

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

**Juego en sectores en el II ciclo de educación inicial,
Chimbote - 2025.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORES:

Corzo Tejada, Lessly Melissa (Orcid: 0009-0000-7370-2001)

Muñoz López, Andrea Nicole (Orcid: 0009-0003-6325-6177)

Muñoz Pérez, Tania Marianella (Orcid: 0009-0007-5341-6498)

Sandoval Álvarez, Gheraldine Charlotte (Orcid: 0009-0004-2218-0302)

ASESORA:

Mg. Reyes Sánchez, María Luisa (Orcid: 0000-0003-2953-1107)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Teoría y métodos educativos

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Estrategias de aprendizaje

Nuevo Chimbote – Perú

2025

DATOS DE LOS AUTORES	
Datos del autor 1	
Apellidos y nombres	Corzo Tejada Lessly Melissa
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74030960
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-7370-2001
Datos del autor 2	
Apellidos y nombres	Muñoz López Andrea Nicole
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	75184105
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0003-6325-6177
Datos del autor 3	
Apellidos y nombres	Muñoz Pérez Tania Marianella
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	46076921
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-5341-6498
Datos del autor 4	
Apellidos y nombres	Sandoval Álvarez, Gheraldine Charlotte
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72547347
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0004-2218-0302
DATOS DE ASESOR	
Apellidos y nombres	Reyes Sánchez María Luisa
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70850607
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2953-1107
Título / Grado académico	Licenciado / Magíster
DATOS DEL JURADO	
Presidente	
Apellidos y nombres	
Tipo de documento de identidad	
Número de documento de identidad	
URL de ORCID	
Título / Grado académico	
Secretario	
Apellidos y nombres	
Tipo de documento de identidad	
Número de documento de identidad	
URL de ORCID	

Título / Grado académico	
Vocal	
Apellidos y nombres	
Tipo de documento de identidad	
Número de documento de identidad	
URL de ORCID	
Título / Grado académico	
DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	
Campo de la investigación y el desarrollo OCDE Consultar el listado en el enlace:	Educación general https://purl.org/pe.repo/ocde/ford-5.03.01
Idioma (Normal ISO 639-3)	SPA - español
Tipo de trabajo de investigación	Trabajo de Investigación
País de publicación	PE - Perú
Grado académico o título profesional	Bachiller
Nombre del grado o título profesional	Bachiller en Educación Inicial
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Ancash Provincia: Santa Distrito: Nuevo Chimbote Lugar: Zona de Equipamiento Metropolitana Mz. C Lte. 01
Nombre del programa de estudios	Educación Inicial
Código del programa.	111016
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2025 – diciembre 2025

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Reyes Sánchez María Luisa, formadora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, asesora del Trabajo de Investigación, titulado: "Juego en sectores en el II ciclo de educación inicial, Chimbote - 2025", presentado por los autores: Corzo Tejada Lessly Melissa, Muñoz López Andrea Nicole, Muñoz Pérez Tania Marianella, Sandoval Álvarez Gheraldine Charlotte, para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación en el Programa de Estudios de Educación Inicial.

CERTIFICO que:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 8% nivel PERMITIDO; así lo consigna el reporte emitido por el software de similitud Turnitin el 28/12/2025, con treinta (30) folios, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 28 de diciembre de 2025

Firma del Asesor:



DNI: 70850607

Nombres y apellidos del asesor: Reyes Sánchez María Luisa

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CERTIFICADO DE SIMILITUD

EL JEFE DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE, EXTIENDE EL CERTIFICADO DE SIMILITUD SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS QUE SE DESCRIBEN EN EL SIGUIENTE CUADRO:

Denominación del Trabajo De Investigación	Juego en sectores en el II ciclo de educación inicial, Chimbote - 2025.
Autores	Corzo Tejeda Lesly Melissa (Orcid: 0009-0000-7370-2001) Muñoz López Andrea Nicole (Orcid: 0009-0003-6325-6177) Muñoz Pérez Tatia Marienella (Orcid: 0009-0007-5341-6498) Sandoval Álvarez Geraldine Charlotte (Orcid: 0009-0004-2218-0302)
% similitud del Turnitin	8 %
Asesor	Reyes Sánchez María Luján (Orcid: 0000-0003-2953-1107)
Línea de Investigación	Teoría y métodos educativos
Grado	Bachiller en Educación
Título	

8% Similitud general

El total acumulado de todas las coincidencias, expresadas en términos porcentuales, es de 8%.

Fuentes principales

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

Marcas de Integridad

Nº de alertas de integridad para revisión:

No se han detectado trabajos que coincidan con los de autores anteriores.

Los algoritmos de nuestra sistema analizan un documento en profundidad para buscar un contenido de que coincida con el de una entrega turnitin. Si detectamos alguna alerta, la mostramos como una alerta para que pueda revisarla.

Una alerta de alertas no necesariamente es indicación de plagio. Sin embargo, recomendamos que revise atentamente y la revise.

Se emite el presente certificado de similitud en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 07 de enero de 2026



Dr. María Luján Reyes Sánchez
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
E.M.P. 10071111

(800) 314128

Zona de registrando
Metropolitano M-0101
Nuevo Chimbote

pedagogia@chimbote.pe
chimbote.edu.pe

www.pedagogia
chimbote.edu.pe

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Corzo Tejada Lessly Melissa, Muñoz López Andrea Nicole, Muñoz Pérez Tania Marianella, Sandoval Álvarez Gheraldine Charlotte estudiantes de X ciclo de educación inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos el Trabajo de Investigación: " Juego en sectores en el II ciclo de educación inicial, Chimbote - 2025."; para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación, del programa de estudios de Educación Inicial.

Por tanto, declaramos su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que la investigación desarrollada es de nuestra autoría.
- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación no ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

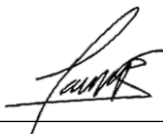
De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 08 de enero del 2026



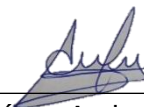
Corzo Tejada Lessly Melissa

DNI: 74030960



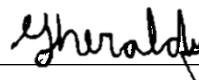
Muñoz Pérez Tania Marianella

DNI: 46076921



Muñoz López Andrea Nicole

DNI: 75184105



Sandoval Álvarez Gheraldine
Charlotte

DNI: 72547347

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso hacia esta meta. A mi madre Isabel, por su amor y por sostenerme siempre. A mi esposo Luis, por su apoyo constante. A mi hijo Christopher, mi mayor motivo e inspiración. Asimismo, a mis hermanos y a mi sobrina, por su cariño que me impulsaron a alcanzar este sueño.

Corzo Tejada Melissa

A mi madre Marisol, por su amor infinito y ejemplo de valentía; a mi padre Gilmer, por su apoyo incondicional por enseñarme el valor del esfuerzo; además, a mis hermanos, por su compañía. Este logro es fruto de la unión familiar que me guiaron hasta esta meta.

Muñoz López Andrea

A mi madre Rosario, por su amor incondicional, compañía constante. A mis hijos, Liam y Alejandro, por ser mi mayor motivación. Asimismo, a mis compañeras de investigación, por compartir este desafío con compromiso y dedicación.

Muñoz Pérez Tania

A mis padres, Jorge y Natalia, por ser mi guía, fuerza y ejemplo constante; a mi pareja, Andre, por su apoyo y compañía en este camino; a mis hermanas, por su apoyo y cariño permanente; a mis sobrinas, por ser motivo de alegría; así como a mi fiel mascota, compañera incondicional. A todos ellos, dedico este logro.

Sandoval Álvarez Gheraldine

AGRADECIMIENTO

A Dios, por iluminar nuestro camino y darnos la fortaleza necesaria para culminar con éxito esta etapa de formación profesional.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, nuestra alma máter, por brindarnos una formación integral y de calidad fortaleciendo nuestro compromiso y vocación frente a los retos de la educación inicial

A los niños y niñas, fuente de inspiración y alegría, por sus sonrisas, curiosidad, así como espontaneidad, que nos motivan cada día a seguir aprendiendo además de reafirmar nuestra vocación docente.

A los directivos y docentes de las instituciones educativas de Chimbote por permitirnos realizar nuestras observaciones y prácticas preprofesionales, especialmente a aquellos que compartieron generosamente sus experiencias sobre el juego en sectores.

ÍNDICE

Carátula.....	i
Certificado de similitud.....	ii
Declaración jurada de autenticidad	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice	
Resumen	
1. INTRODUCCIÓN	8
1.1. Descripción y formulación del tema de investigación	8
1.2. Objetivos.....	10
1.2.1. Objetivo general	10
1.2.2. Objetivos específicos.....	10
1. ARGUMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
2. CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA.....	23
3. CONCLUSIONES	28
4. REFERENCIAS	30

RESUMEN

El presente trabajo de investigación documental "Juego en sectores en el II ciclo de educación inicial, Chimbote - 2025" surge del interés por comprender cómo esta estrategia pedagógica contribuye al desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años. El juego libre en sectores desarrolla diferentes capacidades potenciales en el ser del niño logrando el crecimiento en diferentes dimensiones como la volitiva, cognitiva y motriz. El objetivo general fue analizar cómo el juego en sectores contribuye al desarrollo de la autonomía en los niños del II ciclo de educación inicial en las instituciones educativas. La investigación se inscribe dentro de la sistematización de una experiencia, fundamentada en la observación directa y reflexiva llevada a cabo durante las prácticas preprofesionales, además del análisis documental de fuentes teóricas y normativas. Los principales hallazgos son que el juego en sectores, una vez puesto en práctica respetando los principios de libertad, elección y acompañamiento respetuoso, favorece de manera significativa el desarrollo de la autonomía infantil, propiciando la toma de decisiones, la resolución de problemas, la regulación de las emociones y el desarrollo de habilidades sociales. Consta que esta estrategia pedagógica sobrepasa el simple entretenimiento para constituirse en una herramienta fundamental para el desarrollo integral.

Palabras clave: Juego en sectores, momentos pedagógicos, autonomía infantil, desarrollo integral.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción y formulación del tema de investigación

Durante las prácticas preprofesionales, que son un momento clave en nuestra formación docente, tuvimos variadas oportunidades de relacionar los saberes teóricos con la realidad del aula. Esto nos permitió observar de cerca y formar parte activa de distintos espacios pedagógicos, al compartir momentos importantes junto a docentes con experiencia, especialmente con los niños y las niñas del segundo ciclo de Educación Inicial. Precisamente en ese espacio es donde despertó un interés particular por una estrategia que realmente captó nuestra atención: el juego en sectores, valorado no por ser un recurso que nos acompaña en el aula, sino por lo que produce en la evolución integral de los pequeños.

Desde la mirada del Currículo Nacional de la Educación Básica (Ministerio de Educación del Perú, 2016), el juego es más que una simple actividad de diversión para el preescolar: es una experiencia esencial que permite a los pequeños conocer su ambiente, dar rienda suelta a su propia creatividad, imaginar mundos posibles, canalizar sus propias emociones, construir relaciones sociales significativas y, sobre todo, edificar aprendizajes verdaderamente significativos. Como apuntan diversos autores, la preparación de un ambiente de aprendizaje es muy importante que permite tener una visión muy rica del concepto de autonomía. Es la preparación del ambiente lo que permite a los pequeños tener las herramientas necesarias para desarrollar unas capacidades básicas que los acompañarán el resto de la vida. Los sectores de juego como el sector del hogar, el sector de las construcciones, el sector de biblioteca o el sector de la construcción son ambientes que permiten tanto favorecer la autonomía de los pequeños como promover el juego entre iguales y el desarrollo de múltiples competencias, bien sean cognitivas como socio afectivas.

Las observaciones realizadas durante las prácticas fueron el detonante para profundizar en esta temática. Surgió entonces la pregunta sobre cómo exactamente el juego en sectores contribuye al desarrollo de la autonomía en los pequeños del segundo ciclo. Como mencionan diversos investigadores, cuando el niño entre 2 y 3 años participa en actividades lúdicas apropiadas, va ganando progresivamente en habilidad, seguridad personal, confianza en sus propias capacidades, especialmente, refuerza su autonomía de manera natural y placentera, esta investigación profundiza en una temática del campo del conocimiento adoptando un enfoque teórico-práctico reflexivo. La meta principal consiste en analizar la relevancia del juego en sectores como estrategia facilitadora del desarrollo

autónomo, explorando sus fundamentos pedagógicos y examinando cómo se implementa en el contexto educativo contemporáneo.

Figueroa y Figueroa (2019) aportan una perspectiva valiosa al señalar que el juego libre dentro de los sectores, cuando se orienta hacia la independencia del niño, encuentra su sustento teórico en los procesos de desarrollo autónomo propuestos por Piaget. Este autor considera que los niños y niñas van construyendo sus valores mediante la socialización, desarrollando progresivamente su autonomía personal. Mediante el juego simbólico y la adopción de diferentes roles que ocurren naturalmente en los sectores, los pequeños tienen la oportunidad de recrear situaciones cotidianas, enriquecer su lenguaje, aprender a resolver conflictos de manera constructiva, practicar la negociación y, fundamentalmente, construir su propia comprensión del mundo partiendo de sus saberes previos y experiencias personales. Esta perspectiva se encuentra perfectamente alineada con el enfoque de desarrollo infantil que propone el Ministerio de Educación del Perú, el cual destaca el valor tanto del juego libre como del planificado, considerándolos ejes vertebradores de la actividad pedagógica en el nivel inicial.

A lo largo de la observación de diferentes instituciones educativas de la ciudad de Chimbote y Nuevo Chimbote, se ha podido comprobar que la manera de desarrollar el juego en sectores difiere sustancialmente de un centro a otro. En determinadas aulas, esta estrategia llegaba a desarrollarse con mucha sistematización, con mucha atención, respetando a rajatabla los momentos pedagógicos establecidos siempre y conseguir así desarrollar la autonomía de los pequeños. No obstante, en otros contextos educativos se llegó a comprobar que los sectores estaban funcionando más como espacios de recreación y sin una intencionalidad pedagógica bien definida, circunstancias que limitaban la capacidad de desarrollar la autonomía de los niños y niñas.

El desarrollo de la autonomía infantil constituye, sin lugar a dudas, una base fundamental para el crecimiento y bienestar integral. Cuando se fomenta desde la más temprana edad, se brindan herramientas para que los niños tomen decisiones, asuman responsabilidades acordes con su etapa de desarrollo y adquieran habilidades que les permitan convertirse en personas cada vez más independientes y seguras de sí mismas. Esta idea cobra especial relevancia en el contexto educativo actual, en el cual se expresa con claridad la intención de formar ciudadanos competentes, dotados de pensamiento crítico, capaces de conducir sus vidas de manera autónoma ante las diversas situaciones de la vida cotidiana.

El presente trabajo se sustenta en reflexiones y análisis profundos, respaldados por observaciones sistemáticas, en la teoría pedagógica actualizada sobre el juego en sectores desde enfoques constructivistas y socioculturales que reconocen al niño como protagonista activo de su aprendizaje, además de los lineamientos oficiales de la educación básica del sistema educativo peruano. Las investigadoras, a partir de esta perspectiva, asumen la responsabilidad de iniciar una práctica pedagógica consciente, que respete las necesidades propias de los niños y se oriente a una concepción de infancia que aprende mediante el juego mientras va alcanzando su autonomía de forma progresiva y natural.

En este contexto, la investigación se dirige de modo específico a profundizar, desde una mirada crítica y contextualizada, el análisis sobre las posibilidades de que el juego en sectores ayuda a desarrollar la autonomía en los niños y las niñas del II ciclo de la educación inicial, para ello, a partir de una revisión teórica exhaustiva y del análisis de documentos especializados, por ejemplo, La hora del juego libre en los sectores: guía para educadores de Servicios Educativos de niños y niñas menores de 6 años. (MINEDU, 2106)- se pretende investigar en profundidad las opciones educativas al servicio y la contribución a la práctica docente.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Analizar la contribución del juego en sectores en la mejora del desarrollo infantil en los niños del II ciclo de Educación Inicial en instituciones educativas de Chimbote, 2025.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar los fundamentos teóricos que respaldan el desarrollo del juego en sectores en Educación Inicial.
- Describir la organización de espacios y materiales para el juego en sectores en el aula.
- Analizar la secuencia del juego para niños del II ciclo.
- Evidenciar el desarrollo de la autonomía en los niños mediante la observación del juego en sectores, reflejada en la libre elección de materiales, la organización de acciones y las producciones lúdicas

- Contrastar las experiencias pedagógicas observadas en las instituciones educativas con los fundamentos teóricos que sustentan el juego en sectores.

2. ARGUMENTACIÓN TEÓRICA

El juego ha sido reconocido por diversos teóricos como un elemento fundamental en el desarrollo infantil. Desde diferentes perspectivas, se ha analizado su importancia y su relación con el desarrollo de la autonomía en los niños. Las características de la metodología que respaldan el desarrollo del juego pueden describirse mediante los siguientes aportes pedagógicos, con el fin de ilustrar los fundamentos teóricos y las características de la metodología que sustentan el juego en sectores en Educación Inicial.

Para Lev Vygotsky (1978), el juego representa mucho más que una simple actividad recreativa; constituye una actividad social fundamental que impulsa el desarrollo cognitivo a través de la interacción dinámica con el entorno y la participación activa en contextos simbólicos cargados de significado. Este autor sostiene que, durante el juego, los niños tienen la oportunidad de actuar en lo que él denominó zona de desarrollo próximo, ese espacio psicológico donde pueden asumir roles que van más allá de sus capacidades actuales y transformar creativamente la realidad desde una lógica cultural propia.

La perspectiva vygotskiana dice que el juego simbólico permite al niño hacerse dueño de la cultura a través de la interacción social y de la experimentación con distintas identidades. Los niños cuando juegan en los sectores no simplemente imitan, sino que recrean e interpretan situaciones de vida cotidiana, ya sea cocinando en el sector hogar, o bien atendiendo una tienda de fantasía o construyen una casa con bloques, desarrollando al mismo tiempo el lenguaje, potenciando su capacidad de autorregulación y ampliando su pensamiento abstracto. En el marco anterior, la guía de juego se convierte en un medio auxiliar que permite al docente descubrir la zona de desarrollo próximo de cada niño para actuar sobre ello sin interrumpir la lógica del juego y potenciando así nuevas posibilidades de aprendizajes.

Vygotsky (1934) también destaca un aspecto importante: la verbalización que se realiza posteriormente al juego, que permite una profunda interiorización de aprendizajes. Esta visión resulta significativa para entender cómo el juego en los sectores favorece el desarrollo de la autonomía, ya que los niños no solo actúan de manera autónoma durante el juego, sino que posteriormente reflexionan sobre sus acciones, verbalizan sus experiencias y narran sus descubrimientos, proceso que contribuye en gran medida al fortalecimiento de su capacidad de autorregulación y del pensamiento metacognitivo.

Desde la perspectiva piagetiana, el juego no es únicamente una forma de expresión natural infantil, sino que se constituye en una posible forma para el desarrollo del pensamiento simbólico y la construcción activa del conocimiento. El juego simbólico cobra especial

sentido preoperacional, ya que permite al niño que represente mentalmente objetos y situaciones, combinar roles muy diversos e incrementar su aceptación de la realidad a partir de la acción lúdica directa.

De este modo, Jean Piaget (1962) presenta una visión complementaria, al sostener que el juego constituye un fiel reflejo del desarrollo cognitivo del niño en cada etapa de su desarrollo. En la etapa correspondiente a la Educación Inicial, específicamente en el período preoperacional, el pensamiento infantil se caracteriza por el egocentrismo, la utilización de símbolos cada vez más sofisticados y el uso creciente de la imaginación para representar mentalmente objetos, personas y situaciones complejas a través del juego.

Cuando vemos a los niños en los sectores, se puede observar cómo los niños exploran activamente, clasifican los materiales según criterios propios, simbolizan objetos dándoles nuevos significados y hacen representaciones donde recrean situaciones complejas partiendo de sus esquemas mentales previos. El profesor, a través de una guía de juego reflexiva, puede acompañar de manera respetuosa la transición de los juegos puramente funcionales a otros simbólicos más elaborados, teniendo siempre en cuenta el proceso por encima del producto. En este sentido, el juego no consiste en conseguir un resultado concreto predeterminado sino disfrutar del proceso creativo y constructivo.

Por su parte, Montessori (1936) si bien no aludió de manera explícita al juego por sectores en los textos originales, expone el principio esencial del ambiente preparado, donde cada uno de los elementos del espacio educativo está dispuesto deliberadamente para favorecer la autonomía y para facilitar el aprendizaje autodirigido, la metodología Montessori es una forma de entender la educación que está fundada en el desarrollo progresivo de la independencia, la autonomía personal y la construcción de una autoestima saludable en el niño.

Según este enfoque, el papel del docente se transforma radicalmente: debe observar cuidadosamente, guiar en caso necesario, sobre todo, confiar plenamente en la capacidad innata del niño para aprender. Los sectores, vistos desde esta perspectiva, desarrollan esta perspectiva pedagógica: proponen materiales accesibles y atractivos, apuestan por el orden y la organización de forma natural, tienden a la concentración profunda y promueven la toma de decisiones autónomas. En la primera infancia, la propuesta pedagógica de Montessori implica, sobre todo, asegurar la autonomía del niño en cuanto al entorno cotidiano, objetivo que se materializa a través de la conformación de un ambiente preparado seguro, ordenado y atractivo para el pequeño aventurero.

Para entender el análisis de la metodología del juego en niños del II ciclo, García y Samada (2022) explican que se aborda lo metodológico de lo lúdico por su aporte estratégico y metódico. Para Caballero-Calderón (2021), los juegos también favorecen el desarrollo del lenguaje, además de muchas capacidades basadas en el razonamiento. Para ello es fundamental la siguiente secuencia: planificación, organización y toma de decisiones, especialmente cuando hay niños que presentan alguna discapacidad. Montessori sostenía que la primera tarea de la educación es “agitar la vida, pero dejarla libre para que se desarrolle”; es decir, dotar al niño de independencia. Esta premisa resulta fundamental para comprender cómo, en el juego en sectores, se implementan los principios montessorianos de libertad respetando límites claros, favoreciendo significativamente el desarrollo de la autonomía infantil de manera natural y respetuosa (Vicuña, 2016).

Por su parte, Freinet (1971) desde su pedagogía del trabajo cooperativo, defiende que los aprendizajes más significativos y perdurables surgen en la medida en que el niño pasa a ser el protagonista activo de su propia experiencia educativa. En el marco de los sectores, el juego pasa a ser un trabajo de libertad y autoorganización donde el niño tiene derecho a escoger qué hacer, cómo hacerlo y con quién compartir sus descubrimientos. La guía del juego, a partir de esa mirada, no impone tareas prefijadas, ni dirige en exceso la actividad, sino que propone ambientes ricos en posibilidades, respetando siempre el ritmo y los intereses de cada niño y niña de manera personal.

Freinet valoraba muy intensamente el juego como una forma natural y auténtica con la que el niño podía expresar sus sentimientos, ideas y pensamientos, pues para él las actividades educativas debían surgir del interés genuino del niño y no ser impuestas desde fuera; de ahí que el juego en sectores se alinea plenamente con su visión pedagógica, dado que promueve la autonomía real, alentando la exploración libre y significativa y el reconocimiento total de los ritmos de aprendizaje.

La autonomía es un concepto que tiene múltiples dimensiones y es complejo a la vez, pero que se ha abordado desde diversas perspectivas en el ámbito de la educación infantil. Tal como apuntan múltiples autores, este aspecto constituye un objetivo prioritario en la educación de todo niño. En este sentido, se considera que el niño ha alcanzado un adecuado desarrollo personal cuando es capaz de realizar por sí mismo las actividades y tareas propias de su edad, en relación con su entorno sociocultural (Schwarze et al., 2023).

La autonomía no debe ser sólo pensada como la capacidad del niño para realizar actividades motrices (vestirse, comer, asearse) sin ayuda; se vincula con toma de decisiones, resolución de problemas, expresión de ideas y sentimientos, interacción

adecuada con los demás, poder asumir las pequeñas responsabilidades necesarias para fomentar la seguridad y la confianza en uno mismo. En el momento en que se analiza la autonomía en este sentido, se evidencia la necesidad de una intervención educativa centrada en experiencias significativas en las cuales el niño pueda disfrutar de libertad, decidir, aprender de las consecuencias de sus decisiones, pero siempre en un entorno seguro y acompañado de adultos sensitivos y respetuosos con el propio proceso.

Esta concepción de autonomía coincide con lo planteado por el Ministerio de Educación del Perú (2009) que reconoce el juego libre en sectores como una estrategia pedagógica central dentro de la educación inicial. De acuerdo con las orientaciones pedagógicas del MINEDU para el II ciclo, el juego debe ser considerado una actividad esencial y no negociable dentro de la jornada diaria. El juego libre se realiza preferentemente en los sectores donde los niños pueden moverse libremente por todo el espacio del aula, tomando decisiones en cuanto al tipo de actividades que desean realizar, escogiendo con qué objetos jugar y determinando el tiempo que dedicarán a cada una de sus exploraciones. Este enfoque promueve el desarrollo integral y una verdadera autonomía personal y social.

Silva Panez (2010) señala que las orientaciones pedagógicas explicadas en esta guía deben tomarse como una propuesta de actividad que permite generar aprendizajes significativos, creativos y lúdicos en quienes participan de esa experiencia. Resulta fundamental recordar que el juego en sectores no debe realizarse siempre de la misma forma, bajo los mismos espacios o empleando materiales repetitivos, pues esto podría limitar la creatividad y la imaginación infantil. Por esta razón, en la guía de juego libre se deben planificar ambientes diversos y en constante renovación para permitir que los niños encuentren nuevas oportunidades de exploración.

Además, enfatiza dos aspectos pedagógicos esenciales que deben guiar la intervención del docente en el II ciclo: la planificación y la libertad del niño. Ambas resultan clave en la etapa inicial del desarrollo infantil, pues permiten no solo fomentar la creatividad, sino también garantizar la inclusión educativa. Diversos investigadores coinciden en que el juego libre debe estar presente diariamente y con un tiempo mínimo de una hora en cada jornada. Durante este periodo, los niños tienen la libertad de explorar diversos sectores, conforme a las orientaciones del Ministerio de Educación.

El juego presenta características fundamentales como la espontaneidad, el simbolismo, la afectividad, la flexibilidad, la imprevisibilidad y el énfasis en el proceso más que en el resultado, las cuales lo convierten en una herramienta privilegiada para el aprendizaje infantil. Estas características permiten que los niños transformen la realidad, expresen

emociones, valores, se adapten a diversos intereses, reflejen tanto el mundo que conocen como aquel que imaginan, integrando experiencias y significados provenientes de su entorno social y cultural (Vygotsky, 1934; Piaget, 1962).

En las instituciones educativas del Perú, el Ministerio de Educación establece que los sectores deben ser organizados de manera estratégica, respondiendo a los intereses y necesidades del grupo de niños. El docente debe organizar los sectores teniendo en cuenta la dinámica propia del grupo, el espacio disponible en el aula y los materiales con los que se cuenta. Entre los sectores que generalmente se encuentran establecidos en la educación inicial se encuentran: el sector del hogar, el sector de construcción, el sector de dramatización, el sector de arte, el sector de biblioteca y el sector de ciencias.

El sector del hogar ofrece posibilidades para el desarrollo del lenguaje y del pensamiento simbólico. Permite al niño representar situaciones de su vida cotidiana, organizar secuencias, asumir roles familiares y expresar sus emociones. Es un espacio donde se representan acciones como cocinar, atender a un bebé, poner la mesa o simular oficios, desarrollando además la identidad y la convivencia con otros. Allí, los niños expresan afecto, reproducen costumbres de su entorno y elaboran sus comprensiones del mundo.

En el sector de construcción, los niños desarrollan la imaginación, el pensamiento crítico y la capacidad de planificar acciones. Durante este proceso los materiales están conectados con bloques de construcción de distintos tamaños y formas, elementos para apilar y/o encajar, facilitando de este modo que los niños elaboren estructuras en diversos sentidos, experimenten el equilibrio, la simetría, la estabilidad y la forma. Este espacio también fomenta la búsqueda de soluciones, la cooperación de los iguales y la atención, allí suelen agruparse los niños en pequeños grupos para realizar torres, casas, puentes u otras construcciones. Esta actividad también estimula la creatividad, la expresión personal, la negociación y el trabajo con los demás, de este modo también fomentan las habilidades sociales.

Por otro lado, el sector de dramatización se nos presenta como la posibilidad del juego de roles libremente expresado. Los niños pueden transformarse en personajes de médicos, maestra, bomberos, vendedores y personajes ficticios, favoreciendo la creatividad, la expresión oral, la empatía y la comprensión de la realidad social. Los niños exploran emociones a través de las dramatizaciones, reproducen situaciones de su entorno y desarrollan habilidades de comunicación verbal y no verbal. Este sector puede disponer de disfraces, títeres, accesorios y elementos asociados a contextos diversos, permitiendo poder contar varias historias.

El ámbito de arte es un espacio privilegiado para poner en marcha la creatividad, la sensibilidad estética y la expresión del yo. En este sector los niños pueden trabajar con pinturas, pinceles, ceras, rotuladores, arcilla, papeles variados, tijeras seguras, materiales reciclados y demás recursos que permitan llevar a cabo la creación plástica. La actividad artística permite a los niños experimentar con colores, formas, texturas, técnicas variadas, etc. A la vez, el sector de arte también estimula la concentración, la motricidad fina, y la expresión de sentimientos y pensamientos a través de producciones originales. Por último, el proceso de la creación artística es una forma de comunicación no verbal que permite al niño expresarse libremente.

El espacio del sector biblioteca es un lugar tranquilo y acogedor donde los niños pueden manipular libros y las diferentes películas impresas. Los cuentos, las láminas, las imágenes, las revistas y los textos didácticos hacen que los niños puedan ir conociendo el lenguaje escrito, favorezcan la comprensión oral y estimulen la fantasía. Este espacio también favorece el gusto por la lectura, la expansión del vocabulario y la atención. Es un espacio que invita al recogimiento, a la escucha activa, a la relación afectiva con los libros. La presencia de cojines, moquetas y rincones de lectura acogedores favorece el interés de los niños por la exploración autónoma de los textos.

El área de ciencias es un espacio para la exploración del entorno natural; los niños observan, manipulan y experimentan con diferentes materiales como lupas, plantas, semillas, recipientes, balanzas, piedras, hojas o cualquier otro elemento que pueda incitarles la curiosidad científica. En este sector, el juego facilita la observación, la formulación de hipótesis, la comparación, la clasificación y la búsqueda de explicaciones de los fenómenos naturales. Este tipo de experiencias favorecen desde edades muy tempranas actitudes investigadoras y el desarrollo del pensamiento lógico.

La organización del aula en sectores no viene dada únicamente por un orden para organizar sus materiales, sino que le permite proponer experiencias significativas y aprendizajes globales. El juego libre en los sectores potencia tanto el autoaprender como el aprender de los otros niños y niñas, y va impulsando diferentes valores como son la convivencia democrática, el respeto, la cooperación, etc. Entonces, tenemos también al niño esta vez como protagonista de su aprendizaje, el que se expresa libremente a través del juego, de la manipulación de los materiales, de las interacciones con sus pares.

El juego en sectores, una estrategia metodológica que contribuye a la promoción del desarrollo integral de los niños, ya que implica la participación activa de los pequeños en actividades significativas en las que construyen saberes, ejercitan habilidades y actitudes

básicas para su desarrollo. Esta estrategia se organiza a partir de una secuencia lineal de momentos en la que se organiza el juego, de tal manera que el profesor planifica, observa y acompaña el proceso sin intervención y sin ser invasivo.

El momento de juego libre en sectores o áreas del aula de Educación Inicial se organiza en diferentes fases que responden a un orden pedagógico premeditado, que busca la autonomía, la socialización, la creatividad y el desarrollo de los niños. Este proceso arranca en la fase de planificación, que es el momento en el que la docente y los niños se sientan formando un círculo acogedor, donde la cercanía, la escucha y el respeto se fomentan. En este momento se recuerda el tiempo que queda para jugar, se recuerdan los sectores a los que pueden ir, se tratan, recuerdan o se refuerzan las normas de convivencia básicas para una interacción "sin fricciones", y se da a los niños la ocasión de decidir qué quieren jugar, con qué materiales quieren jugar y con quienes quieren jugar, atendiendo así a la toma de decisiones y la manifestación de la autonomía.

Posteriormente, en la etapa de organización, los niños se desplazan libremente por el aula para ubicarse en el sector de su elección. Esta distribución se da de manera espontánea, respondiendo a los intereses personales y a las afinidades sociales que emergen naturalmente entre ellos. Aunque comúnmente los grupos se conforman de tres o cuatro niños, este número no es fijo, ya que debe mantenerse la flexibilidad para permitir agrupamientos diversos según las características del grupo y las exigencias del juego.

El momento más prolongado corresponde a la ejecución o desarrollo del juego, donde los niños ponen en marcha sus ideas y dan rienda suelta a la imaginación. En este periodo, que puede extenderse entre treinta y cinco a cuarenta minutos, se observan negociaciones espontáneas sobre el uso de los materiales, la asignación de roles y la dinámica interna del grupo. Los niños construyen escenas lúdicas que responden a sus intereses temáticos, experiencias previas y vínculos afectivos, mientras exploran, crean y aprenden de manera autónoma y colaborativa. La docente, desde una postura atenta pero no invasiva, acompaña el proceso, observa, documenta, interviene solo cuando es necesario y recoge información valiosa sobre el desarrollo de cada niño.

A medida que el tiempo de juego concluye, se da paso a la fase de orden. Esta etapa comienza con un anuncio anticipado del cierre del juego, lo que permite a los niños prepararse emocionalmente para la transición. Durante este tiempo, los niños guardan los materiales utilizados y ordenan el aula. Esta acción, aunque breve, tiene un alto valor formativo, ya que fomenta la responsabilidad, la organización, el respeto por los espacios compartidos y la conciencia del cierre de una experiencia significativa.

La jornada lúdica continúa con la socialización, un momento de reflexión colectiva en el que los niños se reúnen nuevamente en semicírculo para compartir verbalmente lo vivido durante el juego. Narran a qué jugaron, cómo se sintieron, qué roles asumieron y qué acontecimientos importantes sucedieron. Este espacio no solo fortalece la expresión oral y la escucha activa, sino que también permite consolidar los aprendizajes a través del lenguaje y afianzar vínculos entre los compañeros. La docente, a su vez, puede ampliar la información, hacer preguntas provocadoras que estimulen el pensamiento y generar conexiones con experiencias anteriores o con otros saberes.

Finalmente, corresponde evidenciar las competencias que desarrollan la autonomía mediante el juego en sectores, se puede dar lugar así a la fase de representación, en la que los niños plasman mediante el dibujo, la pintura o el modelado aquello que jugaron. Esta instancia creativa actúa como una forma simbólica de consolidación de la experiencia, permitiendo a los niños reconstruir, reinterpretar y expresar de otra manera lo vivido durante el juego. Además, ofrece a la docente una oportunidad adicional para observar el nivel de comprensión, el desarrollo de la expresión gráfica y la capacidad de evocación de cada niño. Así, el juego libre en sectores se convierte en un proceso pedagógico completo, donde cada fase cumple una función clave en la construcción del aprendizaje significativo.

El juego simbólico que se desarrolla naturalmente en los sectores del aula constituye una herramienta pedagógica clave que fomenta el desarrollo de competencias fundamentales establecidas en el Currículo Nacional. Esta estrategia se basa firmemente en los principios de respeto al niño como sujeto de derechos, seguridad integral, autonomía progresiva, movimiento libre, comunicación multimodal y juego libre. Reconoce a los niños como sujetos de derecho con plena capacidad de agencia y protagonismo en su propio aprendizaje.

Las competencias que se desarrollan principalmente a través del juego en sectores son múltiples y abarcan todas las áreas del desarrollo, por ejemplo, la autonomía (área Psicomotriz), el trabajo colaborativo (área Personal Social) y las habilidades sociales (área de Comunicación), a continuación, corresponde su detallada descripción.

En el área Personal Social en esta área se desarrollan competencias fundamentales como Construye su identidad, donde a través del juego, el niño aprende a valorarse a sí mismo y regular sus emociones de manera progresiva. También se fortalece la competencia Convive y participa democráticamente, pues durante el juego libre, los niños interactúan constantemente, establecen normas consensuadas y aprenden a resolver conflictos de manera constructiva.

En el área Psicomotriz se potencia la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, ya que el juego permite el movimiento libre y la exploración activa del espacio, fundamentales para el desarrollo motor integral. El desarrollo corporal es crucial para desenvolver en el juego, las actividades lúdicas que mayor ejercitan a los estudiantes son aquellas que ponen en actividad física todo el cuerpo.

Por su parte, el área de Comunicación se fortalece incluyendo la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, pues los niños constantemente narran, explican y dramatizan durante el juego. También se desarrolla crea proyectos desde los lenguajes artísticos, especialmente visible en sectores como arte y dramatización.

En cuanto al área de Matemática se desarrollan competencias como resuelve problemas de cantidad al manipular materiales y establecer relaciones numéricas de manera concreta, y resuelve problemas de forma, movimiento y localización, especialmente evidente en el sector de construcción. La actividad lúdica trata precisamente en ocasiones de competir, eso implica sumar o restar puntos, fichas ganadas que aumentan o disminuyen, tiempo que corre y es contado si se disputa algo, etc.

Finalmente, en el área de Ciencia y Tecnología se fortalece la competencia indaga mediante métodos científicos a través de la exploración sistemática y la experimentación natural que ocurre en el sector de ciencias. Aprender jugando es una apuesta tan similar como la labor del científico, aunque a pequeña escala. El aprendizaje significativo mediante la experimentación puede ser divertido, en principio porque otorga un rol activo al estudiante.

En este proceso, el papel del educador durante el juego en sectores resulta fundamental, pero debe ser cuidadosamente equilibrado para no interferir con el protagonismo infantil. Silva (2010), en la guía oficial del Ministerio de Educación sobre juego libre en sectores, enfatiza que el docente debe transformar su rol tradicional directivo por uno de facilitador y observador atento.

Según Vygotsky (1978), el adulto actúa como mediador en la zona de desarrollo próximo del niño, proporcionando el andamiaje necesario sin interferir en el proceso natural de aprendizaje; en el contexto del juego en sectores, esto se traduce en saber cuándo intervenir y cuándo mantenerse al margen, permitiendo que los niños resuelvan por sí mismos los desafíos que enfrentan. En esta misma línea, Montessori (1936) aporta la perspectiva del adulto como “observador científico”, quien documenta los procesos de desarrollo sin interrumpir la concentración natural del niño; en el juego en sectores, esto

implica registrar sistemáticamente cómo los niños ejercen su autonomía, toman decisiones y resuelven problemas.

Silva (2010) señala que el docente debe preparar cuidadosamente el ambiente con materiales variados, seguros y estimulantes, planificar estratégicamente la distribución de los sectores considerando las características del grupo y prever posibles conflictos preparando estrategias de mediación respetuosas.

Según las orientaciones del MINEDU (2010), expone que el rol docente implica observar activamente sin interrumpir innecesariamente el flujo del juego, registrar sistemáticamente los procesos para la evaluación formativa, intervenir solo cuando sea verdaderamente necesario y de manera respetuosa, y proponer retos o preguntas abiertas que extiendan el juego cuando los niños lo requieran.

Montessori (1949) y Silva (2010), coinciden en que el docente debe facilitar la reflexión y socialización de las experiencias vividas, documentar cuidadosamente los aprendizajes observados especialmente relacionados con el desarrollo de la autonomía, y evaluar la experiencia para planificar mejoras continuas.

Silva (2010) afirma que el maestro debe asumir un compromiso auténtico con la metodología del juego, actualizándose constantemente y adoptando una actitud transformadora que le permita valorar este recurso como una vía fundamental para el desarrollo de la autonomía infantil.

El juego libre en sectores no debe entenderse como una simple actividad recreativa, sino como una experiencia pedagógica fundamental. Su importancia radica en que permite a los niños y niñas desarrollarse de manera integral a través de la exploración libre, el uso del lenguaje, la toma de decisiones y la interacción con otros. Lejos de ser una acción improvisada, este tipo de juego responde a una planificación basada en el conocimiento del desarrollo infantil es guiado por una herramienta clave: la guía de juego.

La importancia de la guía de juego es que permite al docente planificar, observar y acompañar de manera pedagógica el proceso lúdico sin interrumpir la espontaneidad del niño. Según el Ministerio de Educación del Perú (2009), esta guía organiza la intervención docente para favorecer experiencias placenteras y significativas, lo cual demuestra la importancia de contar con un acompañamiento intencionado durante el juego. Además, permite ajustar los materiales, reorganizar espacios, proponer retos adecuados y documentar los avances del niño.

Desde el enfoque sociocultural, Vygotsky (1979) resalta la importancia del juego simbólico como vía para el desarrollo del pensamiento, el lenguaje y la autorregulación. En los sectores, el niño representa situaciones reales y asume roles, lo que le permite apropiarse de la cultura mediante la interacción social. Zhao y Gibson (2022), sostienen que la guía de juego tiene aquí una importancia clave, ya que ayuda a identificar la zona de desarrollo próximo y acompañar el aprendizaje sin romper la lógica del juego.

En la teoría constructivista de Piaget (1962) el juego es reflejo del pensamiento del niño. Por tanto, la importancia del juego en sectores es permitir a los niños simbolizar, clasificar y construir conocimiento a través de la manipulación y la representación. La guía cobra importancia al facilitar la transición de juegos funcionales a simbólicos, valorando los procesos más que los productos.

Freinet (1971) desde la pedagogía del trabajo, resalta la importancia de que el niño sea protagonista activo de su aprendizaje. En este sentido, el juego en sectores se convierte en una actividad autoorganizada donde el niño elige, crea y se relaciona. La guía de juego tiene la importancia de respetar el ritmo individual y los intereses del niño, sin imponer tareas, favoreciendo ambientes ricos en posibilidades.

Desde la propuesta de Montessori (1966), aunque no menciona específicamente los sectores, se destaca la importancia del ambiente preparado, donde cada objeto tiene una razón de ser y permite el desarrollo autónomo del niño. En este marco, los sectores cobran especial importancia al ofrecer materiales ordenados, accesibles y adecuados a las etapas del desarrollo. La guía garantiza la importancia del equilibrio entre la libertad del niño y los objetivos educativos.

En conclusión, la importancia del juego libre en sectores es indiscutible: promueve el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de forma integral. La guía de juego, como herramienta pedagógica, tiene una importancia decisiva en la planificación, acompañamiento, evaluación y mejora continua del proceso lúdico. Desde todas las perspectivas analizadas, queda claro que apostar por el juego libre en sectores es reconocer al niño como sujeto activo, competente y creativo, capaz de construir su propio aprendizaje desde la experiencia, la curiosidad y la libertad.

3. CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA

Durante la realización de las prácticas preprofesionales se observará una situación importante que permitió analizar la relación entre la teoría del juego en sectores y su aplicación en el aula: en el sector de pintura, una niña animada por su curiosidad y creatividad fabricó “paletas” con papel y palitos de hisopo, y luego organizó un juego simbólico en el que ofrecía estas paletas a sus compañeros. En este proceso se sigue una dinámica preestablecida: los niños que querían comprar una paleta debían de antemano elegir un color en una hoja de papel, y entonces surgía a la situación en la cual la niña les entregaba una paleta del color que había elegido. Se pudo observar que lo que hemos descrito se manifiesta de una forma concreta en las acciones de los niños dentro del aula.

Esta experiencia pone de manifiesto un gran número de aspectos del desarrollo de la autonomía infantil. La niña fue la que tomó la iniciativa, la que eligió y modificó los materiales que había a su disposición, la que puso en marcha una lógica del juego y la que mantuvo una pequeña interacción social sin la intervención del adulto. Este tipo de actuación pone de manifiesto el desarrollo de la propia capacidad de organizar, dialogar, clasificar, atender a los detalles y, ante todo, el ejercicio de la capacidad de decisión y de auto regulación. Pero también fomentó la participación activa de otros niños, quienes también ejercieron sus elecciones dentro del juego.

El papel que desempeñó el adulto en esta situación fue el de un observador atento para dejar hacer a la niña, como también establece lo que dice Vygotsky del papel mediador que desempeña el docente. El niño aprende mediante la acción desde el hacer, el explorar y el compartir con otros, en un contexto donde sí tiene la oportunidad de actuar con la independencia que le permitan y donde sólo se establece un acompañamiento pedagógico cuando es necesario. Este ejemplo, a nivel general, nos demuestra cómo el juego en sectores, si se implementa con una correcta planificación y se deja que también sea a partir de la iniciativa de los niños, se convierte en un espacio efectivo para fomentar la autonomía, tal y como lo expresa la teoría socioconstructivista (Vygotsky, L. S., 1978).

Es factible plantearse una educación centrada en el niño, con espacios que favorezcan la autonomía, la cooperación y el trabajo significativo a través de talleres y rincones. Este enfoque les permitió comprender que los sectores de juego no son simples zonas de entretenimiento, sino contextos pedagógicos intencionados donde los niños crean, se expresan y aprenden con sentido. Sin embargo, durante sus prácticas observaron que, en algunas aulas, los sectores están presentes solo como una organización física, sin una planificación que responda realmente a los intereses del niño o sin una participación activa

del docente que acompañe y potencie ese juego. Esto evidencia una brecha entre la teoría y su implementación práctica (Freinet, 1971).

Asimismo, al examinar el Currículo Nacional de la Educación Básica (2016), se menciona que el juego es una manera privilegiada de aprender en la primera infancia, lo cual también se ve ratificado en la Guía de implementación de sectores en el aula del nivel inicial (Ministerio de Educación del Perú, 2016), donde se presentan orientaciones explícitas de cómo planificar, organizar y acompañar los sectores de juego a partir de una perspectiva de enfoque por competencias. Desde esta perspectiva, los sectores deben responder a necesidades pedagógicas en lugar de asumir sólo un carácter decorativo o rutinario. En nuestras prácticas nos dimos cuenta que hay docentes que entienden esta intención y dan lugar a sectores dinámicos, en los que los niños eligen libremente, reproducen experiencias vividas y trabajan colaborativamente. En otros casos, el juego en sectores se limita a actividades dirigidas o repetitivas, limitando la autonomía y la creatividad infantil.

La teoría del desarrollo psicosocial de Vygotsky (1934), plantea que los niños construyen su propio conocimiento a través de la acción y la interacción de forma directa con el entorno. Mientras que Piaget mantiene que el aprendizaje se produce a través de procesos de asimilación y acomodación que permiten al niño reorganizar su esquema mental cuando se encuentran con situaciones novedosas. En la etapa preoperacional que corresponde más o menos con la edad de los niños en nivel inicial el pensamiento se caracteriza por el egocentrismo, el empleo de símbolos y la capacidad creciente para representar mentalmente objetos, personas y situaciones mediante la acción de jugar. Desde esta perspectiva, para Vygotsky, el juego no es solo una forma natural de expresión de los niños sino una vía esencial para el desarrollo del pensamiento simbólico y de la construcción activa del conocimiento.

El niño no recibe el conocimiento de manera pasiva, sino que lo construye a través de la manipulación de objetos, la exploración de su entorno y la representación de situaciones que observa en la vida real. El juego en sectores responde plenamente a este enfoque, ya que brinda a los niños un entorno organizado que les permite actuar sobre los objetos, representarse el mundo que los rodea, crear situaciones imaginarias y resolver problemas de manera concreta. Además, al permitir la libre elección, el juego en sectores fortalece la iniciativa, la toma de decisiones y la autonomía, al tiempo que promueve la coordinación, la clasificación, la seriación y otras operaciones básicas del pensamiento.

Durante una jornada en el aula de nivel inicial, se observó una situación en el sector de construcción que refleja claramente los postulados de Piaget (1973). Dos niños decidieron

construir una granja de animales utilizando bloques de madera, tubos de cartón y figuras. Al comenzar, cada uno tenía una idea distinta sobre cómo debía ser la ciudad, pero fueron negociando y haciendo ajustes conforme avanzaban. Decidieron que los bloques más grandes serían las casas, los tubos serían túneles por donde pasarían los animales, y las piezas pequeñas serían las puertas o detalles decorativos (Centro Educativo Jean Piaget, s.f.).

En el proceso, los niños clasifican los bloques por tamaño y color, organizaron los espacios de la ciudad, asignaron funciones a cada elemento y resolvieron juntos cómo ubicar cada parte para que su construcción fuera estable. Además, integra el juego simbólico al hacer que los animales salían, comían y dormían en sus respectivas casas, utilizando expresiones propias del lenguaje infantil para narrar lo que sucedía (García-Sanz et al., 2022). Esta experiencia evidencia cómo el juego en sectores promueve el desarrollo de habilidades cognitivas propias del pensamiento preoperacional, como la representación simbólica, la clasificación, la seriación, la coordinación visomotriz y la solución de problemas simples. Al mismo tiempo, los niños ejercitaron su autonomía al tomar decisiones, coordinar con sus pares y sostener una idea de juego durante un periodo prolongado de tiempo, sin necesidad de intervención directa del adulto.

Además, se pudo observar con claridad cómo los principios del enfoque de María Montessori se hacen visibles en distintas situaciones de la jornada pedagógica, especialmente en momentos como el juego en sectores, la hora de la lonchera y el recreo. Montessori sostenía que “la primera tarea de la educación es agitar la vida, pero dejarla libre para que se desarrolle”, y esta premisa cobró sentido en la experiencia vivida en el aula.

Un ejemplo significativo ocurrió durante el momento de juego en sectores. En el sector de construcción, dos niños decidieron reproducir una estación de lavado de autos. Sin que un adulto les indicara cómo hacerlo, eligieron cuidadosamente bloques de madera, tubos de cartón y piezas sueltas para simular el autolavado, las aspiradoras y las secadoras que dejaban a los autos como nuevos, así como los demás autos que también buscaban estar limpios. Uno de ellos incluso buscó una tabla para simular que era una máquina de limpieza de vapor. Mientras jugaban, conversaban sobre los trabajadores de ese *car wash*, el horario de salida y cuántos carros tenían que atender. Este episodio evidenció cómo los niños, al tener libertad dentro de un ambiente preparado, ejercen su autonomía, creatividad y pensamiento lógico. Tal como plantea Montessori, el ambiente debe estar diseñado para permitir que el niño actúe por sí mismo, explorando con sentido y propósito. La actividad

espontánea que se dio fue resultado de una combinación de interés, concentración y libre elección, aspectos claves en su teoría.

Más tarde, durante la hora de la lonchera, se observó cómo los mismos niños trasladaban esa independencia al momento del autocuidado. Una niña, por ejemplo, sacó su lonchera, sirvió su yogur en una taza sin derramarlo, limpió el área con una servilleta que ella misma había preparado y guardó todos sus utensilios al terminar. Nadie se lo indicó. Simplemente había interiorizado la rutina gracias a la repetición diaria y a la posibilidad de practicar esas habilidades en un entorno que valora la autonomía. Este tipo de acciones corresponde a lo que Montessori denomina ejercicios de vida práctica, los cuales ayudan al niño a adquirir coordinación, orden, atención y autoconfianza. La hora de la lonchera dejó de ser una simple pausa para comer y se convirtió en una oportunidad pedagógica para fortalecer la voluntad, la responsabilidad y el cuidado personal.

Finalmente, durante el recreo, se desarrollaron juegos colectivos en los que se pudo apreciar el valor del movimiento libre y la socialización. Un grupo de niños, por ejemplo, se organizó para usar los columpios, ya que solo existen tres y ellos son dieciocho. Para ello jugaron el antiguo juego piedra, papel o tijera; de esa forma se iban turnando para que todos, en un tiempo determinado, los usaran, estableciendo sus propias reglas de seguridad, controlando los tiempos y ayudándose mutuamente si alguien tenía alguna dificultad para pasearse. Nadie los interrumpió ni les indicó cómo debía ser el juego. Solo cuando una niña pidió ayuda para estabilizar la cadena, la docente se acercó y la acompañó sin quitarle el protagonismo. Este tipo de experiencias está profundamente alineado con el principio montessoriano de “ayúdame a hacerlo por mí mismo”. Gardner (1987) ha establecido que el patio, más allá de ser un espacio de recreación, se convierte en una extensión del aula donde el cuerpo y la mente se integran en experiencias de aprendizaje significativas mediante la exploración activa y la cooperación.

En consecuencia, estas experiencias permitieron comprender que el rol del adulto en la pedagogía Montessori no es el de quien impone contenidos, sino el de quien observa, guía y ofrece oportunidades para que el niño desarrolle su potencial a su propio ritmo. La libertad dentro de límites claros, la preparación del ambiente y la confianza en las capacidades del niño permiten que cada momento de la jornada pedagógica desde el juego hasta las rutinas se convierta en un acto educativo profundo (Montessori, 1949).

Este acercamiento a la práctica, desde el enfoque Montessori (1966) permitió contrastar la teoría aprendida con la realidad del aula. Confirmé que cuando se respetan los tiempos, intereses y capacidades de los niños, ellos logran avances notables en autonomía, orden,

autorregulación, pensamiento lógico y socialización, no por imposición, sino por la satisfacción que les genera el aprender haciendo.

4. CONCLUSIONES

El trabajo de investigación permitió comprender los fundamentos teóricos que sustentan el juego en sectores en Educación Inicial, es decir, constituye un soporte pedagógico pertinente para favorecer los procesos de aprendizaje en los niños. Las perspectivas de Vygotsky, de Piaget, de Montessori y de Freinet son coincidentes al considerar el juego como actividad esencial para el desarrollo integral, ya que Vygotsky considera fundamental la interacción social y la construcción conjunta del conocimiento, Piaget afirma que el aprendizaje se desarrolla a partir de la manipulación del entorno y la toma de conciencia del mundo que nos rodea. Montessori hace hincapié en la necesidad de un ambiente preparado y la libre elección, mientras que Freinet incide en la atención al papel activo del niño como protagonista de su aprendizaje. Esta articulación teórica conecta el hecho de que el juego en sectores sea relevante e imprescindible en Educación Inicial.

Asimismo, la organización de los espacios del aula y la disposición de los materiales influyen de manera decisiva en el desarrollo del juego. Cuando los lugares son accesibles, funcionales y visualmente atractivos, además de contar con materiales fácilmente disponibles, el juego deviene una actividad significativa que provoca la autonomía, la creatividad y la investigación. Todo lo contrario, espacios rígidos o materiales restringidos conducen a realizar tareas repetitivas o dirigidas, perdiendo su alcance pedagógico.

También se constató que, en el juego en sectores en niños del II ciclo, las distintas fases que atraviesan como exploración, planificación espontánea, negociación, construcción simbólica, resolución de conflictos y cierre del juego se presentan de forma espontánea y libre, dado que los niños eligen qué jugar, con quién y con qué materiales, sin imposición externa durante ese momento de la jornada pedagógica. Esta secuencia del juego libre en sectores, promovida como momento clave dentro de la jornada pedagógica, favorece la organización de acciones y roles sociales, la construcción de aprendizajes significativos, la mejora de la convivencia, el desarrollo del pensamiento simbólico y la práctica de la toma de decisiones.

En cuanto a la autonomía, el juego en sectores se constituye en una estrategia privilegiada para su fortalecimiento. La libre elección de materiales, la capacidad de organizar acciones, proponer ideas, negociar con otros y regular sus emociones contribuye a la seguridad personal, iniciativa, creatividad, responsabilidad y resolución de problemas de los niños.

De este modo, el juego no solo favorece el aprendizaje inmediato, sino que también forma ciudadanos autónomos y capaces de desenvolverse de manera responsable en su entorno.

Finalmente, la comparación entre teoría y práctica mostró que la efectividad del juego en sectores depende principalmente de la postura pedagógica del docente. Las aulas donde los niños alcanzaron mayor autonomía fueron aquellas en las que los docentes confiaron en sus capacidades, respetaron sus tiempos, organizaron el ambiente de manera flexible y valoraron el juego libre como medio de aprendizaje. Por el contrario, la reducción del tiempo de juego, la excesiva directividad o el énfasis en productos académicos limitaron estas oportunidades. Por ello, se concluye que el juego en sectores constituye una estrategia pedagógica integral e insustituible en Educación Inicial, siempre que se implemente de manera intencionada, reflexiva y respetuosa de la infancia. Los beneficios observados incluyen mayor seguridad en sí mismos, capacidad superior de resolución de problemas, habilidades sociales más desarrolladas, creatividad floreciente, iniciativa personal y responsabilidad progresiva. Estas competencias constituyen la base sólida para el desarrollo de ciudadanos capaces de participar activamente y constructivamente en una sociedad verdaderamente democrática.

5. REFERENCIAS

- Barriga, O., y Hernández, G. (2017). *La investigación en la formación docente: Un camino hacia la práctica reflexiva*. Revista Latinoamericana de Educación, 14(2), 88–102. <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739474018.pdf>
- Borjas, D., y Luzuriaga, D. (2010). *Importancia de considerar las inteligencias intrapersonal e interpersonal en el desarrollo integral de los niños y niñas en etapa escolar* [Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2306/1/tps608.pdf>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861–878. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615/html>
- Cabrelles, S. (2013). *La influencia de las emociones en el sonido de la voz*. Cervantesvirtual. <https://goo.su/boW4Xs>
- Centro Educativo Jean Piaget. (s. f.). *La teoría del juego de Piaget*. Recuperado el 15 de febrero de 2025, de <https://www.centropiaget.edu.mx>
- Chávez, M., y Sandoval, P. (2023). El juego como estrategia para el desarrollo de la autonomía en Educación Inicial. *Revista de Investigación en Educación Inicial*, 8(2), 45–60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9220553>
- Figueroa, Y., y Figueroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 17–27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7946074>
- Freinet, C. (1971). *La educación por el trabajo*. Fondo de Cultura Económica.

- García, M., y Samada, Y. (2022). El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. *Journal Scientific*, 6(3), 1109–1129. https://www.researchgate.net/publication/362964072_El_metodo_ludico_para_el_desarrollo_de_la_identidad_y_autonomia_en_ninos_de_4_anos
- García, M., García, F., y Martínez, J. (2022). Executive functions and play-based learning in early childhood education. *International Journal of Early Years Education*, 30(4), 423–440. <https://doi.org/10.1080/09669760.2021.1966570>
- Gardner, H. (1987). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica.
- Garvey, C. (1990). *El juego infantil*. Morata.
- Hidalgo L, y Ríos S. (2018). *Desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de inicial II (4 años) a través de metodologías lúdicas en el año lectivo 2017-2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Laica Vicente Rocafrute]. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/2341/1/T-ULVR-2138.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2009). *Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica*. Dirección General de Educación Básica Regular.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Montessori, M. (1936). *The secret of childhood*. <https://ia601404.us.archive.org/20/items/in.ernet.dli.2015.65295/2015.65295.The-Secret-Of-Childhood.pdf>

Montessori, M. (1949). *La mente absorbente del niño*.
<https://fundaciontorresyprada.org/wp-content/uploads/2022/01/LA-MENTE-ABSORBENTE-DEL-NINO.pdf>

Nassr, B. (2018). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura* [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura].
<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3211>

Ortega, R. (1992). *Jugar y aprender*. Díada.

Pérez, M. (2020). *Cómo fomentar la autonomía en los niños*. Educrea.
<https://educra.cl/fomentar-la-autonomia-los-ninos/>

Piaget, J. (1948). *The moral judgment of the child*. The Free Press.
<https://archive.org/details/moraljudgmentofc0000piag>

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
<https://archive.org/details/playdreamsimitat0000piag>

Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
<https://archive.org/details/formaciondelsimb0000pia>

Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar*. Novedades Educativas.
https://noveduc.com/libro/juego-y-aprendizaje-escolar_10129

Schwarze, S., Laube, C., Khosravani, N., Lindenberger, U., Bunge, S., y Fandakova, Y. (2023). Does prefrontal connectivity during task switching help or hinder children's performance? *Developmental Cognitive Neuroscience*, 60, 1–14.
<https://doi.org/10.1016/j.dcn.2023.101217>

Silva, R. (2010). *Juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Ministerio de Educación del Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4904/La%20hora%20del%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20gu%C3%ADa%20para%20educadores.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Singer, D. G., y Singer, J. L. (2021). *The house of make-believe: Children's play and the developing imagination*. Harvard University Press.

Vicuña, L. (2019). *El juego en sectores y el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].

Vygotsky, L. S. (1934). *Pensamiento y habla*. Colihue.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://archive.org/details/mindinsocietydev0000vyg>

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., y Golinkoff, R. M. (2020). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 29(4), 352–358. <https://doi.org/10.1177/0963721420915870>

Wild, R. (2000). *Libertad y límites. Amor y respeto*. Herder. <https://www.herdereditorial.com/libertad-y-limites-amor-y-respeto>

Yépez Egoavil, J. (2022). *El juego en el desarrollo infantil: Perspectivas teóricas y aplicaciones prácticas* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].

Zhao, Y., y Gibson, J. (2022). Solitary symbolic play and language development in autistic children: A longitudinal study. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 65(5), 1682–1698. https://doi.org/10.1044/2021_JSLHR-21-00110