

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



Juego Libre en los Sectores en el Nivel Inicial

Trabajo de Investigación Presentado por:

Ana Liz Maza Córdova

ID ORCID: 0000-0003-4588-8667

Para Obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

ASESORA:

Mg. María Del Rosario García Cortegana

ID ORCID: 0000-0003-2852-6437

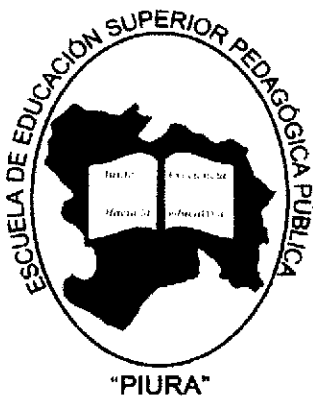
Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

**PIURA - PERÚ
2025**

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



Juego Libre en los Sectores en el Nivel Inicial

Trabajo Académico Aprobado en Forma y Estilo por:

Miembro Presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas

Miembro Secretario: Dr. José Eduardo Ayala Tandazo

Miembro Vocal: Mg. Angela Martina Bruno Seminario

PIURA - PERÚ

2025

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



Juego Libre en los Sectores en el Nivel Inicial

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

Ana Liz Maza Córdova,



PIURA - PERÚ

2025

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

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:

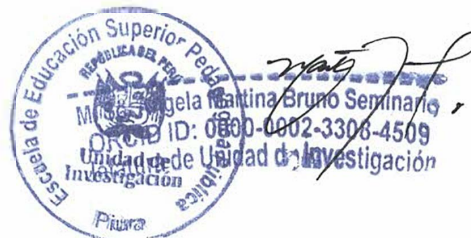
Que, el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación presentado por la investigadora **MAZA CORDOVA ANA LIZ** del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial denominado: **JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EL NIVEL INICIAL** - 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

10%

Distrito veintiséis de octubre, **15 OCT. 2025**

Mg. AMBS/JUI
Bam.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres **MAZA CORDOVA ANA LIZ** identificada con DNI N° 42788472
Correo electrónico **anlymazavilla431@gmail.com** Código de alumno 42788472
ID ORCID: 0000-0003-4588-8667

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EL NIVEL INICIAL

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) **MAZA CORDOVA ANA LIZ**

Asesor (a) **Mg. MARIA DEL ROSARIO GARCIA CORTEGANA**

ID ORCID Asesor: **0000-0003-2852-6437**

DNI N° **03680693**

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 deajo 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

Juego como Estrategia de Aprendizaje y Gamificación

Distrito Veintiséis de octubre, 15 de Octubre del 2025


MAZA CORDOVA ANA LIZ
DNI N° 42788472



Mg. AMBS/JUI
b.a.m./S.

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

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

Yo, **MAZA CORDOVA ANA LIZ**, identificada con DNI N°42788472, como autor (a) del trabajo de investigación titulado: **JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EL NIVEL INICIAL- Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización 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 de los Grados Académicos.

Distrito Veintiséis de octubre, 15 de Octubre del 2025


MAZA CORDOVA ANA LIZ
DNI. N°42788472



Mg. AMBSYJUI
Bam.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESORA

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

Yo, **MARÍA DEL ROSARIO GARCIA CORTEGANA**, identificada con DNI N° 03680693 como asesora del trabajo de investigación titulado: **JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EL NIVEL INICIAL - Línea de investigación:** Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes desarrollada por el investigadora ANA LIZ MAZA CORDOVA, identificada con DNI N° 42788472 egresada del Programa de Profesionalización 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, 25 de abril 2025

Mg. MARÍA DEL ROSARIO GARCIA CORTEGANA

DNI. N° 03680693

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

A mis padres, esposo e hijos Maher y Lohanne,
que me motivan día a día para seguir avanzando en
el camino del que hacer educativo.

Ana Liz Maza Córdova

Agradecimiento

A Dios por brindarme la sabiduría y la fortaleza de seguir avanzando en el cumplimiento de mis objetivos y aspiraciones.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura, por ser mi alma mater que ha contribuido en mi formación académica.

A mi Asesora de investigación, Mg. María Del Rosario García Cortegana, por su apoyo y asesoría en cada avance del trabajo realizado.

Ana Liz Maza Córdova

Índice de contenido

Certificado de Índice de Similitud de Turnitin	iv
Formato de Autorización para Publicación en Repositorio Académico Digital	v
Constancia de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación al Repositorio Académico Digital	vii
Constancia de Aprobación del Asesor	viii
Dedicatoria	ix
Agradecimiento	x
Introducción	13
Capítulo I. 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. Marco Teórico Conceptual	17
2.1. Definición, Características e Importancia del Juego Libre en los Sectores, en Correspondencia al Programa Curricular de Educación Inicial	17
2.1.1. Definición de Juego Libre	17
2.1.2. Definición del Juego Libre en los Sectores	18
2.1.3. Juego Libre y Actividad Autónoma en el I Ciclo	20
2.1.4. Características del Juego Libre en los Sectores	21
2.1.5. Importancia del Juego Libre en los Sectores	26
2.2. Perspectivas Teóricas del Juego Libre en los Sectores	28
2.2.1. Perspectiva Teórica de Montessori	29
2.2.2. Perspectiva Teórica de Piaget	34
2.2.3. Perspectiva Teórica de Vygotsky	35
2.2.4. Perspectiva Teórica de Steiner	36
2.2.5. Perspectiva Teórica de Freinet	37
2.3. El Juego Simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores	38
2.3.1. Definición del Juego Simbólico	39
2.3.2. Etapas de Desarrollo del Juego Simbólico y su Relación con el Juego Libre en los Sectores	40

2.3.3. Secuencia Metodológica del Juego Simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores.	42
Capítulo III. Metodología de Análisis de Información	45
3.1. Descripción de la Metodología.....	45
Capítulo IV. Conclusiones y Recomendaciones	53
4.1. Conclusiones	53
4.2. Recomendaciones	55
Referencias Bibliográficas	56
Anexos	61
Anexo 1. Matriz de Consistencia de Objetivos y Ejes Temáticos	
Anexo 2. Resolución Directoral	63
Anexo 3. Resumen Estadístico de Aplicación del Turnitin	64

Introducción

El juego libre en los sectores en el nivel educativo inicial se destaca como un momento pedagógico esencial y enriquecedor. Mediante su implementación se fomenta la autonomía y la creatividad infantil, en este sentido, esta metodología se convierte en una herramienta valiosa para fomentar un desarrollo integral en las primeras etapas de la vida. Más allá de proporcionar un componente lúdico y fomentar la diversión en los niños, el juego, en su naturaleza espontánea e intrínseca, nutre habilidades cognitivas, emocionales y sociales fundamentales.

El objetivo central de este trabajo es investigar las principales perspectivas teóricas, sus características e implementación del juego libre en los sectores tal como se describe en el Programa Curricular de Educación Inicial. Para este fin se llevó a cabo una recopilación sistemática de la literatura. Se accedió a la evidencia a partir de identificar y analizar revistas indexadas, artículos científicos, libros y reportes de tesis que resultaron pertinentes. Este diseño de búsqueda se formuló con el objetivo de acceder a variedad de enfoques, perspectivas y contextos sobre el juego libre en sectores.

De forma general, el juego libre en los sectores de educación inicial se considera una de las actividades pedagógicas más relevantes ya que permite a los niños en gran medida desarrollar su autonomía, creatividad e imaginación. De igual forma, se menciona el juego simbólico como una estrategia fundamental para la representación de diversas situaciones y experiencias de la vida cotidiana de los niños. Estas propuestas fueron fundamentadas en diversas teorías del aprendizaje, aumentando sus posibilidades de implementación en la práctica educativa.

La estructura del trabajo consta de cuatro capítulos. El primero contiene la presentación de los objetivos y la justificación de la investigación. En el segundo capítulo se incluye un análisis de la literatura y del marco teórico y conceptual del libre juego y se plantea su definición, características, importancia y aplicación en los sectores. Este tercer capítulo presenta la metodología para la información que se va a analizar: el método y el ciclo de revisión bibliométrica del análisis de literatura. Por

último, el cuarto capítulo lista las conclusiones de esta investigación junto a las recomendaciones para mejorar la comprensión y actitud hacia el juego libre en educación inicial.

En términos generales, el juego libre en los sectores del nivel de educación inicial se considera un momento pedagógico muy importante donde los niños pueden desarrollar en gran medida su autonomía, creatividad e imaginación. Además, se enfatiza la importancia del juego simbólico como una estrategia central para representar una gran cantidad de experiencias y situaciones que los niños encuentran en su vida cotidiana dentro de su contexto. Estas bases están respaldadas por diferentes teorías de aprendizaje, lo que mejora su aplicabilidad en el entorno educativo real.

Capítulo I

Objetivos de la Investigación Académica

1.1. Objetivo General

Analizar las principales perspectivas teóricas, características e implementación del juego libre en los sectores, en concordancia con el Programa Curricular de Educación Inicial.

1.2. Objetivos Específicos

- Describir el trabajo de metodologías del juego libre en los sectores en el programa curricular de educación inicial.
- Sintetizar las principales teorías educativas relacionadas al juego libre en los sectores en el nivel educativo inicial.
- Explicar la implementación del juego simbólico como componente clave en la hora del juego libre en los sectores en el nivel educativo inicial.

1.3. Justificación de la Investigación

Esta relevancia social de su trabajo de investigación es lo que lo distingue al enfocar la educación inicial. El juego libre en los sectores, relacionado con la autonomía, creatividad y espontaneidad del niño, combina todas las esferas que configuran la calidad educativa en los primeros años de vida. Al proporcionar un entorno pedagógico que respete y fomente la naturaleza del juego libre, se nutre a los niños para que crezcan como individuos creativos y autónomos, teniendo así un impacto positivo en la sociedad y desarrollando habilidades esenciales cruciales para el desarrollo sostenible.

La conveniencia de esta investigación radica en el impacto que el actual sistema educativo, con todas sus nuevas tendencias, está recibiendo. Ahora hay marcos pedagógicos centrados en la atención y el desarrollo del niño como un todo. Así, se

vuelve crucial estudiar y profundizar en la incorporación eficiente del juego libre. También es importante señalar que esta investigación se justifica de las siguientes maneras:

- a) **Justificación teórica:** La razón particular para priorizar esta investigación radica en el impacto que el actual sistema educativo, con todas sus nuevas tendencias, está recibiendo. Ahora hay marcos pedagógicos centrados en la atención y el desarrollo del niño como un todo. Así, se vuelve crucial estudiar y profundizar en la incorporación eficiente del juego libre.
- b) **Justificación metodológica:** Esta investigación se justifica por el enfoque en una revisión agregada de literatura con diversos criterios de inclusividad. La aplicación de este enfoque logra una síntesis coherente y lógica de la literatura pertinente y garantiza que las conclusiones extraídas de la literatura sean sólidas y creíbles, proporcionando así una base sólida para futuras investigaciones y permitiendo que este documento sirva como un punto de referencia sobre el tema.
- c) **Potenciales beneficiarios.** En este estudio, los beneficiarios potenciales son principalmente los niños, que incluyen a aquellos en los niveles de educación preescolar y guardería. Además, los educadores y padres también pueden beneficiarse al comprender los procesos de aprendizaje y desarrollo infantil a través del juego libre en los sectores para promover la autonomía, creatividad e interacción social en un niño.

Capítulo II

Marco Teórico Conceptual

2.1. Definición, Características e Importancia del Juego Libre en los Sectores, en Correspondencia al Programa Curricular de Educación Inicial

A continuación, en correspondencia al primer objetivo específico “Describir el trabajo de metodología del juego libre en los sectores en el programa curricular de educación inicial”, se presentan los conceptos principales, así como las características de esta metodología, resaltando además su relevancia en la educación infantil.

2.1.1. Definición de Juego Libre

En cuanto a la aproximación teórica del juego libre, hay varias definiciones que consideran su función dentro de la educación infantil. Torres et al. (2025) aclaran que el juego libre se entiende como una forma de actividad que promueve la creatividad, la autonomía, así como la toma de decisiones y el deseo de descubrir. Su valor radica en que el niño selecciona por sí mismo las acciones y los materiales a utilizar.

Como señalan Escalante et al. (2025), el juego libre es una actividad en la que el niño organiza sus experiencias y aprendizajes sin acompañamiento, sin la intervención directa de un adulto. La importancia radica en la capacidad de fomentar la autonomía y la capacidad de responder de forma espontánea. Desde la perspectiva de estos autores, el juego libre es una forma vital de actividad que promueve la creatividad y la interacción social, sirviendo así como una herramienta pedagógica que refuerza el desarrollo holístico durante la educación infantil.

Desde una perspectiva diferente, Ormazábal (2020) afirma que el juego libre es la oportunidad para que el niño pueda actuar en un entorno con un grado de espontaneidad que está libre de estructuras rígidas y restricciones externas. Este autor enfatiza que el juego libre ayuda en la construcción de significados personales y

refuerza la capacidad de tomar decisiones. Además, lo considera como un espacio vital para la expresión de emociones durante la infancia.

Según Roggeroni (2023), el juego libre se entiende como una experiencia que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños. El enfoque de la perspectiva de este autor es que el juego libre no busca resultados específicos, sino que busca la experiencia del proceso. El niño aprende al interactuar con el entorno, comunicándose y socializando, refinando así su independencia y habilidades imaginativas en los primeros años.

En base a estas aportaciones, se entiende el juego libre como una actividad autónoma donde el niño toma decisiones, interactúa y aprende a través de la expresión y su entorno. Representa un espacio privilegiado de la educación infantil que potencia la creatividad, la socialización y el desarrollo de experiencias significativas en el marco de un desarrollo integral.

2.1.2. Definición del Juego Libre en los Sectores

Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016), en su Programa Curricular de Educación Inicial, destaca que los niños en entornos educativos tienen diferentes momentos a lo largo de su día, incluyendo actividades como juegos en sectores, juego libre, descansos para el refrigerio, cuidados y autonomía. Estos momentos se entienden como oportunidades para permitir que los niños se auto expresen libremente, sin el miedo a ser corregidos o castigados, en presencia de un adulto que los apoye y esté dispuesto a escucharlos.

El juego libre en sectores, entonces es un método fundamental de trabajo pedagógico para el nivel preescolar que tiene como objetivo el crecimiento del niño a través del juego y experiencias significativas. El aprendizaje a través del juego libre se orienta al principio fundamental de proporcionar a los niños espacios flexibles y temáticos, llamados “sectores,” donde pueden participar en actividades autónomas e imaginativas. El juego libre en sectores no solo promueve la exploración individual y la autoexpresión, sino que también fomenta la interacción social, el aprendizaje cooperativo y el desarrollo cognitivo y emocional.

Lo mencionado tiene sustento en el MINEDU (2016), donde expresa que uno de los principios más importantes de la metodología es que, el juego es considerado una actividad libre, completamente gratificante, que brinda la oportunidad de que, el niño y el docente, interactúen de forma positiva. Implica que el niño, de manera espontánea, realice elecciones, adquiera roles, junto a las reglas y negociación que surgen de las distintas realidades. En adición, señala que mediante estas estrategias los niños logran adquirir un conjunto de habilidades a nivel cognitivo, motor, social y comunicacional.

Sobre el tema del juego libre en sectores, según Oñate-González (2020), es una de las pedagogías más extendidas en la educación preescolar, y constituye un contexto educativo que promueve la calidad en la educación. La práctica, consiste en el diseño de espacios o ambientes didácticos alternativos donde los niños desarrollan la creatividad, la imaginación y la motricidad mientras se divierten.

Pillajo (2021) argumenta que el juego libre en forma de sectores abarca actividades o momentos de enseñanza que son normalmente parte de la clase, pero que también se realizan en otros lugares como el jardín o el patio de la Institución Educativa. El objetivo es que los niños se diviertan mientras al mismo tiempo desarrollan y fortalecen diferentes habilidades.

En esa secuencia de ideas, Pillajo (2021) se enfoca en el educador como el que prepara las áreas de aprendizaje o sectores y, por lo tanto, debe tener en cuenta algunos principios básicos como su disposición y disposición. Igualmente, el énfasis de la metodología, que implica la creación de experiencias variadas donde los niños controlan las actividades, interactúan con sus pares y aprenden haciendo, es muy importante.

El juego libre en los sectores es, sin duda, una de las metodologías más utilizadas en el trabajo educativo, ya que es un momento pedagógico para esforzarse por un proceso de enseñanza y aprendizaje ejemplar. En este tipo de juego, se ofrece a los niños la oportunidad de expresar sus sentimientos, tomar decisiones y moverse a su propio ritmo sin presión externa por parte del instructor.

2.1.3. Juego Libre y Actividad Autónoma en el I Ciclo

El juego libre en el I Ciclo (0 a 3 años) es una actividad que permite a los niños iniciar un proceso que favorece la construcción de su autonomía. En la “Guía del Juego Libre en los Sectores” del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2019), se menciona que esta actividad permite que los niños exploren, decidan y realicen experiencias de manera autónoma. Al manipular objetos y relacionarse con el entorno, los niños refuerzan su autonomía y su confianza en estas primeras etapas.

Como indica el MINEDU (2019), el adulto o cuidador juega un papel vital en esta etapa al proporcionar condiciones seguras y motivar la exploración independiente. Su rol no es guiar la actividad, sino acompañar y observar los procesos de desarrollo del niño, interviniendo solo cuando sea absolutamente necesario. Esto permite honrar el ritmo individual, fomentando la construcción de experiencias significativas y fortaleciendo la capacidad de decidir y actuar de manera independiente durante los primeros años.

Roggeroni et al. (2023) enfatizan que el juego del niño es crucial para el crecimiento, ya que promueve la exploración, el aprendizaje y las habilidades sociales. Los autores destacan que los padres desempeñan un papel fundamental al fomentar la autonomía de sus hijos a través del juego, proporcionando opciones y acciones. También advierten que en este proceso, hay intentos de reconciliar el permitir que el niño tenga autonomía con límites apropiados.

Vásquez y Ríos (2025) afirman que el juego libre en la infancia temprana refuerza la autosuficiencia al fomentar la toma de decisiones y la experimentación en un entorno seguro. Plantean que las prácticas de juego libre mejoran el desarrollo de la emoción y la cognición, ya que el niño aprende a resolver problemas simples, expresar preferencias y aceptar responsabilidades tempranas. Por lo tanto, el juego libre sirve como un medio eficaz para promover la independencia y la adquisición de nuevos conocimientos significativos.

El juego libre en el I Ciclo sirve como un medio esencial para fomentar la autonomía en los niños menores de tres años. A través de la exploración espontánea,

la suave guía del adulto y la interacción con el entorno, los niños mejoran sus habilidades para decidir, actuar y construir experiencias de desarrollo temprano significativas y holísticas.

2.1.4. Características del Juego Libre en los Sectores

Una de las características más relevantes del juego libre en sectores es la que da la autonomía al estudiante para seleccionar de un conjunto de actividades, varias de las cuales requieren el uso de su imaginación, tal como lo definió Oñate-González (2020). Así mismo, es relevante señalar que el maestro debe contar con algunos materiales que puedan captar la atención del niño mediante, por ejemplo, materiales didácticos idóneos e incluso con la forma en que están dispuestos los centros de aprendizaje.

En la investigación de Mattos (2018), se señala otra característica del juego libre en sectores que permite la aplicación y mezcla de estrategias como el juego dramatizado o la danza para el desarrollo de actividades ya sea a nivel individual o grupal. Se sostiene que los docentes deberían permitir que los niños gocen de actividades de juego libre con poco o ningún control para guiar ese juego hacia objetivos específicos que no sean deseables.

Es esencial entender que los niños tienen sus propios ritmos y necesidades específicas que deben ser atendidas por el maestro de manera diferenciada. Una estructura más flexible podría ser más efectiva que una convencional donde todos los niños realizan las mismas tareas bajo la supervisión del maestro. De esta manera, el juego libre en diferentes áreas de aprendizaje puede proporcionar a los niños una experiencia educativa de calidad si está debidamente guiado y monitoreado de cerca por un maestro hacia un aprendizaje efectivo y el desarrollo de habilidades importantes.

En el estudio realizado por López (2019), se describen algunas consideraciones psicopedagógicas fundamentales relacionadas con el uso del juego libre en sectores.

Para una implementación efectiva de este método en su práctica educativa, el maestro necesita estas comprensiones básicas:

- a) Aumenta las interacciones positivas, mejorando las relaciones del niño con sus compañeros, maestros y otro personal auxiliar.
- b) La participación en diferentes sectores aumenta el interés y la curiosidad de los niños por aprender cosas nuevas.
- c) Promueve el interés por la indagación y el uso de diferentes estrategias para resolver problemas de aprendizaje.
- d) Fomenta la conciencia de las habilidades y destrezas del niño, valorando la aceptación apreciativa de los errores, la perseverancia en metas, el esfuerzo y la superación de desafíos.
- e) Cultiva la iniciativa y la responsabilidad en el trabajo del niño y manejo de los materiales, al mismo tiempo que promueve la necesidad de mantener el orden.
- f) Enseña a los niños cómo planificar y organizar su trabajo reconociendo lo que desean aprender y cómo lograrlo.
- g) Permite a los maestros monitorear individual y continuamente el progreso y las dificultades de cada niño mientras observan las estrategias de logro de metas.
- h) Pone a disposición de los maestros los recursos necesarios para apoyar de manera oportuna y proporcionar el tipo de orientación que consideren más apropiada.

Con base en lo anterior, se puede afirmar que el juego libre en los sectores, como un ambiente educativo, tiene muchas características útiles para la formación integral del niño. Estas cualidades comprenden la atención a la autonomía, el estímulo de la creatividad, así como el desarrollo de la sociabilidad a través de las relaciones con sus compañeros. Además, el juego libre en sectores ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades de organización y planificación, lo cual permite a la docente un control permanente en su seguimiento.

Entonces, se puede asumir que el juego en sectores, como estrategia metodológica, en gran parte permite la autonomía del infante, pero también permite que la docente actúe como mediadora estratégica cuando así lo decida. A pesar de que hay completa libertad por parte de los infantes para seleccionar y realizar actividades de manera independiente, siempre hay supervisión y control del docente a lo largo de todo el proceso pedagógico.

2.1.4.1. Aspectos Clave en la Implementación del Juego Libre en los Sectores

En las directrices de orientación del MINEDU (2019), y sobre la implementación del juego libre en los sectores, se enfatiza tres componentes fundamentales que deben abordarse para la correcta ejecución del juego libre. Estos componentes cubren: la asignación de tiempo adecuado y un ambiente apropiado para la recreación sin restricciones, la adecuación de materiales y recursos, así como el correcto orden y disposición de juguetes y equipos que se mostrarán a continuación:

- a) Designación de tiempo y espacio para el juego libre: como se cita en la guía del MINEDU (2019), se aconseja fijar un periodo apropiado para esta actividad reconociendo su papel fundamental en los aspectos de desarrollo infantil. Este periodo debe dirigirse al juego libre, considerando las múltiples funciones que desempeña en el desarrollo y aprendizaje de los niños. En cuanto al espacio, se necesita un área que permita la libertad de movimientos y un ambiente seguro para los niños. Debe haber suficiente espacio de tal manera que cada niño pueda apuntar y llevar a cabo sus actividades de juego individual sin interferencias.
- b) Utilización de recursos materiales: En los diferentes sectores de juego, están disponibles juguetes esenciales y recursos educativos. En opinión de MINEDU (2019), estos objetos y materiales sirven como ayudas al aprendizaje a través del juego, permitiendo a los niños hacer realidad su imaginación. La gama de juguetes es bastante extensa, incluyendo animales domésticos y salvajes, así como accesorios como telas, figuritas de diferentes profesiones, figuras familiares y miniaturas como cunas, mesas,

alimentos, sombreros, gafas, bufandas, instrumentos musicales, utensilios de tienda y otros elementos similares.

- c) Organización de juguetes y materiales: Es muy importante organizar adecuadamente los objetos de juego para maximizar los beneficios derivados del tiempo de juego libre en los centros. Siguiendo las pautas de MINEDU (2019), hay dos formas de lograr esto que dependen de la cantidad de espacio disponible en el aula. En caso de que haya suficiente espacio y muebles, los juguetes y materiales pueden colocarse en estantes ubicados en las esquinas o áreas del aula al alcance y a la vista de los niños.

Por otro lado, si el espacio es reducido, los juguetes y materiales pueden ser almacenados en cajas temáticas, permitiendo a los niños sacar las cajas del aula y formando así un "sector móvil viajero". En la Figura 2, presentamos las principales consideraciones para la implementación de juegos libres en estas áreas.

Figura 2

Principales aspectos a considerar en la hora del juego libre en los sectores

Designación de tiempo y espacio	Uso de recursos materiales	Organización de juguetes y materiales
<ul style="list-style-type: none"> •Se sugiere establecer un tiempo específico y exclusivo para el juego libre. •En términos de espacio se requiere un entorno que facilite el movimiento y garantice la seguridad del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> •En los sectores debe existir variedad de recursos educativos esenciales. •Estos recursos facilitan la experiencia del juego, brindando oportunidad de expresar su imaginación y creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> •Es importante organizar los objetos del juego para asegurar el éxito de la implementación. •Dependiendo del espacio se puede ubicar los sectores en esquinas o áreas dentro del aula, o en cajas temáticas.

Fuente: Elaboración propia en base a MINEDU (2019).

2.1.4.2.Sectores o Cajas Temáticas para Implementar en la Hora del Juego Libre

Según el Manual Guía del MINEDU (2019), los sectores temáticos o cajas están organizados de la siguiente manera por el Ministerio de Educación:

- a) Sector del hogar y la familia: en este sector, los niños pueden representar dos áreas comunes de una casa: cocina/comedor y dormitorio. Aquí los niños representan una variedad de roles familiares como padres e hijos cocinando, acostando a los niños y hablando y tratando problemas familiares.
- b) Tienda, supermercado: este sector permite a los niños hacer juegos de roles de las diversas actividades que suelen encontrar. Es un área importante para el aprendizaje de las matemáticas.
- c) Peluquería: en esta área, los niños utilizan su fantasía al representar lugares a los que normalmente suelen ir y estas posiciones para cubrir habilidades de comunicación y matemáticas.
- d) Sector del restaurante: permite el desarrollo de diversos roles y personajes que mejoran las habilidades sociales y de la comunicación matemática. Este espacio permite negociar, interactuar y fomentar la resolución de conflictos.
- e) Sector de teatro y títeres: Este sector ayuda a los niños a expandir el ejercicio de la función simbólica. Representa un área donde los niños asumen distintos personajes y dramatizan diversas situaciones y porque esta área debe ser flexible para representar el hogar, una tienda, una farmacia, una peluquería, etc.
- f) Sector de construcción: Los niños pueden construir puentes, carreteras, viviendas, fortalezas, aldeas, castillos, corrales y otras cosas que se les ocurran. Con frecuencia, los niños que juegan imaginativos incluyen en sus construcciones unos muñecos, unos animales y vehículos donde continúan su juego.

- g) Juegos en miniatura: Estos son en adición a los sectores del aula. Se sugiere contar con un espacio exclusivo para miniatura. Los juegos a esta escala ayudan a desarrollar el pensamiento simbólico de forma significativa y por lo general incluyen elementos de la vida diaria o ficticia del niño.
- h) Sector de Música: Este sector tiene como objetivo introducir a los niños en la música y las canciones, permitiéndoles articular sus emociones y sentimientos. Aquí se pueden utilizar instrumentos miniatura como pianos, guitarras, tambores y flautas.

En resumen, estos sectores se asignan durante el período de juego libre con el fin de potenciar el juego simbólico e imaginativo, así como las habilidades de representación. Es importante destacar que, aunque el MINEDU (2019) sugiere la inclusión de estos sectores o cajas temáticas, los nombres son meramente etiquetas y pueden ser modificados creativamente en la práctica.

2.1.5. Importancia del Juego Libre en los Sectores

De acuerdo con MINEDU (2016), en el Currículo Nacional de Educación Básica, el juego libre se define como una actividad placentera y no estructurada en la que un niño decide participar sin ninguna incitación externa. En este sentido, es necesario enfatizar el apoyo a la creciente independencia de la auto iniciativa, expresión o autocuidado, y participación constructiva.

Desde esta perspectiva destaca que el juego libre en los sectores del nivel educativo inicial es distintivo por la contribución que realiza al desarrollo integral del niño, especialmente en lo que respecta a la creatividad, independencia, y participación social. Como no hay intención de evaluar el aprendizaje de los niños, este enfoque pedagógico permite la inmersión en un juego que es pedagógicamente significativo.

En este sentido, Monge et al (2019) argumenta que esta metodología ayuda a los niños a interactuar con su entorno y expresarse de manera irrestricta. En el juego no estructurado, los niños desarrollan sus habilidades para tomar decisiones, lo que a su vez mejora su independencia y autoconfianza. Además, las interacciones sociales mejoran sinérgicamente el aprendizaje colaborativo con la adquisición de

competencias emocionales, mientras que la diversidad de imaginación nutre el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades cognitivas. Ahora abordaré estos aspectos con mayor detalle.

a) Importancia del Juego libre en la Autonomía

El juego libre no estructurado en las diferentes áreas de la educación preescolar tiene efectos en el fomento de la autonomía de los niños. Dar a los niños la libertad de moverse e interactuar con el entorno los anima a tomar decisiones y asumir responsabilidad por sus acciones. En la observación de Moreira et al (2021), los niños a través del juego no estructurado son capaces de aprender a confiar en sus decisiones y esto facilita en gran medida el desarrollo de la autonomía, la autoestima y la autoconfianza.

Por otro lado, Sánchez (2023) menciona que las decisiones dadas a los niños como tareas dentro de un contexto controlado colaboran en el desarrollo de sus habilidades de afrontamiento y de resolución de problemas autónomas. La toma de decisiones, especialmente en un ambiente de juego, incrementa el autocontrol y el dominio personal, lo cual es de sumamente importante para el desarrollo integral del niño y su imagen dentro y fuera del ámbito educativo.

b) Importancia del Juego Libre en la Capacidad Creativa

El libre juego de los diferentes bloques en el nivel de educación infantil son la parte más impredecible en cuanto al desarrollo imaginativo de los niños. Miele et al. (2020) sostienen que darles a los niños la libertad para que exploren los diferentes bloques que les posibiliten ganar en conceptos nuevos alimenta la imaginación y la creatividad. A través del juego, los niños pueden representar sus ideas y sentimientos durante la acción sin limitaciones.

Con total libertad de acceso a todos los materiales, juguetes, y áreas de juego, los infantes empiezan a equiparse con las habilidades necesarias para resolver problemas de manera creativa, activando así el pensamiento divergente y la habilidad de generación de ideas. De esta forma, se les permite circular sin límites preestablecidos; experimentar con diversas maneras de realizar las tareas y potenciar

todos los aspectos de su potencial creativo, mientras sentencian las pautas de una mentalidad flexible a lo largo de su formación educativa.

c) Importancia del Juego Libre en la Interacción Social

En el contexto de la educación inicial, el juego libre tiene dentro de sus objetivos el fomentar la interacción social entre los pequeños. Solís (2019) menciona que, en el curso de las actividades libres, se da la oportunidad a los niños de participar, integrarse, negociar e incluso colaborar con otros. En estas dinámicas, los niños empiezan a aprender a marcar y negociar, comunicarse de forma efectiva, en forma conjunta y adquirir habilidades sociales importantes tales como, empatía y resolución de conflictos.

Los cubículos de libre juego ofrecen un entorno que permite simular múltiples roles y mejora la comprensión que se tiene sobre las normas y valores sociales. Castillo y Sandoval (2022) afirman que mediante las interacciones sociales los niños construyen la identidad comunitaria, lo que enriquece su pertenencia a una cultura determinada, otorgando un valor social y emocional. De este modo, el libre juego en los sectores no solo promueve el desarrollo personal, sino que también permite el desarrollo de habilidades sociales vitales para un desarrollo integral y óptimo bienestar en el sistema educativo y más allá.

2.2. Perspectivas Teóricas del Juego Libre en los Sectores

A continuación, en correspondencia con el segundo objetivo específico “Sintetizar las principales teorías educativas relacionadas con el juego libre en los sectores en nivel educativo inicial”, se presentan los principales fundamentos teóricos en relación al juego libre en los sectores.

Las diferentes perspectivas teóricas subrayan la implementación del juego libre en los sectores. Entre ellas, la teoría de Montessori, que se conoce por poner énfasis en la autodirección y la libre expresión del niño; las teorías de Piaget, que se destaca por enfatizar el juego como una de las principales actividades en el desarrollo de un niño; y la perspectiva teórica de Vygotsky, que resalta la importancia de la interacción socio-cultural en los procesos de aprendizaje.

De forma complementaria se han considerado la perspectiva teórica de Steiner que resalta la importancia de la interacción directa del niño con la naturaleza favoreciendo la exploración y la experimentación; y la perspectiva teórica de Freinet, en la que se considera al juego como una actividad que involucra liberación, creatividad, exploración del niño con su entorno, En este subtema, se sintetizan los aportes de cada una de estas perspectivas.

2.2.1. Perspectiva Teórica de Montessori

A partir de la base proporcionada por Montessori (1937), el juego libre en los sectores proporciona a los niños de temprana edad la oportunidad de experimentar diferentes nuevas formas de aprender a través de diversas actividades que capturan su interés y los motivan a llevar a cabo las tareas hasta el final.

Desde esta perspectiva, uno de los aspectos más fundamentales del juego libre es que los niños comienzan a tomar decisiones, lo que fomenta un autocontrol equilibrado en la autonomía, porque eligen actividades que fortalecen sus habilidades cognitivas, interacciones sociales, internalización de normas y valores, y desarrollo integral.

Montessori (1937), planteó que uno de los principios clave de esta pedagogía es la necesidad de que un maestro proporcione expresiones controladas y libres de los estudiantes, demostradas como una libertad que permite el crecimiento de expresiones espontáneas, en el transcurso del juego libre no estructurado. Ella sostenía que todos los niños aprenden a través del juego/trabajo porque el juego es el trabajo de los niños.

En este contexto, enfatiza la necesidad de permitir manifestaciones libres de los niños dentro del marco escolar. La posibilidad de elegir y la autorregulación son aspectos esenciales que acompañan la capacidad de los niños para desplegar su potencial y expresar su singularidad a través del juego o trabajo. Asimismo, considera que, a través del juego, donde los niños se divierten, se encuentra una importante vía de adquirir conocimientos, habilidades y competencias.

En el estudio de este modelo, se destacan dos aspectos fundamentales: primero, la inclinación natural de todos los niños a jugar, y segundo, la necesidad de aprender, porque estos ya comienzan a desarrollar sus primeras destrezas de aprender. También, a esta edad, el juego surge de manera espontánea como parte de la actividad de exploración del medio. Esto ocurre puesto que el proceso de aprendizaje se construye en función a las necesidades particulares que tiene el niño y este se involucra activamente en las actividades lúdicas.

Los fundamentos de Montessori (1937) se enmarcan en el juego libre en los sectores al proporcionar un entorno que favorece la autonomía y el emprendimiento independiente por parte del niño. Esto se puede observar en la esencia misma de ofrecer a los pequeños la oportunidad de seleccionar apropiadamente actividades y materiales de juego dado que Montessori reconoce siempre la importancia de permitir a los niños aprender mediante experiencias directas. Los niños pueden, a través de juegos, actividades o cualquier otra forma de hacer algo, lograr un desarrollo significativo por su naturaleza de ser trabajadores.

Montessori. Además, de constituye también los principios que sustentan este modelo, al proporcionar la flexibilidad y amplitud correspondientes a los juegos libres en los sectores, en un trato que se aprecia en la práctica resultando en un entorno educativo adaptado a cada niño. Existen, por ejemplo, diversas actividades en las que el niño puede realizar a su propio ritmo, lo cual contribuye a guiar la motivación natural del niño, la curiosidad. Donde esa estimulación rica al aprendizaje se traduce en la cuidadosa distribución de los materiales, y en la preferencia por la manipulación activa en el medio.

Entre las principales contribuciones del Modelo Montessori en relación al desarrollo del juego libre en la infancia, se identifican tres puntos fundamentales, el primero de ellos es sobre los materiales didácticos diseñados con fines educativos, el segundo es el ambiente preparado como estímulo del juego, y el tercero es el rol de la maestra como observador y guía en el juego libre. A continuación, se explica con mayor detenimiento cada uno de estos puntos.

2.2.1.1. Materiales Didácticos en el Modelo de Montessori

En el caso del modelo Montessori, los materiales educativos tienen una relevancia fundamental en el aprendizaje de los niños, ya que actúan como mediadores entre la experiencia del niño y el conocimiento que se supone que deben adquirir (Acosta y Brito, 2021). Entonces, afirma que el modelo estimula la independencia, lo que a su vez permite a los niños explorar el entorno, y así, convierte cada interacción en una oportunidad de aprendizaje.

Acosta y Brito (2021), enfatizan que los materiales educativos en el modelo Montessori tienen un propósito específico de captar la atención del niño y posteriormente guiar y canalizar su energía y deseo de aprender. Los materiales están diseñados para promover la independencia y la exploración, lo que permite que el aprendizaje tome forma a través de acciones conscientes e interacción directa con los objetos y materiales.

Montessori (1937) destacó que los materiales didácticos deben fomentar la actividad sensorial del niño, pues a través de los sentidos se construyen las bases del conocimiento. Cada material tiene un propósito y está diseñado para aislar una cualidad específica, facilitando así la percepción y la concentración. En relación al tema del juego libre en los sectores, se consideran los siguientes materiales.

- **Materiales y productos para el gusto y olfato:** Los materiales dirigidos al gusto y al olfato buscan afinar la percepción sensorial del niño y favorecer el reconocimiento de estímulos. Se emplean recursos como frascos con esencias, hierbas, especias y frutas, así como degustaciones de sabores básicos como dulce, salado, ácido y amargo. Estos materiales permiten que el niño explore el entorno desde la experimentación sensorial directa y significativa.
- **Materiales para diversas formas de tacto:** Los materiales táctiles permiten que el niño diferencie texturas, temperaturas y formas mediante la experiencia práctica. Se incluyen superficies rugosas y lisas, piezas de diferentes grados de aspereza, objetos que transmiten calor o frío, así como figuras geométricas y tableros de formas. Estos recursos ayudan a afinar la

percepción táctil, estimulan la memoria sensorial y fortalecen la discriminación de cualidades físicas.

- **Materiales para percepciones de tamaño, color, volumen y forma:** Los materiales que están asociados y orientados al tamaño, color, volumen y forma facilitan la observación comparativa y clasificación de objetos. Los bloques rosas, las torres cúbicas, las barras rojas y las cajas de colores son ejemplos. Estos materiales permiten a los niños aprender sobre gradación, proporción y relaciones espaciales. Este tipo de experiencia fortalece el razonamiento lógico y mejora la capacidad de analizar muchas situaciones durante el juego libre.
- **Materiales para identificación de sonidos:** Los materiales auditivos desarrollan la capacidad de diferenciar y reconocer estímulos auditivos. Incluyen cajas metálicas con diferentes tonos, campanas afinadas, silbatos y xilófonos. A través del uso de estos instrumentos, los niños pueden variar la intensidad y el timbre de los sonidos, lo que ayuda a agudizar su sensibilidad auditiva. Además, estos materiales mejoran la coordinación entre percepción y acción, motivan la expresión musical y la atención selectiva en el contexto lúdico.

2.2.1.2. Ambiente Preparado como Estimulo en el Modelo de Montessori

Los ambientes preparados en el modelo Montessori son fundamentales para el aprendizaje, ya que organizan y disponen el espacio de una manera que motiva la autonomía y la exploración. Tal entorno asiste la autorregulación del niño y aumenta el compromiso con los materiales Montessori (Espinoza-Freire, 2022), y las experiencias auto-iniciadas que fomentan la independencia, la responsabilidad y el aprendizaje proactivo en la vida cotidiana.

Espinoza-Freire (2022) argumenta que un entorno preparado significa la provisión de recursos adecuados para la edad del niño que son accesibles y están organizados para un uso independiente. La atmósfera circundante debe ayudar a la concentración, la disciplina y la libertad responsable. La disposición del espacio tiene como objetivo honrar el ritmo de cada niño y proporcionar oportunidades de riesgo

para el aprendizaje que estimulen la iniciativa y la construcción activa del conocimiento.

En relación a la preparación del ambiente Montessori (1937) señaló que un ambiente preparado se caracteriza por el orden, que permita que el niño reconozca un lugar definido para cada material, favoreciendo la organización mental y la seguridad; la limpieza, que asegure un espacio saludable y cuidado; la accesibilidad, que garantiza que los materiales y muebles estén al alcance del niño, adaptados a su tamaño y necesidades; y la belleza, que se expresa en espacios armoniosos, estéticos y agradables que motivan la exploración. Todo ello facilita la independencia y la interacción libre con el entorno.

2.2.1.3. El Rol de la Maestra en el Modelo Montessori

El papel del adulto en el modelo Montessori es crucial para guiar, pero no forzar, el aprendizaje del niño. Como citan Marcillo et al. (2025), el docente actúa como guía y espectador, participando en el proceso educativo como un asistente respetuoso del ritmo individual de cada niño. Su papel es ofrecer oportunidades significativas que nutran la independencia, la exploración y la autorregulación del niño en el entorno preparado.

En el mismo trabajo, Marcillo et al. (2025) muestran que el adulto no actúa hasta que es necesario, y cuando lo hace, proporciona ayuda muy específica sin infantilizar al niño. La observación continua produce conocimiento de los intereses, necesidades y avances de los niños, lo que a su vez informa la oferta educativa. Por lo tanto, el docente se convierte en un facilitador, en este caso, entre el niño y los materiales de enseñanza, y asegura experiencias significativas para los aprendices.

Las docentes, como señala Montessori (1937), están atentos para comprender qué momentos son adecuados para que cada niño realice un desarrollo hacia un nuevo nivel, el cual debe ser abordado sin romper el curso de los fenómenos naturales. El docente, como guía, debe facilitar el aprendizaje, presentar objetos, dar instrucciones para su uso y, en seguida, apartarse para que se produzca la prueba sin límites. El adulto fomenta confianza, autodisciplina interior y respeta la iniciativa del niño.

2.2.2. Perspectiva Teórica de Piaget

En la teoría de Piaget (1961), se enfatiza la actividad de juego durante la infancia como una actividad que los niños pequeños realizan de manera espontánea para satisfacer sus necesidades diarias y que no tiene un fin definido. Es esta forma de juego la que se considera más crítica para su desarrollo o construcción porque los niños tienen la capacidad de comprender su entorno, lo que fomenta y mejora sus procesos de pensamiento.

En sus contribuciones sobre el juego simbólico, destaca que tales tipos de juego tienden a aparecer entre los dos y siete años durante la etapa preoperacional y que se lleva a cabo a través de muchas formas imitativas como el habla, el dibujo y la imaginación. Estas formas sirven para construir las acciones de otros, formular ideas y emociones, y más adelante, a partir de los cuatro años, comienzan a participar en juegos regidos por reglas donde adquieren la capacidad de planificar de manera ordenada y compleja el orden y la estructura de las reglas del juego.

El autor también destaca que cada fase del juego simbólico es importante para el aprendizaje de los niños y para la evolución de su pensamiento. A través del juego simbólico, los niños son capaces de comprender y asimilar el funcionamiento de los gestos y la realidad que los rodea, lo que les permite ampliar gradualmente su vocabulario y adaptarse continuamente al entorno social en el que viven.

Una importante contribución sobre el juego libre de los niños fue realizada por Piaget (1961), quien lo observó como una de las principales actividades en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les da la oportunidad de recrear de manera simbólica su mundo interno y externo. El papel del docente en esto es convertirse en un guía del aprendizaje y un diseñador de entornos de aprendizaje relevantes que deben ser explorados. El niño, por su parte, se involucra de manera activa y crítica con la información que se le presenta, lo que coloca en el centro el control del proceso de aprendizaje.

El autor señala que el juego es una actividad subjetiva y egocéntrica, con la excepción de los juegos regulados que fomentan la socialización y la adaptación. En

su opinión, el juego es algo en lo que cada niño participa por diversión y auto gratificación, sin intentar alcanzar ningún objetivo de manera intencionada. En este sentido, el niño asimila experiencias; las modifica de acuerdo con sus marcos mentales y las presenta a través de gestos, movimientos y palabras que él o ella construye significado. Tales procesos representan la interacción del niño con el entorno del cual asimila y acomoda nuevas experiencias para mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas.

Basado en este razonamiento, se presta especial atención a los procesos de aprendizaje donde el niño está activamente comprometido. Los educadores crean guías apropiadas y experiencias de aprendizaje estructuradas que apoyan el descubrimiento y juego físico y simbólico. Como actividad independiente del niño, el juego sirve como un estimulante cognitivo único que es placentero y activo, mejorando así el desarrollo creativo del niño.

2.2.3. Perspectiva Teórica de Vygotsky

Como señala Guerra (2020), esta teoría enfatiza el papel del juego en la cognición y el comportamiento infantil como un producto de la interacción social. Desde este punto de vista, el juego brinda a los niños la oportunidad de expresarse y disfrutar de una variedad de actividades.

Desde esta perspectiva, Vygotsky (1978) examina el impacto del juego simbólico y su contribución al desarrollo cognitivo del niño, definiéndolo como un tipo de actividad que está moldeada por la cultura, lo que significa que está influenciada por el contexto sociocultural disponible para los niños. Los símbolos utilizados en la realización del juego de imitación se extraen de la cultura y representan ideas y prácticas fundamentales de la vida social. Mientras los niños participan en el juego de imitación, gradualmente llegan a dominar estos símbolos y son capaces de realizar actividades sociales y cognitivas más complejas.

La interacción social tuvo un papel significativo junto con el juego social. Según su teoría, el juego simbólico se alcanza a través de los esfuerzos conjuntos de pares y la orientación de adultos más capaces. En tales negociaciones, los niños

asignan significados, comparten reglas y construyen representaciones diádicas. Estas formas de interacción social ayudan a los niños a aprender nuevo vocabulario, resolver problemas y entender el concepto de roles sociales.

A partir de estas visiones teóricas, algunos han señalado el enfoque sociocultural enfatizando que el juego simbólico es un fenómeno social y cultural. También son importantes los signos culturales y la interacción con otros mediante la colaboración en el juego de imitación como medio para lograr un desarrollo óptimo en la primera infancia.

2.2.4. Perspectiva Teórica de Steiner

La Perspectiva de la Teoría de Steiner (1991), que dio origen a la llamada pedagogía Waldorf, subraya la importancia del contacto directo con la naturaleza en el desarrollo holístico de un niño. Considerar el juego como una herramienta poderosa permite a los niños explorar de manera independiente y dominar diversas habilidades a través de actividades prácticas. Esta conexión estrecha con el mundo que los rodea mejora en gran medida el desarrollo físico y emocional de los niños.

Desde esta perspectiva, el juego se define como una actividad libre y no estructurada que brinda a los niños el tiempo y el espacio suficiente para alcanzar hitos de desarrollo significativos. Se acepta que el juego es necesario para la adquisición de habilidades como caminar, hablar y pensar, ya que permite la maduración de las funciones sensoriomotoras del niño. Además, está estrechamente vinculado a la naturaleza imitativa del niño y le brinda oportunidades para aprender de las actividades de otras cosas por imitación dentro de su entorno natural.

Bejarano (2023), junto con Steiner (1991), argumentan que el juego, como actividad de vital importancia en la vida humana, se integra en el proceso educativo de forma orgánica. No se pretende encajar el juego dentro de un currículo formativo, sino otorgarle el espacio que por derechos debe poseer en el crecimiento infantil. Dicha planificación potenciará un entorno para la realización del juego libre que favorezca que los niños aprendan a manejarse independientemente en su entorno cultural y natural.

La importancia que reviste el juego libre dentro del proceso educativo emerge con fuerza. Al clasificar el juego como una actividad que debe ser llevada a cabo en el marco del desarrollo infantil, se ofrece espacio para que los menores en cuestión puedan realizarse sus inquietudes y aprender en forma autónoma, así como respetando los principios naturales y culturales que fundamentan esta pedagogía.

2.2.5. Perspectiva Teórica de Freinet

Esta es la posición en la pedagogía avanzada de Freinet (1996) dentro del denominado Movimiento de la Nueva Escuela. Argumenta que el juego no constituye simplemente una forma de entretenimiento; más bien, es una actividad esencial para un niño donde gasta su energía y expresa su imaginación. En este enfoque, encontramos el trabajo-juego en la noción del niño, que describe una actividad que combina trabajo y juego. Siempre se ha fomentado la educación práctica donde el niño puede aprender haciendo, especialmente cuando tales tareas evocan asombro e intriga.

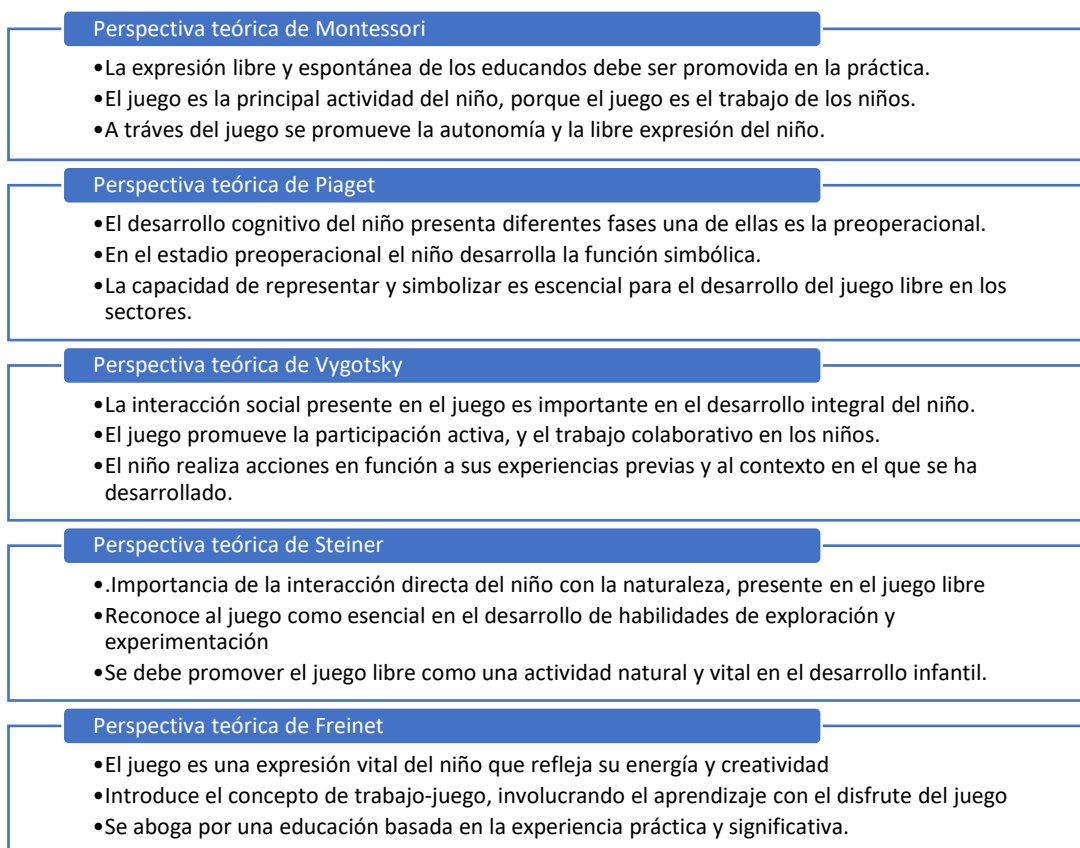
En este sentido, incluso las actividades que se tornan más complejas, se ejecutan por el menor de forma placentera, como si se tratara de un trabajo-juego. Se fomenta la exploración, experimentación y el descubrimiento, que le permiten al niño aprender de manera activa, autónoma, y sobre todo, divertida.

Queda claro que el trabajo-juego no se restringe a actividades meramente lúdicas, sino que a estas se les suman experiencias que son educativas, como la resolución de problemas prácticos y la creación de proyectos en distintos lenguajes artísticos. Lo más relevante es que el niño permanezca motivado y comprometido con la actividad, a lo que responde con un aprendizaje profundo y significativo.

Estas actividades de estimulación del descubrimiento e investigación permiten a las personas menores de edad aprender de forma activa y autónoma. En este eje el juego libre se destaca al ofrecer a todos los niños la posibilidad de decidir cómo jugar, qué hacer y con quién relacionarse como un importante poder complementario. Gracias a esta libertad, los menores tienen la oportunidad de experimentar, adaptando sus acciones a lo que hay a su alrededor de tal forma que puedan aprender de manera espontánea, mientras juegan de forma enriquecedora.

Figura 1

Perspectivas teorías que sustentan el juego libre en los sectores



Fuente: Elaboración propia en base a los autores citados.

2.3. El Juego Simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores

A continuación, en correspondencia con el tercer objetivo específico “Explicar la implementación del juego simbólico como componente clave en la hora del juego libre en los sectores en el nivel educativo inicial”, se presentan las diferentes etapas de desarrollo del juego simbólico, así como su secuencia metodológica.

Con la práctica del juego simbólico en cada uno de los sectores, los niños tienen la oportunidad de hacer uso de la creatividad y relacionarse con otros niños. La práctica del juego fomenta la autonomía, imaginación y flexibilidad que son aspectos que contribuyen a un aprendizaje significativo en el desarrollo integral del infante (Bantula y Paya, 2019). En este esbozo se procederá con el alcance de la estrategia de juego

simbólico y su evolución junto con la metodología secuencia como actividad central en el tiempo libre en los sectores.

2.3.1. Definición del Juego Simbólico

La estrategia del juego simbólico se puede abordar desde diferentes ángulos. Sin embargo, hay cierta convergencia en el intento de fomentar la creatividad en los niños. Según Ruiz de Velasco y Abad (2012), la estrategia del juego simbólico se define como una secuencia de actividades en las que los niños utilizan objetos, acciones o situaciones para representar roles y escenarios ficticios. En este tipo de juego, los niños otorgan de manera imaginativa y creativa significados a cosas como juguetes, objetos cotidianos o incluso cosas que crean.

Desde el punto de vista de Albornoz (2019), la estrategia del juego simbólico propuesta por otros autores lo define como una actividad en la que un niño utiliza la imaginación para forjar un mundo ficticio en el que puede representar roles y escenarios de fantasía. También afirma que es a través del juego simbólico que los niños pueden cultivar habilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales.

De igual forma, para Burneo (2020), la estrategia del juego simbólico es aquella en la que los niños inventan un mundo y actúan en él. A través de esta estrategia, los niños pueden practicar habilidades sociales y emocionales, explorar y aprender sobre su entorno, así como desarrollar su creatividad e imaginación.

Basándose en las definiciones anteriores, se puede deducir que el juego simbólico durante el tiempo de juego libre en los centros es de suma importancia. Al permitir que los niños representen roles y escenarios imaginarios, esta forma de juego potencia el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños de manera integrada. Además de fomentar la creatividad y las habilidades para resolver problemas, el juego simbólico promueve la comunicación y la colaboración entre los niños, preparándolos así para la interacción social y el aprendizaje más adelante.

2.3.2. Etapas de Desarrollo del Juego Simbólico y su Relación con el Juego Libre en los Sectores

El juego simbólico se desarrolla en relación a una variedad de actividades que emergen y se manifiestan alrededor de ciertas edades. Como afirman Herrera et al. (2023), citando a Piaget (1961), el desarrollo de la función simbólica en los niños pasa por una serie de etapas cruciales.

Al principio, en la etapa preoperacional, los niños utilizan principalmente símbolos simples como imágenes o dibujos para representar objetos concretos o situaciones reales. Más adelante, y cuando avanzan hacia etapas más avanzadas, son capaces de utilizar símbolos más complejos y abstractos como representaciones de conceptos e ideas más abstractas. El desarrollo de símbolos en esta etapa ilustra las crecientes habilidades cognitivas del niño en respuesta a los cambios de crecimiento y maduración fisiológica.

Westby (2000) afirma que los niños realizan diferentes acciones en los primeros seis años de vida. Con la edad, la participación en el juego de simulación se vuelve cada vez más sofisticada y compleja, lo que se expresa en el desarrollo del sector de tiempo de juego libre. Incluiré una explicación adicional a continuación.

- a) Juego pre-simbólico y funcional: hasta 18 meses, según Westby (2000), el niño participa en juego pre-simbólico y funcional donde explora objetos y juguetes, manipulándolos al lanzarlos, rodarlos o haciendo sonidos. En esta etapa, los niños exploran objetos y juguetes de manera sensorial y manipulativa. En las áreas de bloques, materiales de construcción y pelotas de diversas texturas y sonajas que estimulan el sentido del tacto son útiles. Estos centros promueven la exploración y el descubrimiento a través del juego libre.
- b) Juegos desde situaciones de la vida cotidiana: de 19 a 24 meses. En el modelo de Westby (2000), en esta etapa los niños tienden a jugar más individualmente. En esta etapa, los juegos están relacionados con situaciones de la vida real. A medida que los niños aprenden a imitar diferentes situaciones y actividades de la vida real, los centros de juego

pueden proporcionar áreas temáticas que incluyan entornos familiares como una cocina, tienda u oficina de doctor. Aquí, los niños pueden desempeñar y representar varios roles y actividades que observan hacer en su entorno inmediato, fomentando el juego simbólico y la imaginación.

- c) Juego en paralelo: Westby (2000) sugiere que entre los dos y tres años, el juego paralelo se vuelve predominante. Los niños comienzan a usar la imaginación y la creatividad para sustituir objetos y representar varias situaciones. Durante esta etapa, los niños juegan solos y comparten el mismo espacio y materiales. Sin embargo, los sectores de juego de los niños deben estar preparados para atender este tipo de juego proporcionando amplios y ricos espacios que permitan a los niños no solo crear y explorar libremente, sino también observar y aprender de otros.
- d) Juegos con representación y roles: Westby (2000) argumenta que entre los tres y cuatro años, alrededor de este período, los niños comienzan a adquirir habilidades para participar en el juego de simulación y pueden incorporar áreas temáticas que fomenten el juego simbólico y la interacción social. Por ejemplo, un rincón de disfraces o un área de teatro permitiría a los niños realizar varios roles y escenas, fomentando así la expresión creativa y la innovación de habilidades sociales.
- e) Juegos grupales de representación: De acuerdo a Westby (2000), entre los 4 y 5 años los niños empiezan a involucrarse en el juego grupal, dando vida a los diferentes objetos y realizando múltiples interacciones. Las áreas de juegos pueden ayudar a potenciar la sociabilidad y el juego en equipos al permitir que los niños participen en juegos grupales de simulación. Por ejemplo, un patio de recreo que contenga casas de juegos y áreas de construcción propiciaría la colaboración entre los niños, potenciando la cooperación y la resolución de conflictos.
- f) Crear escenas imaginarias desde realidades desconocidas: A esta misma edad, Westby (2000) sustenta que los niños empiezan a presentar mayor grado de cooperativismo y organización en el juego asociativo, en donde

tienen la habilidad para crear mundos imaginarios combinando elementos familiares con nuevos. Las áreas de juego pueden presentar un espacio para el juego dramático, así como la representación de roles más elaborados. Por ejemplo, un área de fantasía con castillos, dragones y princesas posibilitaría a los niños la invención y dramatización de cuentos fantásticos, fomentando la creatividad y la narración.

Las diferentes etapas del juego simbólico implican un aumento gradual de la capacidad del niño para participar en formas más complejas de actividades lúdicas. Todos estos pasos van desde acciones manipulativas simples primero hasta representaciones imaginativas elaboradas, y capturan el desarrollo cognitivo y social del niño a medida que participa en actividades lúdicas sofisticadas. En la educación preescolar, las áreas de juego pueden configurarse de manera que correspondan a las áreas de desarrollo del juego simbólico. Esto nutre la imaginación del niño, la creatividad, el desarrollo de habilidades sociales y el aprendizaje significativo a través del juego libre.

2.3.3. Secuencia Metodológica del Juego Simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores.

La estrategia de simulación se lleva a cabo a través de una secuencia metodológica que brinda a los niños múltiples oportunidades para la representación según la Guía para la Orientación del Juego Simbólico en la Hora de Juego Libre en los Sectores del MINEDU (2019). Esto avanza a una fase de planificación y organización, sigue con una etapa de desarrollo del juego y concluye con una fase de socialización, representación, metacognición y ordenación. Así es como se construye esta secuencia metodológica.

a) Planificación y Organización

Para comenzar la actividad lúdica, se realiza una reunión donde el educador y los niños se sientan en círculo en un área cómoda del aula. Durante unos 10 minutos, hablan sobre tres temas clave: la selección de los entornos en los que les gustaría participar, el tiempo y lugar asignados para el juego, y las normas de convivencia en la actividad (MINEDU, 2019).

La planificación en la implementación del juego simbólico proporciona un medio óptimo en el progreso y aprendizaje de los niños. Al crear una secuencia lógica y ordenada de actividades, se permite el fomento del juego. La planificación meticulosa facilita que el educador tenga todos los recursos, roles y las zonas que se van a trabajar preparadas, lo que promueve la activa participación de los niños a quienes se les otorga un sentido de orientación.

b) Desarrollo del Juego

Durante el tiempo correspondiente al juego autónomo, que equivale a unos 35 minutos, los niños se trasladan al sector de su elección. En medio de un juego libre, esta secuencia de acciones, en un principio, se realiza de manera aislada pero luego se logra integrarla (en su conjunto) a una única actividad. Durante esta fase, los alumnos acuerdan entre ellos qué materiales utilizarán y qué personaje van a representar. En estos momentos, el profesor debe asumir un rol de observador activo con la posibilidad de realizar algunas preguntas que le ayuden a los niños a crear imágenes mentales o soluciones (MINEDU, 2019).

En el desarrollo del juego, los niños tienen la posibilidad de participar de manera libre, explorando el área designada y negociando con sus compañeros sobre los materiales y los roles que van a usar. Esta libertad autogestionada apoya la toma de decisiones junto con el desarrollo de la imaginación y creatividad, ya que los niños pueden expresarse en el desarrollo de la actividad.

c) Socialización, Representación, Metacognición y Orden

Después de la sesión de juego, los niños vuelven a reunirse en círculo para asamblea, donde comparten en grupo sobre sus experiencias de juego, con quiénes han jugado, cómo se sentían y qué vivieron en la actividad (MINEDU, 2019). Se les motiva a representar lo que jugaron de manera artística como pintura, dibujo o modelado, expresando lo más agradable o más recordable de la experiencia.

La representación dará paso a una sesión de autorreflexión donde se abordarán los aprendizajes no intencionados producidos durante el tiempo libre. Se plantean interrogantes del tipo: ¿Qué actividades hicieron? ¿Qué aprendieron el día de hoy?

¿Descubrieron algo nuevo? ¿Cómo resolvieron alguna dificultad? De esta manera se empieza a organizar el material y los accesorios plasmados en el juego de rol.

La integración, expresión y autorreflexión, las fases que ocurren después del juego libre, son importantes para el desarrollo holístico de los niños. Al compartir y narrar sus experiencias de juego al grupo, los niños pueden mejorar su comunicación, expresar emociones y aprender a escuchar y considerar los pensamientos de otras personas. La expresión a través de diversas formas de arte como pintura, dibujo y escultura les permite dar forma a sus experiencias y simbolizar sus pensamientos y sentimientos. La autorreflexión permite a los niños la conciencia de sus acciones, sentimientos y pensamientos durante el juego. En la Figura 3, se muestra la progresión metodológica del juego de rol durante el periodo de juego libre.

Figura 3

Secuencia metodológica del juego simbólico en la hora del juego libre



Fuente: Elaboración propia en base a MINEDU (2019).

Capítulo III

Metodología de Análisis de Información

3.1.Descripción de la Metodología

Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación es de tipo documental. De acuerdo con Viñán et al. (2018), este tipo de investigación involucra un proceso de recopilación de información a través del análisis de diversos documentos, como libros, revistas, grabaciones, películas, periódicos, bibliografías y otros recursos similares. Al analizar estos documentos, se logra acceder a distintas situaciones, experiencias, actividades y conocimientos. Este tipo de investigaciones se fundamenta en fuentes secundarias, lo que involucra el análisis de datos existentes en documentos previamente elaborados por investigadores o instituciones con diversos propósitos.

Por otro lado, Arias y Covinos (2021) describen la investigación documental como aquella que se redacta a través de la consulta de fuentes externas y documentos como libros, periódicos, revistas y registros para respaldar el argumento o punto de vista sobre un tema específico. Este enfoque, se emplea principalmente en investigaciones cualitativas y representa un método indirecto para explorar la realidad.

La presente investigación se enmarca dentro de una metodología documental porque implica la investigación de enfoques de diferentes autores respecto al uso del juego libre como metodología en el ámbito de la educación infantil a partir de una amplia gama de documentos escritos como libros, revistas indizadas, artículos científicos e informes de investigación.

Enfoque de investigación

En cuanto a la base del estudio, este trabajo emplea un enfoque cualitativo. De acuerdo con Ñaupás et al. (2014), este enfoque se basa en una comprensión contextual subjetiva, así como en la interpretación de fenómenos y sus elementos sociales,

humanos o naturales. En este caso, hay una revisión crítica de la literatura que incluye un examen de la naturaleza, aplicación práctica y teorías fundamentales que justifican la práctica del juego libre en la educación preescolar.

Procedimientos de revisión de la literatura especializada

Revisión de literatura con técnica de análisis de contenido

Para los procedimientos de revisión de la literatura especializada, aplicando el análisis de contenido como técnica, Google Scholar fue la principal fuente, donde se accedió a otras bases de datos académicas como Scielo, Dialnet, Redalyc, Google Books, RENATI y diversos repositorios universitarios nacionales e internacionales. Para el filtrado de documentos, se aplicaron varios criterios de inclusión y exclusión, tales como: el tema de estudio, tipo de documento, año de publicación, idioma y el objetivo o meta del estudio.

Respecto a la búsqueda de libros, se seleccionó el libro de Herrera et al. (2023) que analiza el juego simbólico en la práctica, explicando a profundidad la secuencia metodológica de esta estrategia. El libro de Pantufla y Paya (2019) que aborda las características del juego en la infancia, entendiéndolo como un derecho inherente al niño, y que por tanto debe ser promovido desde temprana edad.

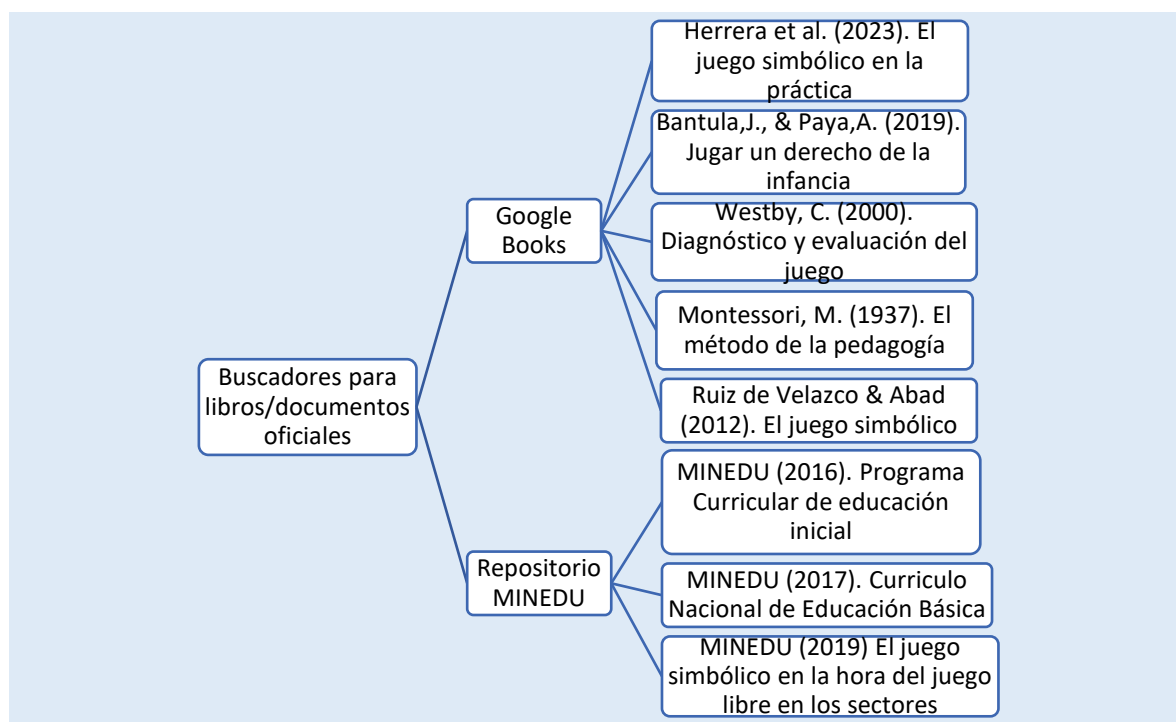
En cuanto a las fases de desarrollo del juego simbólico y como este se implementa durante la práctica, se revisó el libro de Westby (2000), en el cual se explica el diagnóstico y evaluación en función a sus fases de desarrollo. También se revisó el libro de Montessori (1937), en el que se exponen los fundamentos teóricos de un modelo pedagógico, en el que el niño es el centro del proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollándose experiencias directas, y favoreciendo la autonomía del niño.

Finalmente, se analizó el libro sobre juego simbólico de Ruiz de Velazco y Abad (2012), en el cual se exponen las características e importancia de esta estrategia. Estos libros, si bien no cumplen con el criterio de selectividad de los últimos 5 años, son textos fundamentales que se han considerado por su relevancia en el tema.

En esta sección de buscadores también se consideró pertinente el Programa Curricular de Educación Inicial (MINEDU, 2016), el Currículo Nacional de Educación Básica (MINEDU, 2017), además la Guía de orientación del juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores (MINEDU, 2019). Estos documentos se encuentran disponibles en edición virtual desde el repositorio de MINEDU, página oficial del sector educación. En la Figura 4, se muestran los libros analizados en el marco teórico conceptual.

Figura 4

Buscadores utilizados para libros / documentos oficiales



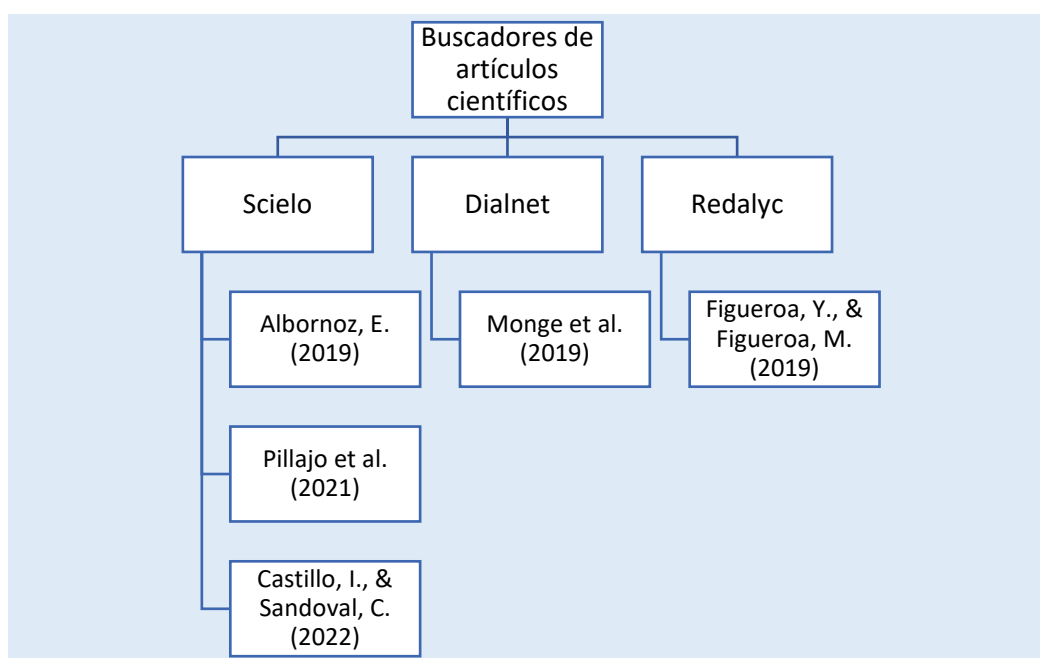
Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a los buscadores de artículos científicos, del buscador Scielo se revisaron los artículos de Albornoz (2019), Pillajo et al. (2021) y Castillo y Sandoval (2022). En el primero, se estudia la importancia del juego en la capacidad creativa del infante; en el segundo se abordan diferentes aspectos relacionados a la importancia del juego-trabajo; y en el tercero se aborda la importancia del juego en la interacción social del niño. Todos estos documentos cumplen con los criterios de selectividad pre establecidos.

Entre otros buscadores de artículos científicos se utilizó el buscador Dialnet, del cual se revisó el artículo de Monge et al. (2019) que enfatiza en la importancia del juego en el niño desde diferentes perspectivas. Del buscador Redalyc, se analizó el artículo de Figueroa y Figueroa (2019) en el que se aborda el efecto de la implementación del juego libre en los sectores sobre la autonomía infantil en niños de 4 años. En la Figura 5, se muestra el detalle de los artículos analizados.

Figura 5

Buscadores utilizados para artículos científicos



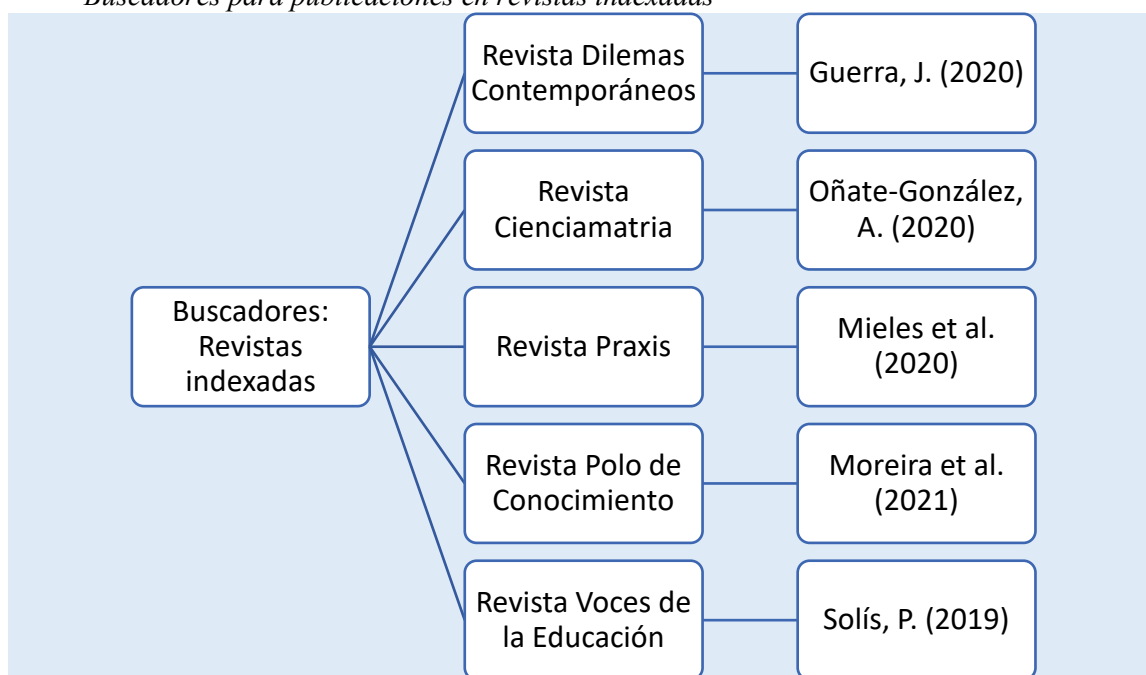
Fuente: Elaboración propia.

Respecto a los buscadores de revistas indexadas, existe una gran diversidad de revistas del Área de Educación, aquí se han seleccionada algunas que abordan el tema referente al juego libre en los sectores y a la dinámica del juego en el desarrollo infantil. En la Revista Dilemas Contemporáneos se seleccionó el artículo de Guerra (2020) que explica los fundamentos teóricos de la perspectiva sociocultura de Vygotsky, como teoría central en la implementación del juego libre en los sectores. Así mismo, de la revista Cienciamatria se seleccionó el artículo de Oñate-González (2020), que analiza la importancia de las actividades lúdicas en la capacidad creativa del niño.

En la Revista Praxis, se seleccionó el artículo de Mieles et al. (2020) que analiza detenidamente las particularidades del juego en el desarrollo infantil. De la Revista Polo de Conocimiento se revisó el artículo de Moreira et al. (2021), que estudia el desarrollo de la autonomía infantil con base en la implementación de diferentes juegos. Por último, de la Revista Voces de la Educación, se revisó el artículo de Solís (2019), que también aborda la importancia del juego en diferentes áreas de desarrollo del niño. En la Figura 6, se presentan las revistas indexadas que fueron analizadas en el marco teórico.

Figura 6

Buscadores para publicaciones en revistas indexadas



Fuente: Elaboración propia.

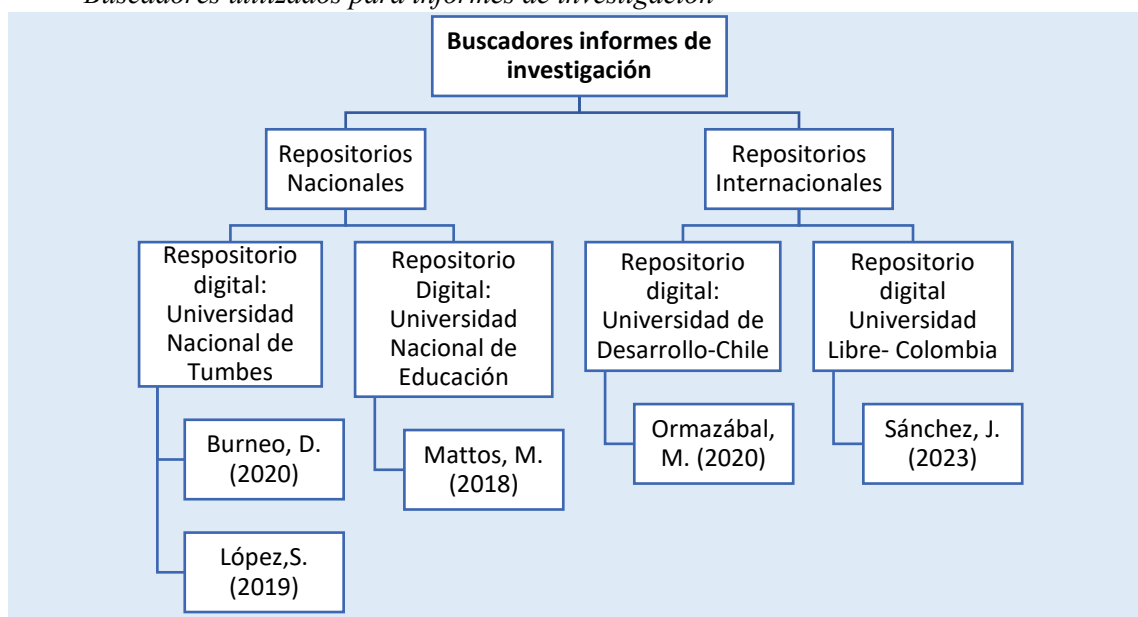
En cuanto a buscadores de informes de investigación. De los repositorios nacionales, se seleccionaron dos informes del Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Tumbes, en el informe de Burneo (2020) y en el informe de López (2019), en el primero se aborda el juego como estrategia para el trabajo con niños de inicial, y el segundo analiza de manera detenida los rincones de aprendizaje. También se revisó el informe de Mattos (2018) del Repositorio de la Universidad Nacional de Educación,

que analiza el juego como estrategia metodológica en el área de personal social, facilitando la interacción social del niño.

De los repositorios internacionales, se analizó el informe de investigación de Ormazábal (2020), de la Universidad de Desarrollo de Chile, quien aborda el juego libre como una herramienta que estimula la capacidad creativa, emocional, y cognitiva del niño; y el informe de Sánchez (2023) del Repositorio de la Universidad Libre de Colombia, en el que también se enfatiza sobre la importancia del juego libre en la creatividad e imaginación del niño. En la Figura 7, se muestra el detalle de los informes de investigación seleccionados y analizados.

Figura 7

Buscadores utilizados para informes de investigación



Fuente: Elaboración propia.

Para proceder a la elaboración del análisis, se realizaron unas primeras búsquedas completas en los archivos que se consideraron más pertinentes, priorizando aquellos que contribuyeran de forma directa al estudio. Al concluir este proceso, se determinaron 73 documentos, de los cuales se preseleccionaron 22 que se consideraron exitosos para utilizar en análisis en el transcurso de esta investigación.

Criterios de inclusión y exclusión

Para la selección de la literatura, se incluyeron documentos que respondieran directamente a los objetivos de investigación, publicados en los últimos cinco años en español o inglés, siempre al tema central del juego libre en los sectores. Se priorizaron publicaciones científicas en revistas de reconocido impacto, libros educativos y reportes con datos relevantes. Se excluyeron materiales que no abordaran el juego libre en el nivel inicial, así como blogs, foros, videos, fuentes sin respaldo institucional y publicaciones en otros idiomas.

Balance del tema que se investiga

Respecto al balance del tema que se investiga, el setenta por ciento de referencias utilizadas fueron específicas, es decir referidas al tema del juego libre en los sectores en educación infantil, y el treinta por ciento restantes fueron referencias generales, que contribuyeron a fortalecer el análisis. En la Tabla 1, el presenta el detalle de los documentos revisados, según repositorio consultado.

Tabla 1. Documentos analizados en la investigación según repositorio

N°	Autor	Tipo de documento	Buscador/repositorio
1	Albornoz (2019)	Artículo científico	Scielo
2	Figueroa y Figueroa (2019)	Artículo científico	Redalyc
3	Monge et al. (2019)	Artículo científico	Dialnet
4	Pillajo et al. (2021)	Artículo científico	Scielo
5	Castillo y Sandoval (2022)	Artículo científico	Scielo
6	Burneo (2020)	Informe de tesis	Universidad Nacional de Tumbes
7	López (2019)	Informe de tesis	Universidad Nacional de Tumbes
8	Mattos (2018)	Informe de tesis	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle
9	Ormazábal (2020)	Informe de tesis	Universidad del Desarrollo- Chile
10	Sánchez (2023)	Informe de tesis	Universidad Libre-Colombia
11	Montessori (1937)	Libro	Google Books

12	Ruiz de Velazco y Abad (2012)	Libro	Google Books
13	Westby (2000)	Libro	Google Books
14	Herrera et al. (2023)	Libro	Google Books
15	Bantula y Paya (2019)	Libro	Google Books
16	Guerra (2020)	Revista indexada	Revista Dilemas Contemporáneos
17	Oñate-González (2020)	Revista Indexada	Revista Cienciamatria
18	Mieles et al. (2020)	Revista Indexada	Revista Praxis
19	Moreira et al. (2021)	Revista Indexada	Revista Polo de Conocimiento
20	Solís (2019)	Revista Indexada	Revista Voces de la Educación

Fuente: Elaboración propia.

Procedimientos de análisis de la literatura especializada-crítica externa o interna

Se optó por un enfoque crítico, documento por documento, tanto desde la perspectiva de crítica interna como externa. En la crítica externa, se exploró en profundidad la posición y los puntos de vista de cada uno de los autores en relación con el tema investigado. También se atendió al contexto histórico o institucional en el cual estos documentos fueron articulados y los cuales fueron elaborados. Esta forma de crítica externa además de entendimiento de las afirmaciones de los autores.

La crítica interna consistió en realizar un análisis detallado que contempla todo el contenido y la estructura de los documentos que fueron objeto de análisis. Se examinó profundamente la tesis y argumentos de cada uno de los autores, así como su validez y consistencia. Se indagó si la obra en cuestión proponía nuevos elementos o se sustentaba en ideas dominantes, lo que ayudó a determinar su valor relativo en el contexto del pensamiento contemporáneo. La utilización de la crítica interna hizo posible tener una valoración de mayor profundidad acerca de la calidad en términos absolutos y relativos de las fuentes que se consultaron.

Capítulo IV

Conclusiones y Recomendaciones

4.1. Conclusiones

PRIMERA: En general, el juego libre en la educación preescolar se reconoce como un momento didáctico de valor pedagógico que fomenta la autonomía, la creatividad y la imaginación en los niños. También es relevante la implementación del juego simbólico como estrategia central a través de la cual el niño reproduce varias acciones que están marcadas por su interacción con el entorno y el contexto en el que pueda estar, todo ello fundamentado a través de varias teorías del aprendizaje que ofrecen solidez a su aplicación en la práctica docente.

SEGUNDA: Con base en las características y la importancia del juego libre en los sectores, es necesario destacar que tales metodologías no buscan examinar el resultado del aprendizaje obtenido por los niños. Más bien, sirve como un momento educativo en el que el niño posibilita la autodirección, autorrealización, creatividad y el enriquecimiento recuperado para la interacción social con sus compañeros. Existen, sin embargo, otros factores que necesitan ser tomados en consideración como lo son, la asignación de tiempo y lugar, así como los materiales y la disposición de los juguetes y otros elementos.

TERCERA: Concluyendo desde lo teórico, la contribución de Montessori es relevante con la libre expresión, la libertad de elección y la autonomía. Piaget se concentró en los límites del desarrollo cognitivo y especialmente en la función simbólica en la etapa preoperacional. Vygotsky aborda el enfoque en la situación social del desarrollo del niño a partir de la estimulación a través del juego, que provoca la activa participación del niño. Steiner describe el juego como actividad donde el niño explora y experimenta con el mundo que

lo rodea, mientras Freinet destaca el juego como una actividad cimentada en experiencias y acciones concretas.

CUARTA: Con respecto a la implementación del juego simbólico como uno de los principales componentes durante el juego libre en las áreas, se enfatiza que a través de esto los niños pueden encontrar y entender el mundo que les rodea de una manera diferente. Al usar la función simbólica, los niños pueden representar y lidiar con emociones y situaciones complicadas y sofisticadas que son más complejas y matizadas de maneras accesibles para su desarrollo emocional y cognitivo.

4.2. Recomendaciones

PRIMERA: Se sugiere que las docentes de educación preescolar promuevan el juego libre como estrategia pedagógica central, incorporando actividades de juego simbólico que les permita a los niños explorar su entorno, desarrollar su creatividad y reafirmar su autonomía. Resulta esencial que las prácticas docentes incorporen teorías del aprendizaje robustas que sustenten el juego como eje configurador del desarrollo infantil en el marco de una planificación educativa intencional.

SEGUNDA: Resulta necesario que las instituciones educativas ofrezcan condiciones adecuadas para el desarrollo del juego libre en los sectores, como tiempo, espacios y materiales amplios y seguros. Más que la obtención de aprendizajes, los docentes deben centrarse en proporcionar experiencias que fomenten la autodirección, la creatividad y la socialización. Una organización del entorno propicia el juego como recurso didáctico que se acerque al niño respetando su ritmo y necesidades.

TERCERA: Se sugiere que los docentes profundicen en el estudio de las teorías de Montessori, Piaget, Vygotsky, Steiner y Freinet, reconociendo sus aportes al juego en el nivel inicial. Integrar sus enfoques en la práctica pedagógica permitirá enriquecer el juego libre desde diversas perspectivas del desarrollo infantil, promoviendo experiencias significativas que atiendan la autonomía, la función simbólica, la expresión emocional y la interacción social del niño en ambientes educativos diversos y estimulantes.

CUARTA: Se recomienda fortalecer la implementación del juego simbólico dentro de las dinámicas de juego libre en el aula, reconociendo su valor en el desarrollo emocional y cognitivo del niño. Los docentes deben generar oportunidades donde los niños puedan representar situaciones reales y emocionales, favoreciendo así la comprensión del entorno. Es clave que los adultos acompañen el proceso sin interferir, permitiendo que el niño explore y construya significados a través del juego.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, I., & Brito, M. (2021). *Educación a través de materiales didácticos diseñados con filosofía María Montessori y Reggio Emilia*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Laguna]: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/24394>.
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 1-15. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación*. Enfoques Consulting EIRL. <https://doi.org/cienciaysociedad.org/102013>
- Bantula, J., & Paya, A. (2019). *Jugar un derecho de la infancia*. Editorial GRAO. <https://books.google.com.pe/books?id=-su-DwAAQBAJ&printsec>
- Bejarano, F. (2023). Pedagogía Waldorf. Revisión al desarrollo integral en niños menores de cinco años. *Digital Publisher CEIT*, 8(5), 1010-1021. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9124320>
- Burneo, D. (2020). *El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial*. [Tesis de Licenciatura en Educación Inicial. Universidad Nacional de Tumbes]: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1947>.
- Castillo, I., & Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1-9. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>
- Escalante, D., Paladines, A., Pihuave, N., Solórzano, J., & Solórzano, V. (2025). El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en niños de 2 a 3 años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(1), 39-46. <https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.1.p39-46>
- Espinoza-Freire, E. (2022). El método Montessori en la enseñanza básica. *Revista Conrado*, 18(85), 1-15. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442022000200191&script=sci_arttext

- Figueroa , Y., & Figueroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover la autonomía en niños de 4 años. *UCV-Hacer. Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 16-28. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521763178002>
- Freinet, C. (1996). *La escuela moderna francesa. Una pedagogía moderna del sentido común. Las invariantes pedagógicas*. Ediciones Morata. https://www.terras.edu.ar/biblioteca/5/PDGA_Freinet_Unidad_5.pdf
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporaneos*, 21(77), 1-21. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>
- Herrera, A., More, M., Altamirano, L., Paredes, L., Carbajal, K., & Morante, L. (2023). *Del juego simbólico a la práctica del valor de respeto: una mirada desde la virtualidad*. Trans Digital Editorial Electrónica. <https://doi.org/10.56162/transdigitalb13>
- López, S. (2019). *Los rincones de aprendizaje en la educación inicial*. [Tesis de Licenciatura en Educación Inicial, Universidad Nacional de Tumbes]: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874>.
- Marcillo, F., Cusme, L., Torres, J., & Beghini, L. (2025). Gamificación: Evaluación del módulo aprenda a leer de la app Preescolar Montessori. *Revista InGenio*, 8(1), 88-96. <https://doi.org/10.18779/ingenio.v8i1.896>
- Mattos, M. (2018). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209*. [Tesis de Maestría en Educación, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/197>.
- Mieles, M., Cerchiaro, E., & Rosero , A. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Revista Praxis*, 16(2), 247-258. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071023>

- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Curriculo Nacional de Educación Básica*. Ministerio de Educación. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Entorno educativo de calidad en Educación Inicial: Guía para docentes del ciclo II*. Amauta Impresiones Comerciales S.A.C. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7414>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Ministerio de educación. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Ministerio de Educación del Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>
- Monge, M., Méndez, M., Hernández, M., Quintana, C., & De la Fuente, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Revista Canarias Pediátrica*, 43(1), 31-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>
- Montessori, M. (1937). *El método de la pedagogía científica*. Araluce. <https://www.academia.edu/download/55746696/>
- Moreira , K., Marin, L., & Vera , L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Revista Polo de conocimiento*, 6(8), 1-15. <https://doi.org/0.23857/pc.v6i5.2734>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios , J., & Romero, H. (2014). *Metodología de la Investigación. Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Ediciones de la U- Complemento Web. <http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/>
- Oñate-González, A. (2020). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *Revista Cienciamatria*, 6(1), 210-236. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.305>
- Ormazábal, M. (2020). *El juego libre: Una herramienta para el desarrollo de aprendizajes en estudiantes de educación parvularia*. [Tesis de Maestría en Educación, Universidad del Desarrollo-Chile]:

<https://repositorio.udd.cl/server/api/core/bitstreams/26e25449-42d4-4252-93dc-f9dc8c081485/content>.

Piaget, J. (1961). *The formation of the symbol in the child*. Fondo de cultura. <https://www.nature.com/articles/171450a0>

Pillajo, E., Villaroel, P., Quezada, E., & Gijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Vínculos ESPE*, 6(3), 69-78. https://doi.org/10.24133/vinculos_espe.v6i3.1811

Roggeroni, M., García, M., Meneses, N., & Nieto, E. (2023). Promoción de la autonomía en los niños a través del juego. *CIID Revista Internacional Multidisciplinaria*, 1(2), 84-100. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9662435>

Ruíz de Velasco, A., & Abad, J. (2012). *El juego Simbólico*. GRAO. <https://books.google.com.mx/books?hl=>

Sánchez, J. (2023). *Creatividad e imaginación en los procesos de aprendizaje mediante la implementación del juego libre como metodología activa dentro del aula*. [Tesis de Maestría en Educación Infantil, Universidad Libre-Colombia]: <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/24708>.

Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 4(7), 43-51. <https://hal.science/hal-02516612/>

Steiner, R. (1991). *Educación del niño. La metodología de la enseñanza*. Editorial Alfaomega. https://scholar.google.com.mx/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Rudolf+Steiner&btnG=

Torres, K., Escobar, C., & García, G. (2025). El juego libre en la educación inicial: una revisión narrativa. *Maestro Y Sociedad*, 22(2), 1-15. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6887>

Vásquez, A., & Rios, J. (2025). Impacto del juego libre en el desarrollo de la autonomía infantil. *Revista InveCom*, 5(4), 1-8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14829573>

- Viñán , J., Navarrete, F., Puente, M., Pino, S., & Caicedo, F. (2018). La metodología de la investigación científica como instrumento en la producción y realización de una investigación. *Revista Atlente: cuadernos de educación y desarrollo*, 1-16. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/05/investigacion-cientifica.html>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>
- Westby, C. (2000). A scale for assessing children's play. En K. Gitlin-Weine, A. Sandgrund, & C. Schaefer, *Play diagnosis and assessment* (págs. 15-57). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1044/0161-1461.1103.154>

Anexos

Anexo 1. Matriz de Consistencia de Objetivos y Ejes Temáticos

Matriz de Consistencia		
Título: Juego libre en los sectores en el nivel inicial		
Problema/Tema /Categoría.	Objetivos	Organización de contenidos
<p>General:</p> <p>¿Cuáles son las principales perspectivas teóricas, características e implementación del juego libre en los sectores, en correspondencia con el Programa Curricular de Educación Inicial?</p>	<p>General:</p> <p>Analizar las principales perspectivas teóricas, características e implementación del juego libre en los sectores, en concordancia con el Programa Curricular de Educación Inicial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Primer subtema: Perspectivas teóricas del juego libre en los sectores. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Modelo Pedagógico de Montessori. ✓ Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. ✓ Teoría sociocultural de Vygotsky. • Segundo subtema: Definición, características e importancia del juego libre en los sectores, en correspondencia con el CN y PCEI. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Definición del juego libre en los sectores. ✓ Características del juego libre en los sectores. ✓ Importancia del juego libre en los sectores en educación inicial
<p>Específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué teorías principales se relacionan con el juego libre en los sectores en el nivel educativo inicial? 2. ¿Cuáles son las definiciones, características e importancia del juego libre en los sectores, en 	<p>Específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sintetizar las principales teorías educativas relacionadas con el juego libre en los sectores en nivel educativo inicial. 2. Describir la definición, características e importancia del juego libre en los sectores, en 	

<p>correspondencia con el Currículo Nacional y el PCEI?</p> <p>3. ¿De qué forma se implementa el juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores en el nivel educativo inicial?</p>	<p>correspondencia con el Currículo Nacional y el PCEI.</p> <p>3. Explicar la implementación del juego simbólico como componente clave en la hora del juego libre en los sectores en el nivel educativo inicial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tercer subtema: El juego simbólico y su implementación en el juego libre en los sectores <ul style="list-style-type: none"> ✓ Definición del juego simbólico. ✓ Etapas de desarrollo del juego simbólico y su relación con el juego libre en los sectores ✓ Secuencia metodológica del juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.
--	--	---



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/DIFOD: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 138 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 01 AGO. 2025

Visto el Informe N° 068-2025-JUI-EESPP "PIURA" e Informe N° 069-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 31 de julio del 2025, presentado por la Jefatura de Unidad de Investigación, referido a los trabajos de investigación para la obtención de Grado Académico de Bachiller en Educación, en el Programa de Profesionalización Docente, correspondiente al Programa de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria presentados según los Expedientes N° 01569 de fecha: 31.07.2025, Expediente N° 01888 del 24.07.2025 y Expediente N° 0889 del 18.03.2025 respectivamente;

CONSIDERANDO:

Qué; el Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 en el Art. 57º establece que el grado de bachiller es el reconocimiento a 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, declarado en el Reglamento de Investigación e Innovación, de acuerdo con los protocolos establecidos y con el porcentaje de 20% de índice de similitud;

Qué; según Art. 54º señala que para el desarrollo del trabajo de investigación y obtener el grado académico de bachiller en educación la/el estudiante del Programa de Profesionalización Docente recibirá el acompañamiento de un asesor idóneo, en concordancia con el inciso "a" precisa que dicho acompañamiento para el trabajo de Grado será gratuito; el inciso "b" señala que el participante del PPD al término del I ciclo deberá concluir su trabajo de investigación para fines de grado académico; en concordancia con la exigencia profesional de la escuela establecida en la Guía de Investigación. En tanto los participantes procedentes de universidad que cuentan con grado o título distinto al de educación, concluyen su trabajo de investigación hasta el II ciclo.

Qué; en el mismo Art. 53 inciso "c" 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 "q" referido a las Directrices para el Fomento de la Investigación e Innovación.





Resolución Directoral N° 138 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 01 AGO. 2025

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, Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023, Reglamento de Investigación e Innovación aprobado con Resolución Directoral N° 018- 2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 y la Resolución Directoral Regional N° 000016-2025 de Encargo de Puesto de Director General;

SE RESUELVE:

Artículo Primero. -APROBAR LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN, consignados en el Informe N° 068-2025-JUI-EESPP PIURA, Informe N° 069-2025-JUI-EESPP PIURA de los Expedientes N° 01569 de fecha: 31.07.2025, Expediente N° 01888 del 24.07.2025 y Expediente N° 0889 del 18.03.2025 respectivamente; presentados por la Jefatura de Unidad de Investigación.

Artículo Segundo. - NOMBRAR, asesores, miembros de jurado a los trabajos de investigación según como se indica en el Anexo adjunto.

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

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Dr. MLSR/DG
Mg. AMBS/JUI

ANEXO 001-2025

TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO EN EDUCACIÓN CORRESPONDIENTES AL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA APROBADO SEGUN RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 458 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"

N°	EXPTE.	INVESTIGADOR	TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
01	Exp. 01569 31/07/25	MAZA CORDOVA ANA LIZ	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN EL NIVEL INICIAL Tipo de Investigación Básica Bibliográfico	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. María del Rosario Garcia Cortegana	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesora
02	Exp. 001888 24/07/25	JORGE ALBERTO ABRAMONTE MIO	FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA EVALUACIÓN FORMATIVA, LA RETROALIMENTACIÓN Y ELABORACIÓN DE RÚBRICAS EN LAS COMPETENCIAS DEL NIVEL PRIMARIA. Tipo de Investigación Básica Bibliográfico	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Walter Erickson Lizano Troncos	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesor
03	Exp. 00889 18/03/25	LUIS EDUARDO MOROCHO RIVERA	Tipo de Investigación Básica Bibliográfico FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LA EVALUACIÓN FORMATIVA Y RETROALIMENTACIÓN PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA. Tipo de Investigación Básica Bibliográfico	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Walter Erickson Lizano Troncos	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesor

Distrito Veintiséis de Octubre, 01 AGO. 2025



AMBS/TUI
bam/S.

Ana Maza Córdoba Ana Maza Córdoba

TRABAJO

 My Files

 My Files

 Universidad Nacional Autónoma de Alto Amazonas

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::15388:477616577

Fecha de entrega

31 jul 2025, 1:01 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

31 jul 2025, 1:08 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TRABAJO BACHILLER_28_03-2024 - copia.docx

Tamaño de archivo

184.3 KB

48 Páginas

11.367 Palabras

64.821 Caracteres




10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe


- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
232 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 7% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 8% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet		
	idoc.pub		1%
2	Trabajos entregados	Marikina Polytechnic College on 2024-12-04	<1%
3	Trabajos entregados	Universidad Estatal Amazonica- on 2025-02-16	<1%
4	Internet		
	hdl.handle.net		<1%
5	Internet		
	repositorio.ucv.edu.pe		<1%
6	Internet		
	es.slideshare.net		<1%
7	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-11-20	<1%
8	Trabajos entregados	Al Balqa Applied University on 2025-05-21	<1%
9	Internet		
	repositorio.perueduca.pe		<1%
10	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-12	<1%
11	Internet		
	repositorio.unsa.edu.pe		<1%

12	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Trujillo on 2024-04-15	<1%
13	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
14	Internet	www.slideshare.net	<1%
15	Internet	www.scribd.com	<1%
16	Internet	repositorio.ipnm.edu.pe	<1%
17	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-09-22	<1%
18	Internet	repository.usta.edu.co	<1%
19	Internet	1library.co	<1%
20	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-12-08	<1%
21	Trabajos entregados	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- on 2...	<1%
22	Trabajos entregados	Universidad de Cádiz on 2023-06-05	<1%
23	Trabajos entregados	Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2024-06-12	<1%
24	Trabajos entregados	Universidad TecMilenio on 2024-01-17	<1%
25	Trabajos entregados	Marikina Polytechnic College on 2024-12-04	<1%

26	Internet	polodelconocimiento.com	<1%
27	Internet	repositorio.beceneslp.edu.mx	<1%
28	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
29	Trabajos entregados	Universidad Tecnologica del Peru on 2025-06-13	<1%
30	Publicación	López Huillca, Laura. "Utilización del juego libre en sectores para la socialización ..."	<1%
31	Trabajos entregados	Universidad San Ignacio de Loyola on 2019-05-06	<1%
32	Internet	repository.unad.edu.co	<1%
33	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-07-24	<1%
34	Trabajos entregados	Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01	<1%
35	Trabajos entregados	Universidad de Nebrija on 2023-06-06	<1%
36	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
37	Internet	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com	<1%
38	Trabajos entregados	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- on 2...	<1%
39	Trabajos entregados	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- on 2...	<1%

40	Trabajos entregados	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada on 2025-03-15	<1%
41	Trabajos entregados	Grupo IOE on 2023-05-12	<1%
42	Publicación	Jaume Bantulà Janot, Andrés Payà Rico. "The right of the child to play in the natio..."	<1%
43	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-03-03	<1%
44	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-02-23	<1%
45	Trabajos entregados	Universidad de Valladolid on 2025-02-04	<1%
46	Internet	dspace.unl.edu.ec	<1%
47	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
48	Internet	repositorio.upse.edu.ec	<1%