.	Justificación e importancia de la investigación .....	<b>11</b>
1.5.	Formulación de las hipótesis .....	<b>11</b>
1.6.	Delimitación de la Investigación .....	<b>12</b>
1.7.	Limitaciones del estudio.....	<b>12</b>
<b>II.</b>	<b>SUSTENTO TEÓRICO CONCEPTUAL</b> .....	<b>14</b>
2.1.	Antecedentes del Estudio.....	<b>14</b>
2.1.1.	Antecedentes Internacionales.....	14
2.1.2.	Antecedentes Nacionales .....	15
2.2.	Bases teóricas científicas.....	<b>17</b>
2.2.1.	Concepto del Juego .....	17
2.2.2.	Concepto de la Hora del juego libre en los sectores .....	18

2.2.3.	Importancia de la Hora del juego libre en los sectores .....	20
2.2.4.	Características de la Hora del juego libre en los sectores .....	22
2.2.5.	Tipos de sectores en la hora del juego libre .....	23
2.2.6.	Áreas que desarrolla el juego libre en los sectores .....	26
2.2.7.	Rol del docente en la implementación de la hora del juego libre en los sectores .....	27
2.2.8.	Teorías que sustentan la Hora del juego libre en los sectores .....	30
2.2.9.	Dimensiones de la hora del juego libre en los sectores .....	32
<b>2.3.</b>	<b>Definición de Términos Básicos .....</b>	<b>33</b>
<b>III.</b>	<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>35</b>
3.1.	Enfoque de la investigación.....	35
3.2.	Tipo y diseño de la Investigación .....	35
3.3.	Población y Muestra .....	36
3.3.1.	Población .....	36
<b>3.4.</b>	<b>Variables y operacionalización.....</b>	<b>37</b>
3.4.1.	Variable: La Hora del Juego libre en los sectores .....	37
<b>3.5.</b>	<b>Técnica e instrumentos para la recolección de datos.....</b>	<b>37</b>
3.5.1.	Técnica:.....	37
3.5.2.	Instrumentos para la recolección de datos: .....	38
3.5.3.	Validez .....	38
3.5.4.	Confiability .....	38

3.6.	Procedimientos de recolección de datos .....	39
3.7.	Procedimientos para el análisis de datos .....	39
3.8	Principios éticos del estudio .....	40
<b>IV.</b>	<b>ASPECTOS ADMINISTRATIVOS .....</b>	<b>41</b>
4.1.	Recursos y presupuestos .....	41
4.1.1.	Recursos Humanos .....	41
4.1.2.	Recursos Materiales .....	41
4.1.3.	Equipos y servicios .....	41
4.2.	Financiamiento .....	42
4.3.	Cronograma de acciones y actividades.....	43
<b>REFERENCIAS</b>	<b>.....</b>	<b>44</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>.....</b>	<b>50</b>
	Anexo1. Matriz de consistencia	
	Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables	
	Anexo 3. Instrumento de recolección de datos	

## Índice de Tablas

Tabla 1.	Definición del Juego.....	18
Tabla 2.	Definición de la Hora del juego libre en los sectores.....	19
Tabla 3.	Tipos de sectores en a hora del juego libre.....	24
Tabla 4.	Áreas que desarrolla el juego libre en los sectores.....	25
		26
Tabla 5.	Teorías que sustentan la Hora del juego libre en los sectores.....	30

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Descripción de la Realidad Problemática**

El juego es una actividad humana universal, en todas las culturas, niveles económicos y comunidades, se sabe que los niños y niñas juegan desde muy temprana edad. Es el juego entonces una actividad innata, esencial y propia del ser humano. A este se le reconoce como una actividad irremplazable y relevante puesto que permite desarrollar la capacidad de aprendizaje. Es un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social

Así lo afirma, a nivel mundial, El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2018), quién señala que a través del juego se estimulan todos los ámbitos del desarrollo de los niños y niñas, esto incluye las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales, puesto que, a través de esta actividad lúdica, los niños hacen uso de una serie de competencias.

Asimismo, menciona que esto se evidencia con mayor frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar, debido a que fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar.

De igual manera, en Latinoamérica, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2023) menciona que el juego es un aspecto esencial del fenómeno humano, constituye el motor del aprendizaje y del descubrimiento de este, pues está estrechamente relacionado a los comportamientos de exploración y curiosidad, capacidades necesarias para adquirir conocimientos.

Por otra parte, en el ámbito nacional, en cuanto a el papel del juego en el desarrollo integral de las infancias, el Ministerio de Educación del Perú, afirma:

El juego es una actividad esencial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor (MINEDU, 2019, p. 11).

Como se aprecia, según el MINEDU, el juego es una actividad natural que permite aprender. Puesto que, a través de este los niños y niñas ingresan a un espacio en el que sus deseos, miedos e intereses se manifiestan, expresándose de manera colectiva o individual.

En la misma línea, a nivel local, la Dirección Regional de Educación del Callao DREC (2024), a través de Marlene Aguilar, especialista de la Dirección de Gestión Pedagógica, resalta al juego como un medio esencial para que los educandos puedan expresar y desarrollar sus habilidades. Enmarcando al juego, como una actividad que permite estimular el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños y niñas. Asimismo; Rosa Soto, otra de las especialistas de la Dirección de Gestión Pedagógica, enfatiza al juego como una herramienta para que los niños se desarrollen de manera integral, pues, permite forjar vínculos con los demás, compartir, negociar y resolver conflictos. Contribuyendo así a su capacidad de autoafirmación, la adquisición de habilidades de liderazgo y de relación con sus pares, y el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.

Por consiguiente, en las instituciones educativas del nivel inicial del Perú, el juego es un momento clave de la jornada pedagógica diaria en las aulas. (MINEDU, 2019, p. 25)

Esta actividad o momento es denominada “Hora del Juego libre en los sectores”, la cual cuenta con determinadas características, por ejemplo, en éste los niños y niñas jugarán de manera espontánea y por decisión propia, en un transcurso de 60 minutos, decidiendo en qué, con quién, cómo y con qué jugarán.

Sin embargo, en las aulas del nivel educativo inicial de la región Callao se observa un limitado desarrollo de este momento. Pues, todas estas características anteriormente mencionadas no son tomadas en cuenta al realizarse esta actividad.

Se aprecia que los docentes no toman en cuenta este momento como clave en el proceso de aprendizaje, ignorando su relevancia y las características del mismo, pues tienden a priorizar más las actividades académicas o institucionales. Por lo cual los estudiantes no se encuentran familiarizados con esta actividad, desconociendo sus características, privando del adecuado proceso del juego libre en los sectores y los beneficios que constituyen a este momento.

Por ende, la presente investigación describe el desarrollo del “Hora del Juego libre en los sectores en estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Callao – 2025”, surgiendo como problema central ¿Cuál es el nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025? Problema que orientará nuestra intención de encontrar las respuestas más idóneas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1 Problema General.**

**PG.** ¿Cuál es el nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025?

### ***1.2.1 Problemas Específicos***

**PE1.** ¿Cuál es el nivel de logro de la planificación y organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025?

**PE2.** ¿Cuál es el nivel de logro del desarrollo del juego de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025?

**PE3.** ¿Cuál es el nivel de logro de la socialización, representación, metacognición y orden de la metodología de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025?

## **1.3. Formulación de Objetivos**

### ***1.3.1 Objetivo General***

**OG.** Describir el nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025

#### ***1.3.1. Objetivos Específicos.***

**OG1.** Describir el nivel de logro de la planificación y organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025

**OG2.** Describir el nivel de logro del desarrollo del juego de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025.

**OG3.** Describir el nivel de logro de la socialización, representación, metacognición y orden de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025

#### **1.4. Justificación e importancia de la investigación**

El presente proyecto de investigación es un aporte significativo para todos los profesionales en la educación que busquen reconocer la importancia de la Hora del juego libre en los sectores, por consiguiente, el presente estudio se justifica en los siguientes aspectos:

Teórica, porque se abordarán diferentes fuentes de información científica que dan sustento al marco teórico, asimismo los resultados y las conclusiones incrementarán el conocimiento científico para futuras investigaciones. Así también de forma práctica, porque los resultados que se obtengan, servirán a los docentes, directivos y otros profesionales en la educación como aporte para reconocer la trascendencia de la Hora del juego en los sectores, que es un momento que propicia la adquisición de competencias y habilidades en la primera infancia. Finalmente, metodológicamente, porque se elaboraron instrumentos para recopilar información y han sido validados por juicio de expertos que servirá de base a otros investigadores.

#### **1.5. Formulación de las hipótesis**

Según Hernández & Mendoza (2018) en los trabajos de investigación cuantitativa no siempre se establecen hipótesis, ello dependerá del planteamiento del problema y del alcance de investigación, estableciéndose necesariamente para las investigaciones de tipo correlacional o explicativo, que intentan medir o predecir un dato o valor en una o más variables, recalcando a su vez, que no en todas las investigaciones descriptivas se formulan hipótesis de esta clase o que sean afirmaciones más generales. Siendo nuestro alcance de investigación de tipo descriptiva, la cual está orientada solo a describir el nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial, Callao – 2025, la cual es de diseño simple, y de acuerdo al problema planteado no tiene como objetivo predecir hechos o pronosticar valores en

relación a la hora del juego libre en los sectores de los estudiantes de cinco años, por lo tanto, no es necesario que en nuestro trabajo se formulen hipótesis.

### **1.6. Delimitación de la Investigación.**

El presente estudio presenta como **delimitación espacial**; la cual se llevará a cabo en una Institución Educativa Inicial de la provincia constitucional del Callao; en cuanto a la **delimitación social**, las personas que participarán, serán 40 estudiantes de cinco años del nivel inicial. Para la **delimitación temporal**; tendrá como fecha de inicio a fin el presente año 2025. La **delimitación teórica** se basará en la Hora del juego Libre en los sectores, definido como el momento clave de la jornada diaria pedagógica que permite potenciar el juego simbólico ofreciendo oportunidades de aprendizaje. (MINEDU, 2019)

### **1.7. Limitaciones del estudio**

El presente estudio presenta **limitación económica** debido a que los recursos económicos que se puedan generar a lo largo del proyecto de investigación hacen referencia al costo de pasajes, copias, materiales impresos, y/o a la búsqueda de información en bibliotecas Premium. Por otro lado, también se encontró **limitaciones bibliográficas**, ya que, habiendo revisado diversas bibliotecas virtuales de instituciones de educación superior, a nivel internacional, solo se logró encontrar investigaciones de tipo descriptivo, pero con diferente enfoque. A su vez, a nivel nacional, se identificó un gran repertorio bibliográfico de la variable Juego libre en los sectores, existiendo pocos referentes de tipo descriptivo, en su mayoría cuentan con dos variables y eso puede debilitar las bases teóricas – científicas de esta investigación. Asimismo, la base de datos de las diversas revistas científicas se encuentra con acceso restringido, porque para el acceso solicitan permisos de usuario y contraseña. De igual manera, se identificó **limitación de extensión** porque se pretende describir el nivel del desarrollo de la Hora del

Juego Libre en los sectores en estudiantes de cinco años del nivel de inicial, por ello el presente estudio solo será desarrollado con la población donde se ha extraído la muestra y finalmente la **limitación de cobertura** porque se evaluará la existencia de la mencionada limitación según la variable la Hora del Juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, tomando en cuenta con todas sus dimensiones que los caracteriza.

## II. SUSTENTO TEÓRICO CONCEPTUAL

### 2.1. Antecedentes del Estudio

#### 2.1.1. *Antecedentes Internacionales*

Ramos (2019) quien realizó un trabajo de investigación, teniendo como objetivo resaltar la importancia de los rincones de aprendizaje en el último curso de Educación Infantil, España. El cuál se desarrolló a partir de una metodología con enfoque cualitativo de tipo descriptiva. Concluyendo que la gran mayoría de la clase ha logrado fortalecer en las destrezas que se desenvuelven, lo cual se evidencia al momento de la llegada de la hora de los rincones.

Aguirre (2020) quien realizó un trabajo de investigación teniendo como objetivo establecer la organización de los espacios del aula para desarrollar las destrezas en los niños de 3 a 5 años de edad, Ecuador. El cual se desarrolló a partir de la metodología con enfoque cualitativo. Concluyendo, que la organización de los espacios del aula llamados rincones de aprendizaje, que estén dentro o fuera proporcionan al infante elegir libremente el desarrollo de sus actividades que le originan curiosidad e indagación.

Rodríguez (2021) quien realizó un trabajo de investigación, teniendo como objetivo proponer los rincones pedagógicos como estrategia para favorecer el aprendizaje significativo y la participación de los infantes de 4 a 5 años de una institución educativa en Barranquilla, Colombia. El cuál se desarrolló a partir de una metodología con enfoque cualitativo, concluyendo que el desarrollo de esta estrategia, que se caracteriza por la organización y planeación de cada ambiente, permite trabajar actividades esenciales de la infancia lo cual es favorable para las niñas y niños puesto que aprenden a trabajar en equipo y a compartir conocimientos favoreciendo así el aprendizaje significativo.

Cajas (2021) quien realizó un trabajo de investigación teniendo como objetivo determinar la aplicación del juego en rincones como estrategia adecuada para optimizar el proceso de desarrollo y aprendizaje de niños y niñas de 3 a 5 años de una institución educativa en Quito, Ecuador. El cuál se desarrolló a partir de una metodología con enfoque cualitativo, de tipo descriptiva. Concluyendo que los rincones de trabajo favorecen el proceso de aprendizaje de los estudiantes puesto que permiten desarrollar y potenciar sus habilidades mediante la experimentación, manipulación y observación que adquieren en cada una de las áreas de trabajo.

Almeida & Morales (2022) quiénes realizaron un trabajo de investigación que tuvo como objetivo analizar la incidencia de la metodología juego en rincones para el desarrollo de la autonomía de niños de 4 a 5 años de inicial de la ciudad de Quito, Ecuador. El cuál se desarrolló a partir de la metodología con enfoque cualitativo de tipo descriptivo. Concluyendo que la metodología juego en rincones, influye positivamente en el desarrollo integral, autorregulación y autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del nivel inicial.

### ***2.1.2. Antecedentes Nacionales***

García (2019) quien realizó un trabajo de investigación, teniendo como objetivo describir el nivel de uso del juego libre en sectores en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 años de edad en una institución educativa inicial de San Juan de Lurigancho, Lima. El cuál se desarrolló a partir de una investigación con enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental. Concluyendo que los niños de 4 años se encuentran en un nivel bajo que representa el 10%, en un nivel medio que es el 57.7% y en un nivel alto que corresponde el 10% en relación a el uso del juego libre en los sectores.

Pizarro (2020) quien realizó un trabajo de investigación, teniendo como objetivo describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5

años del distrito de Huantán, Lima. El cual se desarrolló a partir de una investigación con enfoque cuantitativo de tipo descriptivo simple. Teniendo como resultado que, en cuanto a la hora de juego libre en los sectores el 47,2% estudiantes de mencionada institución se encuentra en nivel logró, el 38,9% de estudiantes se ubican en el nivel inicio y un 13,9% de estudiantes se encuentran en proceso, concluyendo que en la hora de juego libre en los sectores se observa que no se realiza la hora del juego libre en sectores o no cumplen la secuencia metodológica completa.

Hernández & Lozano (2020) quien realizó un trabajo de investigación, teniendo como objetivo determinar el nivel de desarrollo de la secuencia metodológica del juego libre en los sectores de los estudiantes de educación inicial de 5 años de una institución educativa de Villa el Salvador, Lima. El cuál se desarrolló a partir de una investigación de tipo no experimental, con enfoque descriptivo. Concluyendo que el nivel de desarrollo de la secuencia metodológica del juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años, evidenciándose que el 93,22% se encuentran en el nivel logrado, mientras que 6,76% se encuentra en el nivel proceso y ningún estudiante se encuentra en el nivel inicio.

Flores (2020) quien realizó un trabajo de investigación, teniendo como objetivo determinar el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores, en los niños y niñas de cinco años de una institución educativa del distrito de Chimbote, Ancash. El cual se desarrolló a partir de una investigación con enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, de diseño no experimental. Teniendo como resultados que, en el primer momento, el 52% de los estudiantes se encontró en proceso de desarrollo; en el segundo momento, el 88%, se encuentra en logro esperado y, finalmente, en el tercer momento; y el 52% se situó en proceso de desarrollo de este momento. Concluyendo que los estudiantes se encuentran en el nivel de desarrollo en proceso de la hora del juego libre en los sectores.

Gallardo (2021) quien realizó un trabajo de investigación, teniendo como objetivo determinar el nivel del juego libre en sectores de los niños y niñas de 4 años de edad en una institución educativa inicial de la provincia de Zarumilla, Tumbes. El cuál se desarrolló a partir de una investigación con enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental. Concluyendo que el juego libre en sectores contribuye significativamente a los niños y niñas a través del uso de los espacios destinados para la hora del juego.

## **2.2. Bases teóricas científicas**

### **2.2.1. Concepto del Juego**

Para Piaget, “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Piaget,1956, como se citó en Cuéllar et al. ,2017)

En otras palabras, Piaget considera que el juego es una herramienta de vital importancia para el desarrollo de la inteligencia en los niños y a su vez este contribuye positivamente en el proceso de su aprendizaje durante las primeras etapas de la vida.

Vygotsky establece que “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (Vigosky 1924, como se citó en Cuéllar et al., 2017)

Es decir, Vygotsky sostiene que el juego es una actividad integral que permite la interacción social, la colaboración, el desarrollo de habilidades y conocimientos, el fortalecimiento de la imaginación y la capacidad de pensamiento simbólico.

En efecto, Piaget y Vygotsky remarcan que el juego es una actividad esencial para el desarrollo infantil y es considera a su vez una herramienta de aprendizaje importante que potencia la mejora cognitiva y social de los niños.

**Tabla 1.**

<b>Definición del Juego</b>		
<b>N°</b>	<b>Autor</b>	<b>Concepto</b>
<b>1</b>	<b>Piaget (1956)</b>	El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.
<b>2</b>	<b>Vygotsky (1924)</b>	El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Fuente: Elaboración propia.

### **2.2.2. Concepto de la Hora del juego libre en los sectores**

De acuerdo a la Guía “El juego simbólico en la Hora del juego libre en los sectores” del MINEDU (2019) la hora del juego libre en los sectores es un momento clave de la jornada diaria pedagógica que permite potenciar el juego simbólico ofreciendo oportunidades de aprendizaje.

Asimismo, es considerado relevante pues estimula el desarrollo y logro de competencias en niños y niñas menores de 6 años. Se caracteriza por ser libre puesto que los estudiantes tienen la mayor parte de autonomía al vivenciarla, ya que deciden a qué jugarán, con quién lo harán y qué materiales utilizarán en base a la elección del sector en donde desarrollarán el juego.

A su vez, esta actividad requiere de una determinada duración de un aproximado de 60 minutos diarios. También comprende una serie de reglas para que el desarrollo del juego transcurra en completa armonía. De igual manera, abarca el establecimiento de una secuencia metodológica comprendida en tres momentos.

Por otro lado, en la Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años: La hora del juego libre en los sectores del MINEDU (2009), refiere que esta es una actividad propia y espontánea que emerge del mundo interior del niño (a), llevando a cabo a sus propias creaciones. Enfatizando que la naturaleza del juego no se asume de manera literal, es decir, que las experiencias reflejadas no son propias de la

realidad si no que hacen referencia a una representación simbólica que nace durante el juego. Asimismo, la señala como una actividad placentera y gozosa para el niño (a), dónde él disfruta plenamente del “viaje” al descubrimiento del juego. Se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también pueden tomarse espacios como el patio o en el jardín del centro educativo, teniendo en cuenta una duración aproximada de 60 minutos.

**Tabla 2.**  
**Definición de la Hora del juego libre en los sectores**

N°	Autor	Concepto
1	MINEDU (2009)	La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.
2	MINEDU (2019)	La hora del juego libre en los sectores es uno de los momentos claves de la jornada diaria en la que es posible potenciar el juego simbólico. Es considerado de alta relevancia para promover el desarrollo infantil y el logro de competencias.

Fuente: Elaboración propia.

Este tipo de juego, en las aulas de instituciones educativas públicas del país se vivencian, a través de diversos espacios denominados “sectores”, que en las aulas del nivel inicial son variados y que se definirán en el presente proyecto. Siendo algunos de ellos: sector de ciencia, sector de arte, sector del hogar, sector de construcción, entre otros. En donde los estudiantes del II ciclo del nivel inicial vuelcan sus experiencias, destrezas y a su vez adquieren competencias y capacidades para su desarrollo integral.

A nivel internacional, este espacio de juego es denominado mediante enunciados como “rincones de aprendizaje”, “rincones pedagógicos”, “rincones de trabajo” y /o “espacios del aula” que tienen por intención promover el juego y aprendizaje de los niños y niñas de manera libre y espontanea. Así lo define, Rodríguez (2021) quien señala a estos espacios como estrategias que inducen a fortalecer el aprendizaje de las infancias abarcando su forma de ser, saber y hacer, con el fin de crear, recrear, aprender, relacionarse; desarrollar

destrezas, habilidades y capacidades intelectuales, lo que permitirá que sean individuos autónomos e independientes.

Por otro lado, Cajas (2021), lo define como espacios de aprendizaje en donde los niños y niñas pueden observar, descubrir, manipular y experimentar, los diferentes recursos y materiales forman parte de cada rincón, implementados, elaborados o seleccionados por la educadora con el fin de estimular a través del juego el desarrollo de capacidades.

Así pues, se observa la importancia del juego en estos espacios con el fin de promover competencias, capacidades y habilidades en estudiantes de la primera infancia.

Según la convención sobre los Derechos del niño, en su artículo 31, refiere el derecho de todo niño y niña al juego, al descanso y a participar en actividades recreativas relacionadas a su edad, lo cual respalda su desarrollo integral. (Naciones Unidas,1989)

### ***2.2.3. Importancia de la Hora del juego libre en los sectores***

Jugar permite a los niños expresarse, relacionarse y reconocer el entorno que habita, así mismo propicia al desarrollo de la imaginación, presentarse como son ante sus pares al momento de interactuar, alcanzando su autonomía. Por tanto, el juego es el espacio para manifestar sus emociones, ideas, acciones, es una oportunidad esencial para construir su aprendizaje.

Conforme a la Guía “El juego simbólico en la Hora del juego libre en los sectores” del MINEDU (2019) la importancia del juego tiene como propósito el poder comunicarse en base a los intereses, es considerado libre porque es una actividad placentera más no obligatoria, se desarrolla en espacios libres, te permite plantear tus propias reglas, así como también te invita a ser partícipe de momentos para desarrollar la imaginación, en esa misma línea te acerca y ayuda a enfrentar la realidad. Es una gama de experiencias donde los niños desde una etapa preliminar de su vida empiezan a desarrollar para aprender, conocer y disfrutar ese gran regalo de la vida que es sentirse libre al momento de jugar.

Asimismo, múltiples organismos internacionales han reafirmado en los últimos años sobre la importancia esencial del juego durante la primera infancia, puntualmente en el nivel educativo de educación inicial. Uno de los enfoques más influyentes se visualiza en UNICEF, a través del programa *Care for Child Development (CCD)*, que señala al juego como una estrategia crucial para promover el desarrollo integral de los niños y niñas desde sus primeros meses de vida. Este enfoque no solo observa al juego como una actividad recreativa, sino que lo coloca como una oportunidad de aprendizaje activa y una herramienta única para estrechar un vínculo afectivo entre el educador y el educando. Según esta propuesta, cuando los educandos acompañan el juego con sensibilidad, responden con atención a las iniciativas de los niños, se estimulan sus habilidades cognitivas, motoras, lingüísticas y socioemocionales.

Contextualizado este enfoque en el ámbito escolar, esta visión justifica la implementación de espacios estructurados como los sectores, rincones de trabajo o juego libre, donde el niño elige de manera autónoma con qué materiales va interactuar, reconociendo su entorno de forma creativa y segura mientras es acompañado por el docente con respeto a su ritmo.

Conforme a el Marco de Cuidados Cariñosos y Sensibles (*Nuturing Care Framework*), elaborado por la Organización Mundial de la Salud (OMS), UNICEF y el Banco Mundial, respalda también que el juego es una actividad esencial e integral del desarrollo infantil. Este marco señala cinco componentes cruciales para garantizar el desarrollo óptimo durante los primeros años de vida, como la buena salud, nutrición adecuada, seguridad y protección, cuidado sensible y oportunidades de aprendizaje temprano. Es en este último punto donde el juego ocupa un lugar central, puesto que representa una forma innata de aprender y adquirir habilidades esenciales para la vida. Mas allá de ser tomado en cuenta como algo simple o un pasatiempo, el juego libre es una

actividad presentada como estrategia pedagógica significativa, ya que otorga autonomía, creatividad, resolución de conflictos y sobre todo el fortalecimiento de vínculos efectivos. En educación Inicial, estos principios se ven reflejados en la organización de sectores o rincones, los cuales permiten a los niños tomar decisiones, interactuar con sus pares, expresar sus emociones y construir sus saberes por iniciativa propia.

En efecto, tanto UNICEF y la OMS concuerdan en que el juego libre no debe limitarse a una actividad espontánea del niño, sino que debe ser comprendido como un derecho esencial. Este debe de ser promovido activamente desde todos los espacios educativos, ya que representa un pilar fundamental para lograr un desarrollo total y sostenible para la primera infancia.

#### ***2.2.4. Características de la Hora del juego libre en los sectores***

De acuerdo al MINEDU (2019) la hora del juego libre en los sectores consta de las siguientes características:

- Se ejecuta diariamente como parte de la jornada pedagógica.
- Se indica que es libre puesto que los educandos toman las decisiones acerca del juego, acerca de lo que jugarán, con quién o quiénes y los materiales que emplearán.
- La docente es la encargada de planificar, diseñar e implementar los sectores dentro o fuera de la I.E. o PRONOEI.
- Consta de una duración de 60 minutos al día.
- Debe ejecutarse mediante reglas que permitan el desarrollo armónico del juego.
- Se desarrolla con la participación de todos los niños y niñas, de acuerdo a su edad, madurez o personalidad decidirán sus preferencias en el juego.

- No puede ser tomada como una actividad o rutina para esperar la llegada de los estudiantes; por el contrario, para llevarla a cabo se debe disponer de la presencia de todos los niños y niñas en aula.

### ***2.2.5. Tipos de sectores en la hora del juego libre***

De acuerdo a la guía el Juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores MINEDU (2019) se presenta diversos sectores los cuáles llevan nombres referenciales que se pueden modificar considerando las preferencias de los estudiantes. Así tenemos a:

Sector del hogar y la familia; este sector es considerado el promotor del desarrollo socioemocional, socialización, resolución de conflictos y el uso del lenguaje. En dónde los niños(as) ejemplifican las funciones que se realizan en un hogar, así como los roles de los integrantes de una familia. De igual modo replican conversaciones y/o experiencias vividas en una familia. Este sector se caracteriza por contar con materiales como: muñecas, cocina, comedor, cama, mesa, y otros accesorios y mobiliarios que asemejan la realidad de una casa familiar.

Sector de construcción; a través de este espacio de manera espontánea, los niños, recrean escenarios de su entorno, construyéndose; adquiriendo el pensamiento y competencias matemáticas. Está constituido por bloques de construcción, juegos de piezas, juegos de poliedros, juego de cubos matemáticos, juego de eslabones geométricos, kit de animales, entre otros.

Sector de biblioteca; siendo relevante puesto a que través de este se fomenta el desarrollo de habilidades de expresión oral y el acercamiento a los diversos textos. Además, de ser una estrategia para el Plan Lector. Este debe estar ambientado por un mueble como: repisa, anaquel o librero, u otros, que permita colocar los diversos textos de elaboración propia por lo docentes, niños (as), padres de familia, textos donados o entregados por el Ministerio de Educación del Perú. Asimismo, es recomendable que en

este sector se cuenta con materiales como papel y crayolas/colores para la representación gráfica de los textos observados y/o leídos.

Sector de teatro y títeres; este espacio contribuye a desarrollar habilidades lingüísticas, el fortalecimiento de la autoestima, autonomía, habilidades sociales. En este los niños(as) realizan representaciones de diversos roles y personajes. Se constituye por disfraces y accesorios diversos, así como telas, teatrín, títeres, entre otros.

Sector de música; que permite el acercamiento a los diferentes ritmos y canciones. Así como la expresión a través de este lenguaje artístico, como es la música. Está conformado por tambores pequeños, cajas, flautas y otros instrumentos musicales estructurados o contruidos con material reciclado.

Sector de juegos tranquilos; permite poner en marcha el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación. Este hace uso de juegos de mesa, los cuáles se basan en reglas o normas que deben respetarse para su ejecución y desarrollos. Algunos de estos juegos son: rompecabezas, juego de memoria, dominós, juego de encaje, ensarte, entre otros.

Sector de la tienda; se destaca su importancia porque ayuda a potenciar habilidades matemáticas a través del ejercicio de compra y venta de productos. En el cual se recrean situaciones del día a día propios de este ambiente, tomando roles como el de vendedor y comprador. Está constituido por materiales como: canastas, balanzas, monedas, billetes, cajas y/o recipientes, frutas, verduras, entre otros materiales o accesorios propios de este ambiente.

Sector de la peluquería; este espacio promueve el desarrollo de habilidades comunicativas y matemáticas e interacción, ya que se recrean experiencias propias del entorno. Se constituye con materiales como: tijeras de juguetes, cepillos, ruleros, revistas, envases de champú, maquillaje, peines, sillas, espejos, entre otros.

Sector del restaurante; el cual permite poner en marcha habilidades lingüísticas, autonomía y habilidades sociales, contribuyendo a su desarrollo socioemocional cómo habilidades comunicativas y matemáticas. Está constituido por elementos que simulan el ambiente.

Juegos en miniatura; que permiten replicar escenarios y experiencias propios de la realidad o fantasía. Potencian el ser creativo y el desarrollo del pensamiento simbólico del niño(as). Consta de los siguientes materiales: carritos, camiones, kit de animales, muñequitos de aproximadamente 5 cm, entre otros.

En efecto, cada uno de los sectores señalados anteriormente cumplen un rol esencial dado las características que poseen y los beneficios como consecuencia del uso de estos. Son promotores del aprendizaje en base al juego y a la manipulación del espacio y materiales, que propician la adquisición y fortalecimiento de múltiples habilidades. Sin embargo, en la práctica, muchos de los sectores señalados no son tomados en cuenta por las maestras del nivel inicial puesto que limitan a los estudiantes a dirigirse a determinados sectores en la hora del juego libre.

**Tabla 3.**

<b>Tipos de sectores en la hora del juego libre</b>		
<b>N°</b>	<b>Sectores</b>	<b>Concepto</b>
<b>1</b>	<b>Sector del hogar y la familia</b>	En dónde los niños(as) ejemplifican las funciones que se realizan en un hogar, así como los roles de los integrantes de una familia.
<b>2</b>	<b>Sector de construcción</b>	En dónde los niños, recrean escenarios de su entorno construyéndolos con los materiales. (Bloques, juegos de poliedros, juego de cubos matemáticos, juego de eslabones geométricos, otro)
<b>3</b>	<b>Sector de biblioteca</b>	Fomenta el desarrollo de habilidades de expresión oral y el acercamiento a los diversos textos. Además, de ser una estrategia para el Plan Lector.
<b>4</b>	<b>Sector de teatro y títeres</b>	En este los niños(as) realizan representaciones de diversos roles y personajes.
<b>5</b>	<b>Sector de juegos tranquilos</b>	Este hace uso de juegos de mesa, los cuáles se basan en reglas o normas que deben respetarse para su ejecución y desarrollos.
<b>6</b>	<b>Sector de la tienda</b>	En el cual se recrean situaciones del día a día propios de este ambiente, tomando roles como el de vendedor y comprador.

7	<b>Sector de la peluquería</b>	Este espacio promueve el desarrollo de habilidades comunicativas y matemáticas e interacción, ya que se recrean experiencias propias del entorno.
8	<b>Sector de música</b>	Permite la expresión a través de este lenguaje artístico, como es la música.
9	<b>Juegos en miniatura</b>	Permite replicar escenarios y experiencias propios de la realidad o fantasía.

Fuente: Elaboración propia.

### 2.2.6. *Áreas que desarrolla el juego libre en los sectores*

Al jugar, los niños y niñas transforman los objetos o juguetes plasmando la realidad en bases a sus ideas y/o experiencias obtenidas. Por ende, la manipulación de estos objetos permite el conocimiento de sus propiedades y la experimentación al combinarlos, obteniendo como consecuencia el desarrollo de su coordinación motora fina, entre otras habilidades. (MINEDU, 2009, pág. 63)

A través del desarrollo adecuado de la metodología del juego libre en los sectores se fortalecen áreas tales como:

Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual; estas áreas se ven estimuladas cuando el niño o la niña juegan de manera libre involucrándose en situaciones simbólicas por lo que se ve sujeto en la resolución de problemas de diversos tipos, desde tomar decisiones, dar opiniones, plantear soluciones, entre otros. Asimismo, al momento de jugar, se ponen práctica procesos como la atención, concentración, discriminación auditiva y visual.

Área de Comunicación; cuando el niño(a) juega usa de manera predominante el lenguaje, lo que conlleva la ampliación de su vocabulario, adquisición de habilidades expresivas. Por ende, mejora su comprensión y expresión oral. Es así que el desarrollo de este momento favorece progresivamente la adquisición de la lectura y escritura.

Área de Matemática; implica el desarrollo de las nociones en relación al tiempo, espacio, ubicación, dimensiones, desplazamientos, el peso, entre otras habilidades matemáticas que se ponen en práctica a través del juego.

Área de Personal Social; el juego libre en los sectores contribuye en esta área pues a través de este, los niños(as) ponen en marcha su iniciativa, refuerzan su autoestima y autonomía. Asimismo, al relacionarse con sus pares, asumen un rol activo en la interacción. Refuerzan sus habilidades sociales, aprenden a manejar sus emociones, reconocen y respetan normas grupales, afrontan y resuelven conflictos, mejorando su comunicación y convivencia en grupo. Por lo tanto, el desarrollo del juego proporciona un impacto en el desarrollo personal y socioemocional de los niños.

Área de Ciencia; está área estimulada puesto que a través del juego los niños exploran, manipulan y experimentan los diversos materiales correspondientes a los diversos sectores. Por ende, los niños y niñas que en base a su curiosidad y/o interés se convierten en grandes investigadores durante el momento del juego libre en los sectores.

**Tabla 4.**

<b>Áreas que desarrolla el juego libre en los sectores</b>		
<b>N°</b>	<b>Áreas de desarrollo</b>	<b>Concepto</b>
1	<b>Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual</b>	Estas áreas se ven estimuladas cuando el niño o la niña juegan de manera libre involucrándose en situaciones simbólicas por lo que se ve sujeto en la resolución de problemas.
2	<b>Área de Comunicación</b>	El niño(a) usa de manera predominante el lenguaje, lo que conlleva la ampliación de su vocabulario, adquisición de habilidades expresivas.
3	<b>Área de Matemática</b>	Implica el desarrollo de habilidades matemáticas que se ponen en práctica a través del juego.
4	<b>Área de Personal Social</b>	Los niños(as) ponen en marcha su iniciativa, refuerzan su autoestima y autonomía, así como de sus habilidades sociales.
5	<b>Sector de teatro y títeres</b>	En este los niños(as) realizan representaciones de diversos roles y personajes.
6	<b>Sector de juegos tranquilos</b>	Este hace uso de juegos de mesa, los cuáles se basan en reglas o normas que deben respetarse para su ejecución y desarrollos.
7	<b>Área de Ciencia</b>	Está área estimulada puesto que a través del juego los niños exploran, manipulan y experimentan los diversos materiales correspondientes a los diversos sectores.

Fuente: Elaboración propia.

### **2.2.7. Rol del docente en la implementación de la hora del juego libre en los sectores**

De acuerdo al MINEDU (2019), el momento de juego libre en los sectores supone la toma de roles que lo puedan promover, se identifican cuatro roles básicos cómo:

Preparar escenarios para el juego; este rol es fundamental, pues permite mejorar las opciones y posibilidades de organización de los espacios y materiales, para ello se pueden considerar criterios como: tomar en cuenta el interés de los niños, ofrecer ambientes enriquecedores y desafiantes, considerar la igualdad de accesibilidad para niños con habilidades diferentes, la conexión y integración con el contexto local, entre otros. Estos escenarios deben organizarse con un sentido de permanencia más que de inmovilidad, es decir, que permitan ser transformados en base a las propuestas de juego de los niños. Asimismo, durante el transcurso del ciclo escolar, estos deben ir mejorándose o cambiándose en función de los intereses y necesidades de los estudiantes.

En ese sentido debemos procurar que los espacios, juguetes o materiales puedan ser organizados de manera que promuevan el desarrollo del juego simbólico. Para ello debemos tomar en cuenta que los espacios deben ser considerados a partir de la decisión de los niños al elegir los sectores que desean tener en aula, los objetos y juguetes que van a requerir ser implementados en estos, así como los cuidados que requieren. Por otra parte, es necesario que estos espacios puedan ser acogedores y seguros, despejados o sin algún mueble que pueda interferir en el movimiento, desplazamiento y el trabajo grupal o individual de los estudiantes.

De igual manera, los juguetes y materiales deben ser implementados de acuerdo a las características, necesidades e intereses de los niños y niñas. Una vez seleccionados, deben ser ubicados a la vista y a alcance de los mismos. Estos pueden estar organizados en cajas o estantes siempre y cuando no sean peligrosos para los niños. Asimismo, debemos considerar aquellos juguetes y materiales que son propios del lugar, es decir, se pueden implementar materiales o juguetes estructurados como no estructurados.

Por otro lado, se debe tener en cuenta la variedad de sectores recomendados por el MINEDU que podrían ser implementados en las aulas. Sin embargo, se debe recordar que

estos pueden solos son referenciales al igual que sus nombres, por lo que pueden ser modificados considerando las preferencias de los estudiantes.

Otro de los roles señalados, es la observación activa del docente en el desarrollo del juego. Puesto que, a través de ella, podemos conocer mejor a cada uno de los niños en relación a sus vivencias, pensamientos o capacidades. Así como, la identificación de su progreso en el aprendizaje y la detección de problemas que requieran ser atendidos, y el desarrollo de la relación con sus pares.

Para ello al momento de observar se toma en cuenta algunas interrogantes que nos permiten llevar a cabo esta función de forma adecuada, preguntas cómo: ¿qué está haciendo con los materiales? ¿cómo los utiliza? ¿cómo utiliza el espacio? ¿a qué juega? ¿cuál es su actitud durante el desarrollo del juego?, entre otras señaladas en la Guía del MINEDU “El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores”, 2019.

Del mismo modo, para observar activamente el desarrollo del juego debemos considerar algunos aspectos como la objetividad, es decir, sin previas ideas a lo que se espera ocurra durante el juego, mantener la apertura a la sorpresa por el juego que los niños vayan a realizar, y tener plena conciencia de todos nuestros sentidos.

Otro aspecto, que se considera es el registro de las observaciones, estos deben ser por escrito y realizados diariamente. A su vez deben describir las situaciones y/o acciones tal cual ocurren, sin realizar alguna interpretación o juicio de valor. Para lo cual se recomienda el uso del cuaderno de campo, anecdotario o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al finalizar la descripción, se registra un comentario de lo observado.

El tercer rol que debe asumir el docente, es el de acompañar y dar soporte necesario para atender los intereses y necesidades de los estudiantes. Esto se debe reflejar en la atención, interés y la actitud que tomemos en el desarrollo de este momento. Asimismo, en

la libertad que se ofrece para que los niños jueguen libremente en los sectores, respetando sus decisiones, y formas de desplegar su juego. Así como también cuidar que se sientan seguros, sin agresiones y cuidando que los sectores y materiales se encuentren organizados; y finalmente, la respuesta a las preguntas o las invitaciones que nos realicen durante el juego.

Como último rol tenemos la de profundizar en los detalles del juego para implementar la imaginación y creatividad, para esto se sugiere realizar preguntas que conlleven desarrollar la imaginación y profundización del juego que han propuesto. Por otro lado, se pueden brindar ideas para motivar, enriquecer o a ver del más dinámico, siempre y cuando la intervención pueda ser permitida o solicitada por los estudiantes.

#### ***2.2.8. Teorías que sustentan la Hora del juego libre en los sectores***

El presente estudio está sustentado y asociado a diversas propuestas metodológicas señaladas en la Guía para educadores “La hora del juego libre en los sectores”, MINEDU (2009), como el Método Montessori, el cual resalta la importancia del desarrollo de la libertad, orden, estructura y el trabajo autónomo, así como el trabajo en equipo, puesto que desde su propuesta son los propios niños(as) quiénes a través de la libre exploración del ambiente y el juego construyen sus conocimientos, observando y manipulando objetos dentro de su entorno.

En ese sentido, el método Montessori se asocia a la metodología de la hora del juego libre en los sectores ya que parte del principio de la libertad como aspecto clave para el desarrollo de determinadas actividades, en este caso, el del juego libre que se desarrolla en los sectores. De igual manera, destaca el trabajo en equipo, así como el que se realiza de manera independiente, a partir de las necesidades e intereses del niño o niña dentro del desarrollo del juego. Del mismo modo construyen sus propios conocimientos ya que

tienen la posibilidad y la plena libertad para observar, manipular, experimentar con los diferentes materiales construyendo así diversas experiencias dentro de los sectores.

En esa misma línea se destaca el método Reggio Emilia, el cual resalta la importancia de desarrollar el intelecto del niño(a) a través de la exploración del medio ambiente y el uso de los llamados “múltiples lenguajes del niño(a)”, es decir, a través de palabras, movimientos, juego, dibujo, pintura, construcción, escultura, teatro de sombras, collage, drama, música. Así como también enfatiza en el respeto del ritmo individual de cada uno de estos en el desarrollo de sus actividades.

En consecuencia, la metodología Reggio Emilia es una propuesta pedagógica que se centra e invita a los niños(as) a aprender mediante la libre exploración y manipulación del entorno, así como la práctica de diversos lenguajes múltiples; por la tanto, guarda relación con las características de la metodología del juego libre en los sectores, dado que, hace uso de los diversos sectores, así como la libertad para desenvolverse en cada uno de estos.

De igual manera, el presente estudio está sustentado en la teoría constructivista porque está asociada en que cada persona construye su propia visión sobre el mundo que lo rodea mediante sus propias experiencias, asimismo, es considerada al constructivismo como la teoría más influyente desde diversos ámbitos. Al respecto, Olmedo & Farrerons (2017), señalan que la teoría constructivista de Vygotsky dice que se aprende en base a la interacción con los demás y se produce el desarrollo cuando internamente se controla el proceso, integrando las nuevas competencias a la estructura cognitiva. De esta manera, se determina que el constructivismo y el juego libre en los sectores se sumergen en la tendencia de que el niño desarrolla sus propios conocimientos en base a sus experiencias las cuales se desarrollan durante este determinado momento de la jornada diaria pedagógica.

#### **Tabla 4.**

### Teorías que sustentan la Hora del juego libre en los sectores

Nº	Teorías	Concepto
1	<b>Montessori</b>	Parte del principio de la libertad como aspecto clave para el desarrollo de determinadas actividades, en este caso, el del juego libre que se desarrolla en los sectores.
2	<b>Reggio Emilia</b>	Resalta la importancia de desarrollar el intelecto del niño(a) a través de la exploración del medio ambiente y el uso de los llamados “múltiples lenguajes del niño(a)”,
3	<b>Vygotsky</b>	Se aprende en base a la interacción con los demás y se produce el desarrollo cuando internamente se controla el proceso, integrando las nuevas competencias a la estructura cognitiva.

Fuente: Elaboración propia.

#### 2.2.9. Dimensiones de la hora del juego libre en los sectores

Tomando en cuenta la publicación Guía para educadores “La hora del juego libre en los sectores” (MINEDU, 2019), estudia aspectos generales sobre el Juego libre en los sectores en la Educación Inicial, determinando aspectos esenciales para la ejecución del mismo, el cual abarca el desarrollo de una secuencia metodológica que consta de tres momentos, los cuales serán señalados como las dimensiones de la presente investigación:

##### 2.2.9.1. Dimensión 1: Planificación y organización.

Se basa en que la educadora y los educandos establecen un diálogo para determinar aspectos sobre el desarrollo del juego, basándose en el juego que van a realizar, el espacio, y con quién pretenden llevar a cabo su juego. Asimismo, en este toman acuerdos y se dirigen a los sectores elegidos, considerando que la cantidad de niños por sector puede ser flexible.

##### 2.2.9.2. Dimensión 2: Desarrollo del juego.

Que permite que los educandos pongan en marcha su proyecto de juego de forma autónoma, poniendo en práctica su imaginación. Además, definen qué juguetes o materiales educativos emplearán, cómo los utilizarán, con quién o quiénes se agruparán dando paso a las negociaciones con sus pares respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. Asimismo, los educadores acompañan y dan soporte durante este

momento, interviniendo a través de preguntas dirigidas que detallan los pormenores del juego y fomentan la imaginación y creatividad.

### ***2.2.9.3. Dimensión 3: Socialización, representación, metacognición y orden:***

Significa la expresión de sus experiencias obtenidas en el desarrollo del juego el cual se verbaliza a través de una asamblea, es decir, los educandos comentan sobre lo que jugaron, con quiénes jugaron, cómo se sintieron y lo que pasó en el transcurso del mismo. Así mismo, pueden representarlo a través de diversos lenguajes artísticos si lo requiere, el cual puede ser realizado de manera individual o grupal. Luego de ello, se realiza el proceso de la metacognición que permite la concientización de los aprendizajes obtenidos durante el juego a nivel de convivencia democrática, expresión oral, resolución de problemas, desarrollo de la identidad, etc. el cual se obtiene a través de diversas preguntas como: ¿a qué jugaron? ¿qué aprendieron hoy de su juego? ¿solucionaron alguna dificultad?, entre otras. Además de establecer el orden del espacio y materiales, ordenándolos y guardándolos, lo que significa la conclusión de una experiencia interna significativa. Durante este el educador debe mantener una actitud activa y cálida que incentive la iniciación del orden y guardado como un momento agradable y fomente el trabajo en equipo.

En efecto cada una de las dimensiones mencionadas anteriormente son consideradas esenciales dado que promuevan el desarrollo efectivo de la metodología del juego libre en los sectores, contribuyendo así en el desarrollo integral del aprendizaje.

### **2.3. Definición de Términos Básicos**

**Juego:** El juego se determina como una de las actividades más importantes en las que los niños y niñas adquieren diversos conocimientos y competencias esenciales. (UNICEF, 2018)

**Juego libre:** Consiste en una actividad no impuesta, sino que invita a la espontaneidad y a la naturalidad de jugar placenteramente. (MINEDU, 2019)

**Juego simbólico:** Es un tipo de juego que se presenta de manera natural en los niños y niñas mediante el uso de la capacidad de representación mental recreando entornos que combinan la realidad con la imaginación que son plasmados en el juego como si dicha recreación tuviera lugar en la realidad. (Guerra, 2010)

**Metodología:** Es el conjunto de herramientas pedagógicas que tienen como objetivo favorecer, orientar y promover un adecuado aprendizaje en los niños y niñas. (MINEDU, 2019)

**Secuencia metodológica:** Radica en el proceso donde el docente diseña, organiza estrategias y actividades para alcanzar los objetivos propuestos. (MINEDU, 2019)

**Aprendizaje significativo:** Proceso que conlleva al educando a construir su propio aprendizaje, en donde se relaciona la nueva información con los conocimientos previos. (Ausubel, Novak & Hanesian, 1983)

**Sector:** Espacios delimitados donde se encuentran materiales relacionados a las áreas específicas que favorecen a los estudiantes a un desarrollo integral. (MINEDU, 2019)

**Tiempo:** Conlleva en establecer un momento determinado, que debe ser respetado, permitiendo a los educandos desarrollarse y relajarse entusiastamente. (MINEDU, 2010)

**Espacio:** Lugar que permite a los niños y niñas moverse con seguridad y libertad. (MINEDU, 2019)

**Normas de convivencia:** Conforman un grupo de valores que la escuela busca promover en una comunidad, los cuales se ven reflejados en actitudes, habilidades o comportamientos que se espera lograr en los miembros de la comunidad educativa. (MINEDU, 2020)

**Juguetes:** Constituyen objetos que permiten mediar la experiencia lúdica, plasmando en ellos su fantasía y creatividad. (MINEDU, 2010)

**Materiales educativos:** Constituyen aquellos objetos que han sido diseñados con intenciones exclusivamente didácticas. (MINEDU, 2023)

**Socialización:** Constituye un proceso a través del cual los infantes verbalizan el desarrollo de su juego. (MINEDU, 2009)

**Representación:** Oportunidad para que los niños(as) representen de manera individual o grupal a través de lenguajes artísticos su juego. (MINEDU, 2009)

**Metacognición:** Proceso que permite abstraer los aprendizajes obtenidos durante el juego libre. (MINEDU, 2019)

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Enfoque de la investigación**

En cuanto al enfoque, para Hernández & Mendoza (2018), “el enfoque cuantitativo, pretende describir, explicar y predecir los fenómenos investigados, buscando regularidades y relaciones causales entre elementos (variables). Esto significa que la meta principal es la prueba de hipótesis y la formulación y demostración de teorías.” (p. 7).

#### **3.2. Tipo y diseño de la Investigación**

La actual investigación es de tipo básica, según Cahuachi (2018) refiere que la investigación de este alcance, tiene por finalidad desarrollar y profundizar en el conocimiento de la realidad. Buscando el conocimiento, sin la intención de detenerse a pensar en sus posibles aplicaciones.

Asimismo, corresponde al diseño descriptivo, según Hernández & Mendoza (2018) son estudios que buscan indagar el nivel o estado de una o más variables en una población; en este caso, en un tiempo único. (p. 177). Por ende, en nuestro proyecto se analizaron los

resultados en relación a la variable la Hora del Juego libre en los sectores. Es por eso que la presente investigación tiene como objetivo general poder recopilar la información permitiendo interpretar cada uno de los resultados, con la finalidad de describir el nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores en una institución educativa inicial, Callao – 2025.

El diseño está representado de la siguiente manera:



Donde:

O: Nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores

G: Estudiantes de una institución educativa inicial, Callao – 2025.

### **3.3.Población y Muestra**

#### **3.3.1. Población**

Al respecto, Hernández & Mendoza (2018) indican que, la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones, es decir, del conjunto de personas que presentan similitudes en sus características, en este caso, se precisará señalar aquellos estudiantes del nivel inicial que consta de 5 años. Considerando el concepto del autor el estudio tendrá como población a 80 estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial, Callao – 2025.

#### **3.3.2. Muestra**

Hernández & Mendoza (2018) delimitan que la muestra es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población. (p. 196).

Por consiguiente, la muestra de la presente investigación serán 40 estudiantes del aula de cinco años de una Institución Educativa Inicial, Callao – 2025. Eligiéndose dos aulas de 20 estudiantes cada uno, con muestreo no probabilístico, intencionado.

### **3.4. Variables y operacionalización**

#### **3.4.1. Variable: *La Hora del Juego libre en los sectores***

**Definición conceptual,** De acuerdo con el MINEDU (2019), la define como un momento clave de la jornada diaria pedagógica que permite potenciar el juego simbólico ofreciendo oportunidades de aprendizaje. Asimismo, es considerado relevante pues estimula el desarrollo y logro de competencias en niños y niñas menores de 6 años. Se caracteriza por ser libre puesto que los estudiantes tienen la mayor parte de autonomía al vivenciarla, ya que deciden a qué jugarán, con quién lo harán y qué materiales utilizarán en base a la elección del sector en donde desarrollarán el juego.

**Definición operacional,** la variable de nuestra investigación se medirá mediante una lista de cotejo de 20 ítems, donde se consideran tres dimensiones: Planificación y organización; desarrollo del juego; socialización, representación, metacognición y orden, con una escala de valoración que establece las categorías para medir el nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores.

### **3.5. Técnica e instrumentos para la recolección de datos**

#### **3.5.1. Técnica:**

La técnica que se empleará en este estudio de investigación será la observación, la cual es definida por Hernández & Mendoza (2018) como aquel registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías. (p. 290)

Es decir, la observación, es aquel medio que permitirá que se logre la recolección de los datos que son observables.

### **3.5.2. Instrumentos para la recolección de datos:**

Respecto al tipo de instrumento, según Hernández & Mendoza (2018), señalan al instrumento como un recurso que tiene un papel central en la recolección de datos, ya que sin él no habría observaciones clasificadas. Señalando que, un instrumento de medición oportuno es aquel que permite el registro de datos observables que representan los conceptos o variables que se pretenden investigar.

Para el presente trabajo se considerará la lista de cotejo como instrumento, donde se consideran las dimensiones: Planificación y organización; desarrollo del juego; socialización, representación, metacognición y orden, con una escala de valoración que establece las categorías para medir el nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores.

### **3.5.3. Validez**

En cuanto a la **validez**, Hernández & Mendoza (2018), la refiere como aquel grado en el que un instrumento mide con exactitud la variable que verdaderamente pretende medir. (p. 229). Por consiguiente, el instrumento del presente estudio, será sometido a juicios de expertos (3 expertos), constituido por docentes de nivel de inicial con una vasta experiencia y destacada labor. Quiénes evaluarán de manera independiente y determinarán la validez del instrumento en cuanto a pertinencia, relevancia y claridad.

### **3.5.4. Confiabilidad**

Por otro lado, para establecer la **confiabilidad**, Hernández & Mendoza (2018), refieren que esta se determina mediante diversas técnicas. En ese sentido, el instrumento se aplicará mediante una prueba piloto a 15 estudiantes de cinco años del nivel inicial, sometiendo los

datos al programa de análisis estadístico KR20, que permitirá evaluar y conocer el nivel de confiabilidad del instrumento.

### **3.6. Procedimientos de recolección de datos**

En cuanto a la recolección de datos se aplicará el instrumento (lista de cotejo), realizando las siguientes acciones:

- Se solicitará la carta de presentación al Institución de Educación Superior Pedagógico Público María Madre.
- Se presentará a la directora de la IEI. la carta de presentación para que autorice la realización el trabajo de investigación.
- Se coordinará la aplicación del instrumento con la dirección de la IEI., las docentes del aula y de ser necesario, con los PFFF.
- Se prepararán los materiales (impresiones y copias del instrumento)
- Se aplicará el instrumento y se recolectará la información.
- Se organizarán los datos para su posterior análisis.

### **3.7. Procedimientos para el análisis de datos**

Según Hernández & Mendoza (2018), existe gran variedad de procesos en el análisis de los datos como también vertientes, todo dependerá del corte de la investigación, ya sea cuantificable o cualificable, el principal objetivo es la obtención de información verídica y fidedigna.

El presente estudio analizará estadísticamente los resultados a través del programa de Microsoft Office Excel para poder organizar la información y hacer más fácil su manejo, y posteriormente realizar el análisis descriptivo y la representación estadística a través de tablas y figuras y su debida interpretación.

### 3.8 Principios éticos del estudio

De acuerdo a Alvares (2018) en relación a la ética proyectada en la investigación, el investigador debe asumir los siguientes principios: respeto, beneficencia y justicia.

En cuanto, al **principio de respeto**, se refiere al trato digno dirigido hacia a las personas. Nuestra investigación radica en la observación de la Hora del juego libre en los sectores y demanda la participación necesaria de estudiantes, por lo tanto, se desarrollarán todas las coordinaciones, pidiendo los permisos y consentimientos a nivel de la I.E. su dirección, docentes y de ser necesario a los PP.FF., de tal manera que ningún infante se vea perjudicado.

En relación al **principio de beneficencia**, requiere que el investigador asuma la responsabilidad de asegurar el bienestar físico, mental y social del participante en todo lo relacionado al estudio que se está desarrollando. Por lo cual nuestro estudio de la Hora del juego libre en los sectores, no representa riesgos para ninguna de las personas que pudieran participar en nuestro estudio de investigación.

Asimismo, respecto al **principio de justicia**, refiere que este principio prohíbe poner a un grupo de personas en situación de riesgo para beneficiar únicamente a uno u otro. En nuestro caso, no se vulnerará este principio, ya que nuestra investigación, no se les pondrá en riesgo bajo ninguna circunstancia.

Por lo tanto, nuestro trabajo de investigación no vulnerará estos principios ya que en todo momento, tiempo y lugar se tratará equitativamente a todos los infantes, garantizando su bienestar, por ello, también se menciona el principio de originalidad y veracidad por las autoras de la información obtenida, insumo primordial para el cálculo de los resultados, manteniendo en completa reserva y confidencialidad la identidad de los evaluados y/o de toda información de dicha Institución Educativa del Callao.

## IV. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

### 1.3. Recursos y presupuestos

#### 4.1.1. Recursos Humanos

La presente investigación está compuesta:

Directora de la I.E

Profesora de aula de la I.E

Padres de familia

Estudiantes de la I.E

Investigadora

#### 4.1.2. Recursos Materiales

##### **Material bibliográfico.**

- Internet
- Repositorios de tesis
- Libros, revistas y tesis alineadas a la investigación

##### **Material de escritorio.**

- Lapiceros
- Cuadernos

##### **Material de impresión.**

- Fotocopias
- Impresiones

#### 4.1.3. Equipos y servicios

- Computadora, USB, Impresora

## 4.2.Financiamiento

<b>Concepto</b>		<b>Cantidad</b>	<b>Costo Total</b>
Humanos	Investigadora	3	
	Docentes	1	
Materiales	<b>Material Bibliográfico</b>		
	Textos	Estimado	
	Internet	Estimado	
	Repositorios de tesis	Estimado	
	<b>Material de Impresión</b>		
	Fotocopias	15 unidades	60.00
	Impresiones	15 unidades	60.00
	Computadora	1	1500
	USB	1	30.00
	<b>Material de escritorio</b>		
	Lapiceros	2	3.00
	Cuadernos	1	6.00
		<b>TOTAL</b>	

### 4.3.Cronograma de actividades

Actividades	Año 2025									
	Meses									
	A	M	J	J	A	S	O	N	D	2025
Elaboración del título del proyecto	X									
Redacción del capítulo I	X									
Redacción del capítulo II – Marco teórico	X									
Redacción del capítulo III – Marco metodológico		X								
Redacción de instrumentos, validación y prueba piloto		X				X	X	X	X	
Hallar resultados		X								
Discusión, conclusiones y recomendaciones.			X						X	
Revisión del informe				X					X	
Sustentación de la tesis.				X					X	

## REFERENCIAS

- Aguirre, S. (2020). *Organización de los espacios del aula para desarrollar las destrezas en los niños de educación inicial*. [Ensayo, Universidad Técnica de Machala, Ecuador]. [https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16299/1/E-11950\\_AGUIRRE%20GALLEGOS%20SANDY%20YADIRA.pdf](https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16299/1/E-11950_AGUIRRE%20GALLEGOS%20SANDY%20YADIRA.pdf)
- Almeida, E. & Morales, M. (2022). *La metodología juego en rincones para el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años de inicial 2 en la ciudad de Quito durante el año 2022*. [Proyecto de investigación, Universidad Central del Ecuador, Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/50c4eec3-4cfb-4def-b554-5de2c90dc3ab>
- Álvarez, P. (2018). *Ética en la Investigación*. Boletín Universidad De Santiago de Cali
- Cahuachi, V. (2018). *La Psicomotricidad y su relación con la lectoescritura en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N.º 1035 “santa lucia de pro”, pebas – loreto, 2018*. [Trabajo de licenciatura, Universidad Alas Peruanas, Perú]. [https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/2204/Tesis\\_Psicomotricidad\\_Relaci%C3%B3n\\_Lectoescritura.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/2204/Tesis_Psicomotricidad_Relaci%C3%B3n_Lectoescritura.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ausubel, D. P. (1978). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (2.ª ed., R. Heller Domínguez & E. Ribes Iñesta, Trads.). Editorial Trillas. <https://docs.google.com/file/d/0B7leLBF7dL2vQUtlT3ZNWjdmTlk/edit?resourcekey=0-7rZQYXIVeCQaBs1MHiCVCg>
- Cajas, C. (2021). *Los rincones de trabajo como estrategia metodológica en los procesos de aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años*. [Proyecto de investigación,

Universidad Central del Ecuador, Ecuador].

<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/ea060bb5-aac1-46ab-bd69-fe1f4d8e295a>

Cuellar, M.; Tenreiro, M. & Castellón, G. (2017). *El juego en la Educación Preescolar. Fundamentos históricos*. Revista Conrado, 14(62), 117–123.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc206218.pdf>

DREC. (21 de junio de 2024). *DREC asegura espacios lúdicos de calidad para niños y niñas del Callao y Ventanilla*. Oficina de Imagen Institucional – DREC.

<https://www.gob.pe/institucion/regioncallao-dre/noticias/977141-drec-asegura-espacios-ludicos-de-calidad-para-ninos-y-ninas-del-callao-y-ventanilla>

Facultad de Derecho- Ceide <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6312423>

Flores, F. (2020). *El desarrollo de la hora del juego libre en los sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa Inicial N°313, distrito de Chimbote.2019*. [Tesis de bachiller, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Perú].

[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27178/DESARROLLO JUEGO FLORES MARCHENA FIORELLA MAYBELLY.pdf](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27178/DESARROLLO%20JUEGO%20FLORES%20MARCHENA%20FIORELLA%20MAYBELLY.pdf)

Gallardo, L. (2021). *El juego libre en sectores de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “La Palmeras” de la provincia de Zarumilla Región Tumbes 2019*. [Tesis de bachiller, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Perú].

[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31044/EJECUCION ORGANIZACION GALLARDO INFANTE LIZ VANESSA.pdf?sequence=3](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31044/EJECUCION_ORGANIZACION_GALLARDO_INFANTE_LIZ_VANESSA.pdf?sequence=3)

García, P. (2019). *Uso del juego libre en sectores en niños de cuatro años, en la Institución Educativa Inicial N° 115-11, San Juan de Lurigancho, 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Perú].

[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_e58a18235b3e06c0c269a09fababf8e3/Details](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_e58a18235b3e06c0c269a09fababf8e3/Details)

Guerra, M (2010). El juego simbólico. *Revista digital Eduinnova*, 27(10), 10-13.

<https://studylib.es/doc/5457392/el-juego-simb%C3%B3lico>

Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. - Mcgraw-hill interamericana editores, s.a. de C. V. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales\\_de\\_consulta/drogas\\_de\\_abuso/articulos/sampierilasrutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/sampierilasrutas.pdf)

Hernández, T. y Lozano, E. (2020). *Juego libre en los sectores de estudiantes de Nivel Inicial en Villa el Salvador*. [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, Perú] Repositorio Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.

<https://repositorio.monterrico.edu.pe/items/84773b8e-46e9-4793-a8af-8a48c3d96292>

MINEDU (2009). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Perú. Corporación Gráfica Navarrete S.A. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>

MINEDU (2019). *Guía metodológica del juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Amauta impresiones S.A.C.

<https://repositorio.perueduca.pe/webs/2023/juego-simbolico.pdf>

MINEDU. (2019). *Guía para la elaboración e implementación de las normas de convivencia y las medidas correctivas en la institución educativa desde la disciplina positiva*. Minedu.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6982/G%c3%baia%20para%20la%20elaboraci%c3%b3n%20e%20implementaci%c3%b3n%20de%20las%20normas%20de%20convivencia%20y%20las%20medidas%20correctivas%20en%20la%20instituci%c3%b3n%20educativa%20desde%20la%20disciplina%20positiva.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MINEDU. (2019). *Orientaciones para la planificación curricular y la evaluación formativa*. Minedu.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/10372/Orientaciones%20para%20la%20planificaci%C3%B3n%20curricular%20y%20la%20evaluaci%C3%B3n%20formativa%20documento%20de%20trabajo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MINEDU. (2023). *Guía para el uso de materiales y recursos dirigidos a la atención de las niñas y los niños de los PRITE*. Minedu.

<https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/intervencion-temprana/guia-para-el-uso-de-materiales-y-recursos-dirigidos-a-la-atencion-de-las-ninias-y-ninios-de-los-prite.pdf>

Naciones Unidas. (1989). Convención sobre los Derechos del Niño, art. 31.

<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1990-31312>

Pizarro, N. (2020). *La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°088 – Huantán*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú]. Repositorio Universidad Nacional de Huancavelica. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/d8d0f7fd-d4c1-423f-8a89-f5360d834fe9>

Ramos, A. (2019). *La importancia del trabajo por rincones de aprendizaje en el último curso de la Etapa de Educación Infantil: elección de los mismos y elaboración de materiales*. [Tesis de fin de grado, Universidad de Valladolid, España]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41509/TFG-O-1845.pdf?sequence=1>

Rodríguez, L. (2021). *Rincones pedagógicos ambientes significativos para el aprendizaje en las niñas y niños de 4 a 5 años de la institución educativa Genesis en la ciudad de Barranquilla*. [Título de licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Colombia]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/43934>

UNESCO (6 de Enero de 2023). *La actividad al aire libre, un juego de niños*. Correo de la Unesco. <https://courier.unesco.org/es/articles/la-actividad-al-aire-libre-un-juego-de-ninos>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. The Lego Foundation. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNICEF. (2021). *Care for Child Development: Guidelines and resources*.

<https://www.unicef.org/documents/care-child-development>

World Health Organization, UNICEF, & World Bank Group. (2018). *Nurturing Care Framework for Early Childhood Development*.

<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/272603/9789241514064-eng.pdf>

## **ANEXOS**

## ANEXO 1: Matriz de consistencia

Nivel de logro de la hora del Juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una Institución Educativa Inicial, Callao – 2023					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
<b>Problema General</b>	<b>Objetivo General</b>			<b>V1:</b>	
¿En qué nivel de logro se desarrolla la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial, Callao – 2023?	Describir el nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2023	No formula hipótesis, por ser descriptivo simple	Hora del juego libre en los sectores	<b>Dimensión 1 Primer momento:</b>  Planificación y organización	<b>Enfoque:</b> Cuantitativo  <b>Tipo de investigación:</b> Básica  <b>Diseño:</b> Descriptiva
<b>Problemas Específicos</b>	<b>Objetivos Específicos</b>			<b>Dimensión 2 Segundo momento:</b>  Desarrollo del juego	<b>Población:</b> Conformada por estudiantes de cinco años en una Institución Educativa, Callao <b>Muestra:</b> Conformada por 40 estudiantes de cinco años en una Institución Educativa, Callao
¿Cuál es el nivel de logro de la metodología de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025?	Describir el nivel de logro de la metodología de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025			<b>Dimensión 3 Tercer momento:</b>  Socialización, representación, metacognición y orden	<b>Técnica e instrumento de recolección de datos:</b> La técnica que se usará es la observación y el instrumento será la Lista de cotejo
¿Cuál es el nivel de logro de la metodología de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025?	Describir el nivel de logro de la metodología de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025.				
¿Cuál es el nivel de logro de la metodología de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025?	Describir el nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial, Callao – 2025				

## ANEXO 2: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y Rango	
<b>Nivel de logro de la hora del juego libre en los sectores</b>	Es uno de los momentos claves de la jornada diaria en la que es posible potenciar el juego simbólico. (MINEDU, 2018, p. 25)	La variable Metodología de la Hora del juego libre en los sectores presenta como dimensiones:  Primer momento: Planificación y organización  Segundo momento: Desarrollo del juego  Tercer momento: socialización, representación, metacognición y orden.  Será medido mediante un	<b>Planificación y organización</b>	- Realización de la asamblea	1	NO = 0  SI = 1	Inicio Proceso Logrado	0-2
				- Elección de sectores	2			3-5
				- Establecimiento de normas	3			6-7
				- Establecimiento del tiempo y espacio	4			
					5			
					6			
	7							
			<b>Desarrollo del juego</b>	- Disposición de materiales	8	NO = 0  SI = 1	Inicio Proceso Logrado	0-2
		9		3-5				
		10		6-7				
		11						
		12						
		13						
		14						
			<b>Socialización, representación, metacognición y orden</b>	- Socialización de la experiencia del juego	15	NO = 0  SI = 1	Inicio Proceso Logrado	0-2
		16		3-4				
		17		5-6				
		18						

		<p>cuestionario de 20 ítems aplicado a niños de cinco años del nivel inicial.</p>		<p>- Verbalización de aprendizajes y dificultades</p> <p>- Orden del espacio y materiales</p>	<p>19</p> <p>20</p>			
--	--	---	--	---	---------------------	--	--	--

### ANEXO 3: Instrumento de recolección de datos



## INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO “MARÍA MADRE”

Instrumento para medir el Nivel de logro de la Hora del Juego libre en los sectores.

#### Datos generales:

1. I.E.I: \_\_\_\_\_
2. Edad: 5 años
3. Estudiante: (Solo nombres): \_\_\_\_\_
4. Aula: \_\_\_\_\_

#### Puntuación:

0 = NO	1 = SI
--------	--------

Dimensión	N°	Ítems	Escala	
			0	1
<b>Primer momento:</b> <b>Planificación y organización</b>	1	Se reúne previamente en asamblea para la elección de sectores	NO	SI
	2	En asamblea menciona el sector dónde quiere jugar y que juego desea realizar	NO	SI
	3	En asamblea menciona con quién o quiénes quiere jugar	NO	SI
	4	En asamblea dialoga con sus compañeros y compañeras acerca del sector que elegirán	NO	SI
	5	Presta atención cuando sus compañeros (as) comentan el sector y el juego que desean realizar	NO	SI
	6	Reconoce el espacio en dónde se encuentra cada sector para su elección	NO	SI
	7	En asamblea menciona los acuerdos para jugar en los sectores y reconoce su importancia	NO	SI

<b>Segundo momento: Desarrollo del juego</b>	<b>8</b>	Dialoga con sus compañeros (as) para definir a qué jugarán	NO	SI
	<b>9</b>	Dialoga con sus compañeros (as) para definir qué material utilizará cada uno en el juego	NO	SI
	<b>10</b>	Negocia con sus compañeros (as) acerca del material o juguete que desea emplear en el momento	NO	SI
	<b>11</b>	Emplea los materiales que se encuentran en el sector elegido	NO	SI
	<b>12</b>	Pone en práctica los acuerdos previamente establecidos para cuidar los materiales	NO	SI
	<b>13</b>	Pone en práctica los acuerdos previamente establecidos para compartir los materiales	NO	SI
	<b>14</b>	Responde a las preguntas que realizar su docente durante el juego	NO	SI
<b>Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden.</b>	<b>15</b>	Se reúne en asamblea luego de realizar el juego	NO	SI
	<b>16</b>	Durante la asamblea, menciona acerca del juego que realizó y los materiales que empleó	NO	SI
	<b>17</b>	Durante la asamblea, menciona con quién o quiénes realiza su juego	NO	SI
	<b>18</b>	Representar gráficamente el juego que realizó en el sector	NO	SI
	<b>19</b>	Comenta lo que aprendió durante su juego en los sectores	NO	SI
	<b>20</b>	Comenta las dificultades o incidencias que ocurrieron durante su juego en los sectores	NO	SI

<b>Desarrollo Del juego</b>	8	¿Tu maestra te permite ir a el sector que elegiste?	NO	SI
	9	¿Tu maestra te permite utilizar todos los materiales que pertenecen al sector que elegiste?	NO	SI
	10	¿El espacio del sector que elegiste es amplio?	NO	SI
	11	¿Tu maestra te permite jugar de manera libre en el sector?	NO	SI
	12	¿Conversas con tus compañeros y compañeras a qué jugarán y qué material utilizará cada uno?	NO	SI
	13	¿Durante el juego tu maestra te realiza preguntas sobre lo que estas jugando?	NO	SI
	14	¿Tu maestra avisa cuando ya va a terminar la actividad del juego?	NO	SI
<b>Socialización, Representación Metacognición y orden.</b>	15	¿Tu maestra invita a realizar la asamblea luego de realizar el juego?	NO	SI
	16	Durante la asamblea, ¿se te invita a mencionar a que jugaste?	NO	SI
	17	¿Se te invita a elegir el material para representar el juego que realizaste en el sector?	NO	SI
	18	¿Se te invita a mencionar lo que aprendiste en el juego y las dificultades que tuviste?	NO	SI
	19	¿Se te invita a guardar los materiales del sector en el lugar que corresponde?	NO	SI
	20	¿Se te invita a dejar limpio el espacio donde jugaste?	NO	SI

*Inoñan, León y Rodríguez (2025)*

