

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



**LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS SECTORES DE LAS
INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN INICIAL DE
HUAYLLABAMBA - URUBAMBA CUSCO 2018**

TESIS

**PRESENTADA POR:
RINA OLIVERA LOAYZA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
EDUCACIÓN INICIAL**

PROMOCIÓN: 2016 - II

PUNO – PERU

2019

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**IMPLEMENTACIÓN DE LOS SECTORES EN LAS INSTITUCIONES DE
EDUCACIÓN INICIAL DE HUAYLLABAMBA – URUBAMBA
CUSCO 2018**

**TESIS PRESENTADA POR:
RINA OLIVERA LOAYZA**



**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADO POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR:

PRESIDENTE

:

Dra. Nancy Mónica García Bedoya

PRIMER MIEMBRO

:

Dra. Karen Zulma Ortega Gallegos

SEGUNDO MIEMBRO

:

Mg. Pierina Sadith Velezvia Estrada

DIRECTOR / ASESOR

:

Lic. Valerio Lorenzo Arpasi

Área : Desarrollo educativo

Tema : Condiciones de atención de programas de mejoramiento de infraestructura educativa.

Fecha de sustentación: 20 / Setiembre / 2019

DEDICATORIA

Con mucho amor Gerberth, quien desde el cielo es mi luz y mi guía y a mis adordos hijos Jeremy Fabrizio y Dayiro Kennet mi motivo y razón de vivir.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional del Altiplano, a la Facultad de Ciencias de la Educación por la creación de la Segunda Especialidad en Educación, para tener un amplio conocimiento sobre el desarrollo de la primera infancia, que nos permitirá realizar un trabajo de acuerdo a las características de los niños.

A los docentes de la Segunda Especialidad de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno que nos inculcaron conocimientos para aprender a entender a los niños en su desarrollo integral.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN.....	9
ABSTRACT.....	10
I. INTRODUCCIÓN.....	11
1.1. Planteamiento del problema	11
1.2. Definición del problema	12
1.3. Justificación del problema	12
1.4. Objetivos de la Investigación.	13
1.5.1. Objetivo General.....	13
1.5.2. Objetivos Específicos.	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA	14
2.1. Antecedentes de la Investigación	14
2.2. Marco teórico.....	15
2.2.1. Juego	15
2.2.2. Tipos de juego.....	16
2.2.3. Metodología de la hora del juego libre en los sectores.	18
2.2.4. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores.....	22
2.2.4.1 El tiempo y el espacio para jugar libremente	22
2.2.4.2 Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores.....	24
2.2.4.3 Organización de los juguetes y materiales.....	26
2.2.4.4 Sectores o cajas temáticas	27
2.2.4.5 El juego libre en los sectores apoya las áreas de desarrollo y el aprendizaje	30

2.2.5. Clasificación según el currículo nacional	31
2.2.5.1. Área de comunicación	31
2.2.5.2. Área matemática	33
2.2.5.3. Área personal social	33
2.2.6. Rol de los docentes	34
2.2.6.1. La observación durante la hora del juego libre en los sectores	35
2.2.6.2. Registro de las conductas de juego	36
2.2.6.3. La intervención durante la hora del juego libre en los sectores	38
2.2.7. El uso de los comentarios empáticos	41
2.2.7.1. Tipos de comentarios empáticos	42
2.3. Marco conceptual	43
2.4. Hipótesis.....	44
2.5. Sistema de variables	44
III. MATERIALES Y MÉTODOS.....	45
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	45
3.2. Población y muestra de investigación.....	45
3.3. Ubicación y descripción de la población.	46
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.	46
3.5. Plan de Recolección de Datos.....	47
3.6. Plan de Tratamiento de Datos.	47
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	48
4.1. Resultados	48
V. CONCLUSIONES.....	56
VI. RECOMENDACIONES.....	57
VII. BIBLIOGRAFÍA.....	58
ANEXOS.....	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de la investigación.	45
Tabla 2 Muestra de la investigación	46
Tabla 3 Resultados obtenidos en cuanto al sector de matemática en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco	48
Tabla 4 Resultados obtenidos en cuanto al sector de comunicación en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco	50
Tabla 5 Resultados obtenidos en cuanto al sector desarrollo personal social y emocional en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco	52
Tabla 6 Resultados obtenidos en cuanto al sector de ciencia y tecnología en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Porcentaje de resultados obtenidos en cuanto al sector de matemática en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco.....	48
Figura 2. Porcentaje de resultados obtenidos en cuanto al sector de comunicación en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco.....	50
Figura 3. Porcentaje de resultados obtenidos en cuanto al sector desarrollo personal social y emocional en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco.....	52
Figura 4. Porcentaje de resultados obtenidos en cuanto al sector de ciencia y tecnología en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco.....	54

RESUMEN

El Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, específicamente en el nivel inicial tiene como finalidad mejorar la calidad educativa, formando integralmente al educando en los aspectos físico, afectivo y cognitivo, desarrollando capacidades, valores y actitudes que permitan al educando a aprender a lo largo de la Educación Básica Regular los aprendizajes fundamentales, motivo por el cual se realizó el presente trabajo de investigación titulado: “la implementación de los sectores en las instituciones educativas iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco 2018”. A fin de conocer el nivel de implementación de los sectores en las instituciones de educación inicial, El objetivo principal del trabajo de investigación fue Determinar la implementación de los sectores de las instituciones de educación inicial de Huayllabamba Urubamba Cusco . La metodología de la investigación es de tipo descriptivo y de diseño diagnóstico. La población de estudio son las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Huayllabamba. La técnica de recolección de datos fue la encuesta. La conclusión principal a la que se arribó es que: La implementación de los sectores en las aulas de las instituciones educativas iniciales del distrito de Huayllabamba es buena tal como lo demuestra los resultados de la investigación de la muestra compuesta por cuatro instituciones educativas.

Palabras clave: implementación juego, juego en los sectores, materiales, sectores.

ABSTRACT

The National Curriculum of the Basic Education to Regulate, specifically in the initial level he/she has as purpose to improve the educational quality, forming integrally to the educating in the aspects physique, affective and cognitivo, developing capacities, values and attitudes that allow to the educating to learn throughout the Basic Education to Regulate the fundamental learnings, I motivate for which was carried out the present titled investigation work: "the implementation of the sectors in the institutions educational initials of Huayllabamba Urubamba Cusco 2018." In order to know the level of implementation of the sectors in the institutions of initial education, The main objective of the investigation work was to Determine the implementation of the sectors of the institutions of initial education of Huayllabamba Urubamba Cusco. The methodology of the investigation is of descriptive type and of design diagnosis. The study population is the educational institutions of the initial level of the district of Huayllabamba. The technique of gathering of data was the survey. The main conclusion to which you arrived is that: The implementation of the sectors in the classrooms of the institutions educational initials of the district of Huayllabamba is good just as it demonstrates it the results of the investigation of the sample composed by four educational institutions.

Keywords: implementation game, game in the sectors, materials, sectors.

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “implementación de los sectores en las instituciones de educación inicial de Huayllabamba Urubamba Cusco”, está orientado a diagnosticar el nivel de implementación de los sectores en las instituciones de Huayllabamba. Este trabajo de investigación está estructurado en cuatro capítulos los cuales están organizados como sigue:

El Primer Capítulo, está conformado por el planteamiento del problema de investigación, formando parte de ello la descripción, definición, justificación y objetivos de investigación.

El Segundo Capítulo, corresponde al marco teórico, que comprende los antecedentes de la investigación, el sustento teórico, glosario de términos básicos y su respectiva operacionalización de variables.

El Tercer Capítulo, comprende diseño metodológico de la investigación dentro de ello está la población de estudio, descripción y ubicación de la población, técnicas e instrumentos de recolección de datos y el tratamiento de datos.

El Cuarto Capítulo, se refiere exclusivamente al análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la investigación, los cuales fueron obtenidos de la encuesta a los docentes. Finalmente se presentan las conclusiones, sugerencias, bibliografía consultada y los anexos correspondientes.

1.1. Planteamiento del problema

Todos los seres humanos desde que nacen están aptos para desarrollar habilidades y destreza en este mundo, la sociedad del conocimiento plantean a la educación actual la necesidad de desarrollar las competencias en los niños y

niñas, el desarrollo holístico de las personas, por ello el docente debe aplicar estrategias y técnicas que permitan afianzar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial priorizando el juego como estrategia.

Es así que en el desarrollo de mi tarea pedagógica en el nivel de Educación Inicial pude observar que este nivel es la base de la formación del hombre. La implementación de los sectores en las aulas de educación inicial favorece la formación integral de los niños ya que el juego es considerado como el trabajo de los niños y niñas.

En el distrito de Huayllabamba se ha observado que en algunas instituciones de educación inicial las docentes no le dan la debida importancia a la implementación de los sectores de juego trabajo, así mismo a los niños y niñas no se les permite jugar en los sectores dejando de lado este momento aduciendo las docentes que no es importante.

1.2. Definición del problema

¿Cómo está la implementación de los sectores de las instituciones de educación inicial del distrito de Huayllabamba Cusco 2018?

1.3. Justificación del problema

Porque en las instituciones de educación inicial uno de los problemas es la carencia en la implementación de los sectores para el desarrollo del aprendizaje de los niños. Ya que estudios recientes han demostrado que los niños que juegan más son más despiertos, crecen mejor, y se desarrollan obteniendo altos logros de aprendizaje en comparación a los niños que los van limitando y restringiendo en el juego.

Para conocer más de cerca el valor del juego para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, desarrollar una metodología sencilla para implementar diariamente la hora del juego en los sectores en el aula, contar con ideas y herramientas para promover la práctica del juego en la institución educativa.

Ya que el niño juega para aprender y obtener más experiencias es una oportunidad de cometer errores y aciertos y de aplicar sus conocimientos para resolver problemas, el juego estimula el desarrollo de las competencias del pensamiento de la creatividad y crea zonas potenciales de aprendizaje y mejora los desempeños.

1.4. Objetivos de la Investigación.

1.5.1. Objetivo General.

- Determinar la implementación de los sectores de las instituciones de educación inicial de Huayllabamba Urubamba Cusco

1.5.2. Objetivos Específicos.

- Identificar la implementación del sector de matemática en las instituciones educativas iniciales de Huayllabamba
- Identificar la implementación del sector de comunicación en las instituciones educativas iniciales de Huayllabamba
- Identificar la implementación del sector de personal social en las instituciones educativas iniciales de Huayllabamba
- Identificar la implementación del sector de ciencia y tecnología en las aulas de las instituciones educativas iniciales de Huayllabamba

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de la Investigación

Una vez efectuado la investigación del caso en referencia al tema, en la biblioteca especializada de la facultad de ciencias de la educación de la UNA – Puno, encontramos los siguientes trabajos de investigación que mínimamente se relacionan con la presente investigación:

“Influencia de los juegos creativos en la iniciación de la producción de textos orales en los niños y niñas de 4 años del CEI N° 43 de la ciudad de Ayaviri – año, 2003”; trabajo de investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental, presentado por Yaneth Rosario Huacoto Figueroa y Luzma Edith Mamani Calderón, que llegaron a las siguientes conclusiones:

- Existe un alto grado de influencia de los juegos creativos en las actividades de iniciación en la producción de textos orales en niños y niñas de 4 años de edad del CEI N° 43 de la ciudad de Ayaviri, en el segundo trimestre del año escolar 2003.
- Los efectos que produce los juegos creativos en la iniciación en la producción de textos orales positivos no solo en la composición del grupo de control y grupo experimental sino en la medida en que los resultados de los niños y niñas del grupo experimental son satisfactorios porque permiten que ellos sean más comunicativos y den a conocer sus ideas con facilidad a través de la aplicación de juegos creativos. A la vez el uso de los juegos creativos mejora la creatividad, imaginación presentando iniciativa en la creación de adivinanzas, poesías, etc., mostrando coherencia e interés en expresar sus ideas.

- El nivel de aprendizaje alcanzado en la iniciación a la producción de textos orales con la aplicación de juegos creativos en los niños y niñas de 4 años se ubican en la categoría de logro “A” en un 75%, y proceso “B” en un 24%. El uso de material juegos creativos afianza la iniciación a la producción de textos orales permite al niño y la niña producir cuentos orales utilizando su imaginación, mostrando iniciativa en la creación de adivinanzas, trabalenguas, poesías, etc.
- En la prueba de pre test se evidencia que los niveles de aprendizaje del grupo experimental están en la categoría de inicio en su mayoría con un 58% esto debido a que se observa que los niños y niñas no eran lo suficientemente comunicativos, presentaban temor al dar a conocer sus ideas lo cual les impedía producir textos orales esto por falta de estimulación de los padres de familia y profesores, mientras que en la prueba de post test el nivel de aprendizaje sube a un nivel de logro del 75 % en el grupo experimental. Así se demuestra que el nivel de aprendizaje sube con el uso de los juegos creativos en los niños y niñas del CEI N° 43 de la ciudad de Ayaviri.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Juego

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea, transformar la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

Jugar y explorar no es lo mismo. - Una primera idea que ayuda a definir lo que es propiamente “juego” es que jugar no es lo mismo que explorar. Cuando un niño explora un objeto o el entorno su pregunta personal es: ¿qué hace este objeto? Cuando el niño juega su pregunta es: ¿qué puedo hacer yo con este objeto? Esto quiere decir que el juego supone más que explorar, esto es, supone que el niño se involucre en esta actividad, ponga en marcha su imaginación y se dé una transformación de ese objeto y de esa realidad.

Juego y actividad recreativa dirigida no es lo mismo.- Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida. Por ejemplo, los adultos proponen a los niños “jugar a hacer palmaditas y zapatear”, la mayoría de veces, con fines didácticos o recreativos. Sin embargo, en esta guía, es importante distinguir que las actividades recreativas propuestas por el adulto no deben ser entendidas como “juego” propiamente dicho. Al menos no como “juego libre”. El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades.

2.2.2. Tipos de juego.

Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

Juego motor El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr,

empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

Juego social El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

Juego cognitivo El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de

objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito. ¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”.

2.2.3. Metodología de la hora del juego libre en los sectores.

A. Los sectores.

Son espacios donde los niños y niñas desarrollan actividades lúdicas, investigaciones, interactúan entre si, desarrollando su inteligencia y ceatividad de forma libre al que va acudir voluntariamente lo que le va permitir al niño y a la niña ser el constructor de su propio aprendizaje.

Es importante porque los niños a esta edad se encuentran en una etapa sensorio-motora y pre-operacional, en la que el aprendizaje significativo se va construyendo por medio de las sensaciones y las propias experiencias percibidas de manera directa.

B. Definición del juego libre en los sectores

El juego libre en los sectores, tal y como aquí lo entendemos, tiene algunas características importantes a ser tomadas en cuenta:

- a. Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.
- c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
- e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente.

C. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín de la institución educativa.

- **Planificación**

Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos:

- a. La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar.
“Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando”
- b. La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes.
- c. Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”

- **Organización**

Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los

niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

- **Ejecución o desarrollo**

Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

- **Orden**

La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además, contribuye al buen hábito del orden. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que:

- a. Cuenten a qué jugaron y con quién.
- b. Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.

- **Socialización.**

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

- **Representación.**

La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

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

2.2.4.1 El tiempo y el espacio para jugar libremente

El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.

a. El tiempo:

En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Para algunos educadores la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños “descargar” sus tensiones, les da energía y, luego de jugar, aprenden mejor durante las siguientes horas. Otros educadores señalan que prefieren la última hora, ya que los niños incorporan mejor los contenidos académicos de las primeras horas de la mañana. Colocar la hora del juego libre en los sectores al final permite que los niños se relajen y regresen a casa tranquilos. Tú puedes decidir en qué momento de la jornada pedagógica funciona mejor en tu aula. Lo importante es que los 60 minutos que destines a la hora del juego libre en los sectores sean respetados y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto da a los niños seguridad, entusiasmo y confianza.

b. El espacio

Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento.

Sin embargo, en algunos centros educativos, sobre todo en áreas rurales, el aula es muy pequeña, pero cuentan con un jardín o un espacio en el exterior amplio y libre que ofrece mejores condiciones para que los niños puedan jugar con libertad y seguridad. Un espacio muy amplio no es recomendable ya que los niños se sienten muy “suelos” y poco contenidos.

Recordemos que el tipo de juego es el de representación simbólica, donde los niños escenifican con los juguetes y materiales situaciones de su vida diaria. Ellos aprecian, para este tipo de juego, espacios con elementos del entorno que les den la posibilidad de simular que son “casitas” o “refugios”. Los niños también aprecian muritos o plataformas donde puedan colocar los juguetes, esquinas o rincones donde puedan acomodar las cosas que emplean en sus juegos imaginarios.

2.2.4.2 Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación.

Los siguientes juguetes y materiales conforman el equipo básico para organizar un aula de 20 niños en promedio y realizar la hora del juego libre en los sectores:

- Al menos tres muñecas tipo bebé de mínimo 30 cm. de largo y sus accesorios: biberón, peine, ropita, pañal, etc.
- Conjunto de 20 animales domésticos y/o granja de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: perro, gato, vaca, gallo, gallina, chancho, caballo, entre otros.
- Conjunto de 20 animales salvajes de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: felinos, cocodrilo, lobo o zorro, dinosaurios, entre otros.
- Paños de telas de diversas dimensiones, texturas y colores: desde 30 x 30 cm. a 1 x 1 m. para tapar, disfrazarse, usar como mantel, etc.

- 20 muñequitos y personajes diversos de mínimo 5 cm. de alto: soldados, indios, vaqueros, trabajadores, entre otros.
- Una o dos familias de muñecos: papá, mamá, hijos, bebito, entre otros, de mínimo 15 cm. de alto.
- Camiones, autos u otros vehículos. Es preferible los camiones que puedan llevar carga antes que los volquetes.
- Material de construcción: bloques de construcción (maderitas de diversos largos y grosores), latas, palitos, Legos, tubos, piedritas, entre otros.
- Cuerda delgada de al menos 1 m. de largo para jalar carritos, amarrar cosas.
- Menaje de cocina y comedor: tazas, ollitas, platos, jarras, recipientes pequeños. Si es posible cubiertos.
- Herramientas de juguete: martillo, serrucho, destornillador, alicate, entre otros.
- 3 muñecos de peluche.
- Algunos juegos de mesa: rompecabezas, juegos matemáticos, memoria, dominó, encajes, entre otros.
- Cajas de cartón forradas y bien conservadas que los niños puedan usar como camitas, muebles pequeños, recipientes, entre otros.
- Diferentes tipos de textos, tanto elaborados por los niños, los padres, la docente y/o comprados, donados, etc.

Accesorios deseables. Los juguetes y materiales que enriquecen el equipo de juego para la hora del juego libre en los sectores. Muchos de estos accesorios pueden ser contruidos con cajas de cartón o materiales reciclables. Se trata de hacerlo con amor y creatividad:

- Cunita o camita para las muñecas tipo bebé.

- Fogón o cocinita de juguete.
- Pequeña mesa.
- Instrumental de juguete de doctor.
- Comida: frutas, verduras, huevos, carnes, arroz, frejoles, etc.
- Disfraces y accesorios para representar roles: sombreros, lentes, pañuelos, carteras, entre otros.
- Instrumentos musicales.
- Teatrín y títeres.
- Productos para jugar a la tienda o a la venta.
- Artefactos domésticos, escobita, baldes, palas y otros utensilios.
- Piezas para clasificar.
- Pizarra pequeña.
- Almohadas de diversos tamaños.
- Dados numéricos.
- Tablero de plantado.
- Juegos para contar cuentos.

2.2.4.3 Organización de los juguetes y materiales

Debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en el aula:

Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores. En este caso, puedes ubicar los juguetes y materiales sobre estantes en rincones o áreas del aula a la vista y alcance de los niños. La ventaja de esta modalidad es que los niños tienen un espacio (el sector) que pueden incorporar en su juego como parte del mismo. Por ejemplo,

el rincón o espacio donde se ubica el sector de dramatización puede ser el del hogar y puede servir de "casita". No olvidemos que esta forma de organización también ayuda a los niños y niñas a desarrollar la noción espacial, saben que las cosas ocupan un lugar y tienen un lugar en el espacio.

Si el aula es pequeña y no cuentas con mobiliario suficiente, los juguetes y materiales pueden ser organizados en cajas temáticas. Las cajas serán de cartón pintadas o forradas con papel lustre. Cada una será de un color diferente. En cada caja se guardarán los juguetes correspondientes a los sectores mencionados abajo. La ventaja de este sistema es que los niños pueden transportar las cajas al exterior del aula como si fuera un "sector itinerante o viajero". Una vez que se termina el juego, los juguetes son guardados en las cajas correspondientes y colocadas en el aula, en el lugar donde se haya decidido su almacenaje.

2.2.4.4 Sectores o cajas temáticas

Hogar: Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios

propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

Construcción: El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

Dramatización: Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.

El sector o la caja temática de Dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.

Biblioteca: Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan

Lector. Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc. Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso. Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene).

Juegos en miniatura: Además de los sectores organizados en el aula también es importante tener un espacio con juegos en miniatura. Los juegos en miniatura ponen en marcha un alto grado de pensamiento simbólico. Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana o imaginaria del niño en pequeña escala. Con estos materiales el niño representa la realidad “en pequeño”, armando diversos escenarios y situaciones propias de su experiencia real o fantaseada.

Los juguetes y materiales correspondientes a juegos en miniatura son:

- Diversos carritos y vehículos, como camiones con tolva, automóviles, avión, helicóptero, motos, etc.
- *Animales de granja* y animales salvajes.
- Muñequitos y personajes como soldados, indios, vaqueros, entre otros.

- Familias de personajes: papá, mamá, niños, niñas, bebés.
- Platitos, ollitas, tacitas y otros implementos de cocina. También un comedor en miniatura con juguetes diferentes y más pequeños que los del sector Hogar.
- Telitas pequeñas de 30 x 30 cm. n Pequeños muebles de hogar para el uso de los muñequitos disponibles: camitas, sillitas, mesitas, roperito, entre otros.
- Una casita de muñecas hecha de cartón o de madera es deseable y muy valorado por los niños.

Juegos tranquilos: Los llamados juegos tranquilos son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años. La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre.

Este sector debe contar con juegos como piezas para clasificar y seriar, tiras de tela de diferente largo, tablero de plantado, juego de memoria, rompecabezas de 8 a 30 piezas, dominó de animales, juegos de encaje, ensarte, bloques lógicos, juegos de desarrollo matemático, entre otros.

2.2.4.5 El juego libre en los sectores apoya las áreas de desarrollo y el aprendizaje

El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance. En otras palabras, el juego simbólico es

una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño. Al jugar simbólicamente, el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear, la que está en su mente.

Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio. Por ejemplo, al usar cubos para armar un puente calcula distancias, pesos, dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción.

Además, cuando el niño juega de manera simbólica se relaciona con otras personas, o expresa en su juego la relación con otras personas. Al jugar “a la casita” los participantes se distribuyen roles, negocian y resuelven conflictos, se ponen de acuerdo, siguen turnos y reglas propias del juego, asumen acciones con autonomía, ponen en marcha su iniciativa y creatividad para recrear una experiencia compartida. Por eso, el juego de tipo simbólico tiene un impacto importante en el desarrollo social y emocional del niño.

Los estudios de investigación sobre juego y desarrollo infantil han determinado que la práctica del juego simbólico refleja y produce cambios integrales a nivel de una serie de competencias y aprendizajes que presentamos a continuación,

2.2.5. Clasificación según el currículo nacional

2.2.5.1. Área de comunicación

Cuando el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de

textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los sectores. Un estudio comprobó que los niños que sustituyen con mayor frecuencia objetos para simular situaciones (“como si la escoba fuera un caballo”) usan el lenguaje de una manera más desarrollada pues usan los llamados “verbos Meta cognitivos” como “pienso”, “creo”, “imagino”, que es una forma evolucionada de pensar y expresar su comprensión del mundo.

Por otro lado, se ha comprobado que el tipo y el nivel de juego simbólico que el niño exhibe es un potente presagio de las habilidades que éste mostrará en la lectura y la escritura. Esto tiene una explicación lógica: para comprender lo que lee, el niño sigue el mismo proceso de abstracción que usa para simular situaciones “como si” durante el juego. Al leer, el niño toma las palabras como símbolos que representan cosas o situaciones ausentes y al jugar, el niño toma, del mismo modo, los juguetes o las acciones lúdicas como representantes simbólicos de realidades ausentes que son evocadas en su mente. Los niños que juegan más y mejor adquieren mayor comprensión lectora porque al jugar se pone en marcha la habilidad para representar roles y atribuir sentimientos a los muñecos. Así, cuando el niño lee se encuentra con la misma exigencia, pero a un nivel más abstracto: en el cuento hay personajes que sienten diversas emociones que el niño debe identificar a partir del proceso de atribución que parte de su propio ser.

Por esta misma razón se ha descubierto que los niños con pobres desempeños en lectura exhiben conductas de juego menos maduras que sus pares con buenos desempeños.

2.2.5.2. Área matemática

Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida. Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Johnson et al., 1999 en Silva, 2004). Cuando los niños juegan, ponen en práctica sus habilidades matemáticas:

2.2.5.3. Área personal social

El juego libre en los sectores, en general, y el juego simbólico, en particular, tienen un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante. Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia representada. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad. Asimismo, se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse en un

colectivo de niños con respeto y consideración. El juego es, así, el perfecto escenario donde el niño aprende a convivir con los demás. El juego también es el canal por el cual el niño deja salir su mundo interior: sus ansiedades y miedos, sus formas de percibir las relaciones humanas, sus conflictos, ilusiones y deseos, todo esto se expresa a través del juego. De esta forma, el juego es una potente herramienta a través de la cual el niño gana en capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad.

2.2.6. Rol de los docentes

El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños. ¿Qué significa la posición “no-directiva”? Significa que en este momento tú no diriges la actividad. Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar. Asimismo, decide el tema, la forma y los compañeros. ¿Esto significa que debes permanecer pasivo y sin participación? No, en absoluto. Tu presencia debe ser activa pero no-directiva, es decir, sin tomar el protagonismo, sino dejando que el niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones. Dejarlos ser, dejarlos jugar. Esta actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas.

¿Qué significa acoger el juego de los niños? Significa que los aceptas con interés y calidez, sin cuestionarlos o juzgarlos. Incorporar cualquier juego que los niños desarrollen es valioso porque te muestra su interior, el nivel de su desarrollo, sus intereses, preocupaciones, gustos y necesidades, e inclusive

sus conflictos personales y familiares. El niño, al jugar, te regala su forma de sentir la vida. Ese regalo debes acogerlo con cariño y respeto.

2.2.6.1. La observación durante la hora del juego libre en los sectores

Tu rol más importante durante el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores es el de observador. La observación diaria es fundamental para:

- Conocer mejor a tus alumnos: sus sentimientos, vivencias, pensamientos, capacidades, entre otros.
- Observar sus progresos diarios a través de su conducta.
- Detectar problemas en los niños que deben ser atendidos.
- Conocer cómo funcionan los niños como grupo. Para llevar a cabo una observación útil y bien hecha debes tomar en cuenta lo siguiente:
- Observa de manera permanente Para que llegues a conocer a profundidad los detalles de la vida en grupo y del comportamiento de cada uno de tus alumnos debes hacer observaciones permanentes, volviendo a leer las que hiciste con anterioridad para observar los cambios.
- Describe las acciones tal como ves que ocurren Describe las acciones y todos los detalles que observas en el juego y en la conducta de los niños. Sé meticuloso al narrar lo que ves.
- No hagas interpretaciones sobre lo que observas Simplemente relata los hechos tal como se han dado. No debes confundir “observar” una conducta con “opinar” o “interpretar” una conducta. Describir la conducta, tal como la

observas, te permite compartir lo que has visto con otros educadores para reflexionar juntos sobre lo mirado.

- Observa sin prejuicios o ideas previas de lo que “se espera que ocurra”
Cada niño es único. Cada grupo y cada juego son únicos. No hay dos niños o dos juegos que sean idénticos.
- Lo que observas en un niño no tiene que repetirse en su compañero
Mantente abierto a ser sorprendido en cada observación.

Un cuaderno de campo o anecdotario te permitirá registrar tus observaciones de manera sistemática.

2.2.6.2. Registro de las conductas de juego

Registra por escrito tus observaciones el mismo día que las realizaste. Anota lo que cada niño realiza como si estuvieras contando una película, sin colocar apreciaciones personales o juicios de valor. Recuerda que es importante emplear términos que tengan similar significado para todos y sé preciso en las descripciones. Es mejor decir “saltó cinco veces” a decir “saltó muchas veces”.

Asimismo, es fundamental considerar el aspecto emocional en la observación: las emociones de los niños deben ser anotadas, por ejemplo, lo que expresa el rostro del niño o sus actitudes frente a sus compañeros para conocer sus estados de ánimo y las formas de relacionarse. A continuación, te presentamos un formato sencillo que puedes emplear para registrar tus observaciones diariamente con dos ejemplos de cómo llenarlo.

Ficha de observación de la hora del juego libre en los sectores

Nombre del niño	¿A qué jugó?	¿Con quién jugó?	Actitud del niño	Observaciones: progresos o problemas
Juan	A la venta de pan. Amasa con plastilina, y luego carga los panes en su camión y dice que lo llevará a Tarapoto para venderlos.	Con Fernando y Álvaro. Todos hacen algo similar y ponen el precio de los panes.	Es conversador y el que dirige al grupo. Se le ve animado. Por momentos quiere imponer su punto de vista, pero logra hacer acuerdos con los otros niños.	Ha superado su agresividad. Ahora se relaciona con firmeza pero sin ofender a sus compañeros. Haciendo panes ha aprendido a contar hasta 8.
Francisco	Hizo un corralito redondo con piedritas. Cuando terminó, colocó allí animalitos. Demoró mucho intentando que todos se paren, pero lo logró.	Solo, no se asoció con otros niños.	Callado, serio. Mira de vez en cuando a otros grupos pero no se mueve de su lugar. Sin embargo, se comprometió con su proyecto de juego.	Antes no jugaba a nada. Sólo miraba a los demás. Ahora emprende un juego, que aunque aún es solitario, empieza a ser creativo.
Gabriel				
Diego				

Con esta ficha tienes dos opciones:

- a. Puedes observar diariamente a todos los niños de tu aula y anotar para cada uno algún comentario breve en las columnas. Este método te permite un seguimiento diario de cada niño, pero es más superficial ya que lo observado será puntual.

- b. Otra opción es elegir a cinco niños por día para ser observados y describir más detalladamente sus conductas lúdicas. Al día siguiente eliges otros cinco niños y así vas turnando las observaciones. Con este método los niños serán observados al menos una vez por semana. Este método te permite profundizar más en tus observaciones y tener una secuencia intercalada del comportamiento de cada alumno.

2.2.6.3. La intervención durante la hora del juego libre en los sectores

Puedes jugar con los niños si ellos lo permiten o lo solicitan: algunos niños (no todos) sienten deseos de que el educador participe de sus juegos asumiendo algún rol o apoyando alguna acción. Como educador estás presto a involucrarte en el juego si percibes que tu participación es bienvenida. Algunos niños, por el contrario, se sienten inhibidos cuando un adulto quiere intervenir en su juego. Hay que respetarlos. Si eres invitado a participar recuerda que tú no debes dirigir el curso del juego, sino seguir las instrucciones de los niños respecto al rol que tendrás en el mismo.

Las posiciones sobre la intervención de los adultos en el juego de los niños traen controversias. Una posición dice que la participación de los adultos puede enriquecer la experiencia de los niños y maximizar el impacto del juego en el desarrollo intelectual y social de los niños. Otra postura argumenta que la intervención del adulto puede inhibir o interrumpir el desarrollo del juego espontáneo de los niños y reducir sus oportunidades de aprendizaje.

¿QUÉ POSICIÓN ES VÁLIDA? Ambas posiciones son legítimas, todo depende de cómo se interviene. Los estudios sobre juego y aprendizaje infantil han determinado que las buenas intervenciones de los adultos son positivas y

apoyan el desarrollo de los niños cuando parten de una aproximación al niño y a su juego de manera respetuosa, cuidadosa y adecuada. Esto ocurre cuando el educador brinda al niño soporte y una respuesta cálida.

Los efectos **de buenas intervenciones son:**

- **El niño se siente aprobado y reconocido** Cuando el adulto participa, el niño se siente tomado en cuenta, experimenta que su juego es importante y valioso.
- **Se fortalece el vínculo maestro-alumno** Los niños que experimentan una interacción positiva durante el juego con su profesor sienten seguridad y mayor cercanía con éste.
- **Mejora el nivel del juego** Los niños pueden hacer más complejo su juego, enriquecerlo y hacerlo más creativo con un educador que le da ideas, le proporciona materiales o le propone acciones más sofisticadas, teniendo la prudencia de no exigirle niveles que aún no están a su alcance.
- **Mejora el nivel de concentración y atención** Cuando un adulto está presente, la atención y concentración del niño se incrementa en el juego.
- **Mejoran las interacciones sociales con otros niños** La participación del adulto puede apoyar el contacto del niño con otros niños, cuando es necesario. Por ejemplo, el adulto puede facilitar que un niño solitario se asocie con otros compañeros.

Las intervenciones no son positivas cuando:

- El educador limita la iniciativa del niño de jugar en sus propios términos

- Reduce sus oportunidades de explorar y descubrir por sí mismo; resolver problemas, asumir retos e interactuar libremente con sus compañeros.
- El educador interrumpe el juego del niño para enseñarle conceptos o direccionar a los niños a actividades académicas para “aprovechar la oportunidad”.
- El educador pretende tomar el control del juego y estructurarlo a su manera.

¿Cómo intervenir adecuadamente? Puedes apoyar el juego de los niños realizando de vez en cuando algunos comentarios a los niños sobre lo que vas observando en el juego. Estos comentarios deben ser centrados en el niño y no ser valorativos.

También puedes elevar o complejizar el juego de algunos niños dándoles ideas que lo enriquezcan. Por ejemplo, si un niño juega a rodar carritos puedes elevar su nivel de juego preguntándole: “¿a dónde van los carritos?” y sugerirle la idea de que lleven carga. Si el niño se entusiasma con la idea enriquecerá su juego y se puede continuar haciendo lo mismo: “¿y adónde llevan la carga?” y así estimular a que la imaginación del niño “vuele más”. En este caso, no se trata de dirigir el juego del niño, sino de hacerle preguntas que lo inviten a hacer más rica su experiencia lúdica.

Existen tres formas de intervenir durante la hora del juego libre en los sectores. Recuerda siempre respetar y acoger el juego del niño

1.-El uso de las preguntas Podemos, de vez en cuando, realizar algunas preguntas a los niños con respecto a su juego, a fin de conocer más en detalle sus juegos. Las preguntas no deben ser invasivas o cuestionadoras. Deben, más bien, comunicar interés genuino en comprender el juego de tus alumnos.

No deben tampoco buscar respuestas esperadas o ser evaluaciones de los conocimientos del niño. Deben estar siempre referidas a los juegos observados. Este tipo de preguntas le dejan al niño la sensación de que su juego es aceptado. Es como entrar en el mundo y la lógica de su imaginación.

Este tipo de preguntas permite a los niños abrir su mundo interior, compartirlo y ampliar sus respuestas, lo cual es beneficioso para el desarrollo de su pensamiento, de su lenguaje y de la relación maestro-alumno. A partir de un diálogo con preguntas bien realizadas, los niños llegan a hablar de sí mismos con mayor facilidad.

Educador: ¿A dónde llevas a la bebita?

Rosita: A la posta, se ha enfermado.

Educador: ¡Ah! Se ha enfermado... ¿Qué le pasó?

Rosita: Tiene fiebre, tos, no se abrigó bien.

Educador: Es verdad, debe haberse enfermado por eso. ¿Y cómo se sanará?

Rosita: Le van a dar su remedio en la posta.

Educador: ¿Tú también has ido a la posta?

Rosita: Sí, cuando me enfermé. Educador: ¿Y te dieron tus remedios?

Rosita: Sí, eso me curó.

Educador: Me alegra.

2.2.7. El uso de los comentarios empáticos

Los “comentarios empáticos” son aquellos que describen y reconocen lo que el o los niños están haciendo o sintiendo, sin transmitirles que estás juzgando su juego, conducta o actitud, ni positiva ni negativamente. Es decir, cumplen la función de “reflejar” cual espejo la actividad del niño. Este reflejo es muy importante porque le devuelve al niño la sensación de que su juego es

importante, que hay alguien que se da cuenta de lo que hace, se siente reconocido, acompañado y, además, puede mirar su actividad “con otros ojos”, apreciándola mejor y descubriendo los sentimientos que le generan. Los comentarios empáticos deben ser auténticos y reflejar lo que atentamente, como educador, has observado. Para decidir hacer un comentario empático debes determinar si lo que vas a decir le va a aportar algo al niño o a los niños a quienes va dirigido el comentario. Los comentarios empáticos abren la comunicación, despiertan en los niños las ganas de hablar sobre sus sentimientos, experiencias o proyectos de juego. Una señal de que tus comentarios no están siendo empáticos es que los niños se queden siempre callados cuando los realizas.

2.2.7.1. Tipos de comentarios empáticos

- a. Los que reflejan emociones y estados de ánimo Se caracterizan por mencionar los estados de ánimo predominantes que observas en uno o más niños. Nunca son categóricos. Para ello se usan verbos como “parece que...” o “me da la impresión que...” “Parecen todos muy contentos jugando a la casita” (ayuda a los niños a reconocer sus emociones positivas). “Sin embargo, me da la impresión de que tú, Anita, estás un poco molesta”
- b. Los que describen lo plasmado en el juego Se caracterizan por señalar objetivamente lo que los niños han logrado expresar en su juego: “Han hecho un puente largo por donde pasan los camiones”. Este tipo de comentario transmite reconocimiento de la obra y anima a los niños a contar más sobre su construcción. “Veo que son una familia muy unida: el papá trae comida de la chacra, la mamá ha preparado la comida y los hijos ayudan en el hogar”.

Asumir un rol activo en el juego mismo En este caso debes asumir un rol cuando un niño te invite o acepte de buena gana que lo hagas. Debes esperar la señal del niño que te demuestre interés en que participes. Cuando participes pregúntale qué rol quiere que tú asumas. Hay niños muy tímidos que esperan que tú les propongas jugar con ellos. Pregúntale y date cuenta si el niño así lo está deseando. Mientras juegas el rol asignado, recuerda siempre dar ideas, pero ante todo respetar las ideas que el niño va desarrollando. Juega con los niños de manera espontánea. Entra en la lógica de su imaginación. Acepta sus propuestas, no las cuestiones aunque te parezcan “ilógicas”. Si te invitan a “volar como un pájaro” acéptalo y rompe tu resistencia al ridículo o a no ser “racional”. Conversa con los niños en el “lenguaje del juego”, deja florecer tu fantasía y compara con ellos su imaginación.

2.3. Marco conceptual

Juego: Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. Además del disfrute que estos pueden generar en las personas que los ejecutan también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de juegos que requieren de ingenio.

Sectores: Son espacios implementados que propician el juego libre de los niños, a falta de espacio dentro del aula, los sectores pueden ser movibles en casas o bolsas.

Juego en los sectores: son actividades realizadas por los niños en el aula, se consideran los juegos tranquilos: la biblioteca y concentración, juegos de poco movimiento; gráfico plásticas y de ciencias y juegos de mucho movimiento: dramatizaciones y construcción.

Materiales: Se entiende por material educativo a todos los medios que facilitan la enseñanza y el aprendizaje dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes o destrezas.

Mobiliario: Es aquel que se emplea en las aulas de las instituciones educativas desde el origen de la institución el mobiliario de los educandos el mobiliario ha estado sujeto a grandes modificaciones en su diseño.

2.4. Hipótesis

La implementación de los sectores de las instituciones de educación inicial del distrito de Huayllabamba Urubamba es bueno.

2.5. Sistema de variables

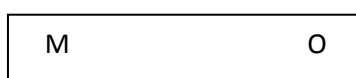
Variables	Dimensiones	Indicadores	Escalas
			Cualitativa
V1: Sectores del aula	Matemática	Construcción Juegos tranquilos	Si No
	Comunicación	Dramatización Hogar Biblioteca	
	Personal social	Aseo Normas de convivencia Valores Responsabilidades	
	Ciencia y tecnología	Ciencia. Naturaleza Indagación científica	

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo y diseño de investigación.

El tipo de investigación que corresponde al presente trabajo de investigación es descriptiva simple pues recoge la información actualizada referente a una situación previamente determinada. El diseño es diagnóstico

El esquema de investigación es:



Donde:

M= Muestra de estudio

O= Representa información relevante o de interés que se recoge.

3.2. Población y muestra de investigación.

La población del estudio está constituido por todos los estudiantes de las instituciones de educación Inicial del distrito de Huayllabamba, Urubamba.

Tabla 1
Población de la investigación.

I.E.I. N°	N° de secciones			total
	3 años	4 años	5 años	
648	2	2	2	06
647	1	2	3	06
659	1	1	4	06
650	1	2	3	06
303	1	1	2	04
258	0	2	2	04
646	1	1	2	04
1193	0	2	2	04
T O T A L	07	13	20	40

Fuente: Nómina de matrícula - 2018

De toda la población estudiantil de estas Instituciones Educativas, se tomó como muestra de investigación, mediante muestreo al azar a cuatro instituciones.

Tabla 2
Muestra de la investigación

I.E.I. N°	N° de secciones			Total
	3 años	4 años	5 años	
648	2	2	2	06
647	1	2	3	06
659	1	1	4	06
650	1	2	3	06
TOTAL	05	07	12	24

Fuente: Nómina de matrícula - 2018.

3.3. Ubicación y descripción de la población.

El presente trabajo de investigación se realizó en las Instituciones Educativas del nivel Inicial del distrito de Huayllabamba Urubamba Cusco.

Los niños de esta Instituciones educativas provienen de familias de clase baja, no tienen ingreso económico fijo, por lo que no pueden afrontar las diferentes actividades programadas por las instituciones para el desarrollo integral de sus hijos.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

La Técnica utilizada es la observación directa dada la naturaleza de la investigación puesto que es necesario que el investigador tenga que aproximarse a las instituciones educativas y visite cada una de las aulas.

El instrumento de investigación que se utilizó es la ficha de observación considerando la implementación de los sectores que deben de existir en las

aulas, la investigadora verifica in sito cada uno de ellos y marca según corresponda a la realidad encontrada.

3.5. Plan de Recolección de Datos.

- a. Solicitud de autorización para aplicar los instrumentos de recolección de datos en cada una de las IEIs
- b. Aplicación de los instrumentos de recolección de datos en cada una de las aulas.
- c. Conteo y tabulación de datos a través de la frecuencia absoluta y la frecuencia porcentual.
- d. Ordenamiento de los cuadros y gráficos de la información. Para el informe final.

3.6. Plan de Tratamiento de Datos.

Diseño Estadístico para Probar la Hipótesis.

Se realiza mediante el programa SPSS 15, 0 , representando la información mediante cuadros estadísticos y gráficos con sus respectivas interpretaciones.

El Diseño estadístico considerará la media aritmética, con el fin de conocer la frecuencia y porcentaje.

$$X = \frac{\sum f_i}{N}$$

Donde:

x = media aritmética

f i = frecuencia

n = N° de observaciones

IV.RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla 3

Resultados obtenidos en cuanto al sector de matemática en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco

N°	SECTOR: MATEMÁTICA	SI		NO	
		f	%	f	%
01	¿Cuenta con mobiliario suficiente?	20	83.33%	04	16.67%
02	¿El mobiliario es el adecuado para la antropometría de los niños?	22	91.67%	02	8.33%
03	¿El mobiliario es el apropiado para los materiales que contiene?	22	91.67%	02	8.33%
04	¿El material es variado?	22	91.67%	02	8.33%
05	¿El material es el indicado para la edad de los niños?	22	91.67%	02	8.33%
06	¿Existe material estructurado?	24	100.00%	00	0.00%
07	¿Existe material no estructurado?	16	66.67%	08	33.33%
08	¿El material se presta para realizar diferentes actividades?	18	75.00%	06	25.00%
09	¿El material es atractivo?	22	91.67%	02	8.33%
10	¿EL material responde al desarrollo de competencias matemáticas?	24	100.00%	00	0.00%

Fuente: Ficha de observación

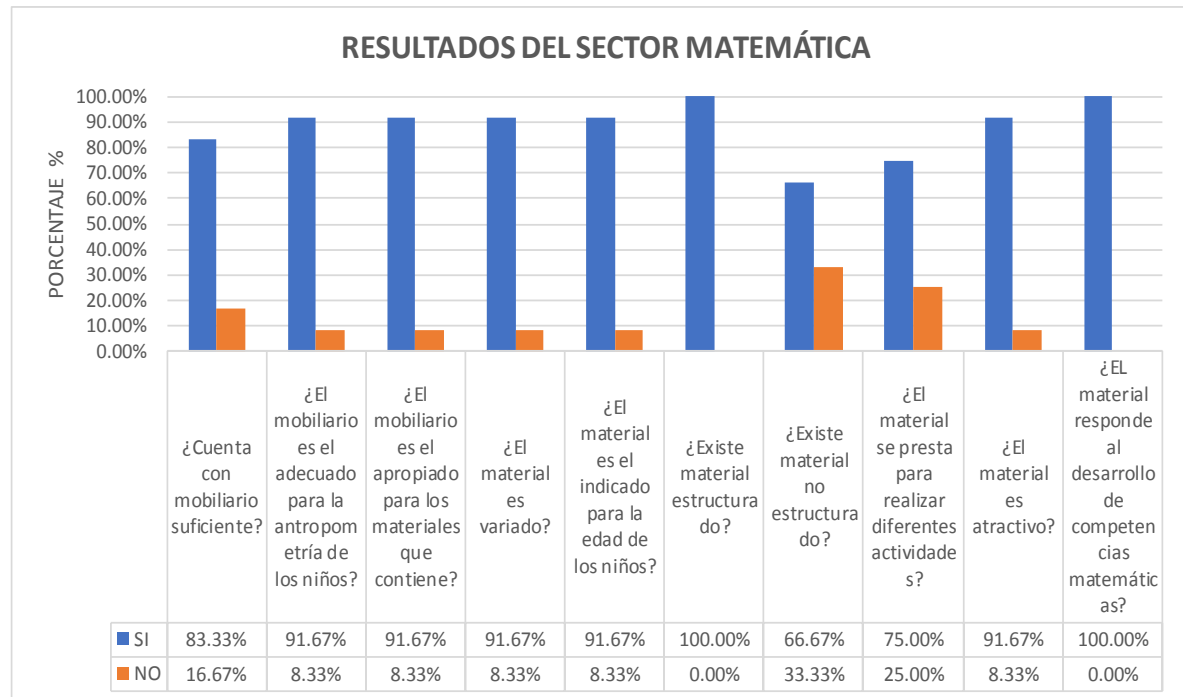


Figura 1. Porcentaje de resultados obtenidos en cuanto al sector de matemática en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco

Interpretación: Tal como se observa en la tabla 03 y gráfico N° 1 en lo que respecta al sector de matemática, en el ítem cuenta con mobiliario suficiente se tiene que de las 24 aulas observadas, 20 cuentan con mobiliario suficiente lo que corresponde al 83.33% y 4 aulas no cuentan con el mobiliario suficiente, lo que representan al 16.67%, en lo que respecta al ítem el mobiliario es adecuado para la antropometría de los niños?, se observa que 22 aulas, lo que corresponde al 91.67% del total de la muestra si cuentan con el mobiliario y 2 aulas, lo que corresponde al 8.33% el mobiliario no es adecuado.

En el ítem el mobiliario es apropiado para los materiales que contienen?, en la frecuencia SI, se encuentran 22 aulas que representa al 91.67%, en la frecuencia NO se encuentran 2 aulas que representa al 8.33%, mientras tanto en el en el ítem El material es variado? encontramos a 22 aulas, que equivale a un porcentaje de 91.67% que SI el material es variado. En el nivel NO encontramos 2 aulas esta ubicación, lo que corresponde al 8.33%. En el ítem El material es indicado para la edad de los niños?, se observa que 22 aulas, lo que corresponde al 91.67% si cumplen este ítem, y 2 aulas, que equivale al 8.33% el material no es indicado para la edad de los niños. El ítem Existe material estructurado?, las 24 aulas que hace el 100% si cuentan con material estructurado. En el ítem cuenta con material no estructurado, sólo 16 aulas, que representa el 66.67% cuentan con este material, mientras que 8 aulas, 33.33% no disponen de este material.

En el ítem El material se presta para realizar diferentes actividades, del total de 24 aulas sólo 18, que representa al 75% el material si se presta para realizar diferentes actividades, y 6 aulas, que corresponde al 25% no se presta para realizar diferentes actividades. En el ítem El material es atractivo? Del 91.67% que equivale a 22 aulas el material si es atractivo mientras que el 8.33% que equivale a 2 aulas no cumplen este ítem. En el ítem El material responde al desarrollo de competencias matemáticas?

Se tiene que las 24 aulas lo que corresponde al 100% si cumple con este ítem. se presentan los resultados podemos afirmar según las diferencias entre el Si y el no, la implementación del sector de matemática en las aulas de las instituciones educativas iniciales del distrito de Huayllabamba si es buena.

Tabla 4
Resultados obtenidos en cuanto al sector de comunicación en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco

N°	SECTOR: COMUNICACIÓN	SI		NO	
		f	%	F	%
01	¿Cuenta con mobiliario suficiente?	20	83.33%	04	16.67%
02	¿El mobiliario es el adecuado para la antropometría de los niños?	24	100.00%	00	0.00%
03	¿El mobiliario es el apropiado para los materiales que contiene?	23	95.83%	01	4.17%
04	¿El material es variado?	22	91.67%	02	8.33%
05	¿El material es el indicado para la edad de los niños?	22	91.67%	02	8.33%
06	¿Existe material estructurado?	23	95.83%	01	4.17%
07	¿Existe material no estructurado?	16	66.67%	08	33.33%
08	¿El material se presta para realizar diferentes actividades?	20	83.33%	04	16.67%
09	¿El material es atractivo?	20	83.33%	04	16.67%
10	¿EL material responde al desarrollo de competencias comunicativas?	22	91.67%	02	8.33%

FUENTE: Ficha de observación

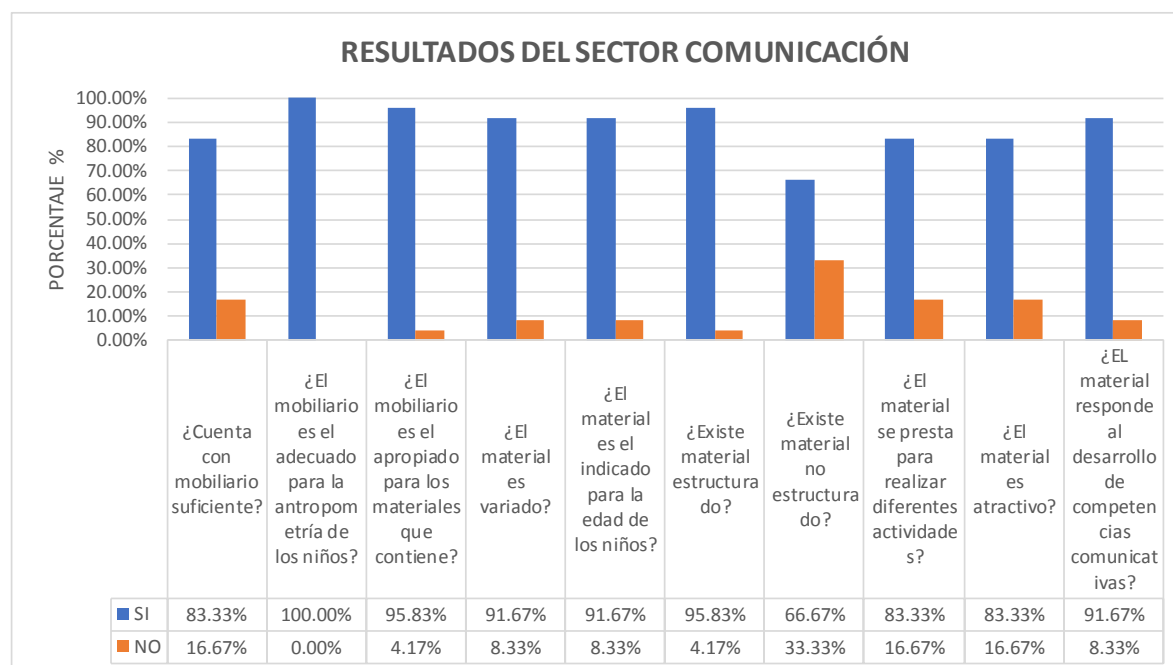


Figura 2. Porcentaje de resultados obtenidos en cuanto al sector de comunicación en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco

Interpretacion En la tabla 4 figura 2 en lo que respecta al sector de comunicación, en el ítem N° 1, cuenta con mobiliario suficiente? que de las 24 aulas, 20 aulas cuentan con mobiliario suficiente lo que corresponde al 83.33% y 04 aulas no cuentan con el mobiliario suficiente, lo que representan al 16.67%, en el ítem N° 2, el mobiliario es adecuado para la antropometría de los niños?, 24 aulas, lo que corresponde al 100%. del total de la muestra si cuentan con el mobiliario adecuado para la antropometría de los niños. En el ítem N° 3 el mobiliario es apropiado para los materiales que contienen?, en SI, se encuentran 23 aulas que representa al 95.83%, en NO se encuentran 1 aulas que representa al 4.17%, en tanto en el en el ítem N° 4, El material es variado? 23 aulas, que equivale a un porcentaje de 95.83% que SI el material es variado. En el nivel NO encontramos 1 aulas esta ubicación, lo que corresponde al 4.17%. En el ítem 5, El material es indicado para la edad de los niños?, se observa que 22 aulas, lo que corresponde al 91.67%, si tienen el material indicado, 3 aulas, que equivale al 8.39% el material no cuentan con material indicado para la edad de los niños.

El ítem 6, Existe material estructurado?, las 24 aulas que hace el 100% si cuentan con material estructurado. En el ítem 7, cuenta con material no estructurado?, 23 aulas, que representa el 95.83% cuentan con este material, mientras que 1 aulas, 4.17% no disponen de este material. En el ítem 8, El material se presta para realizar diferentes actividades, del total de 20 aulas, que representa al 83.33% el material si se presta para realizar diferentes actividades, y 04 aulas, que corresponde al 16.67% no se presta para realizar diferentes actividades. En el ítem N° 9, El material es atractivo? el 83.33% que equivale a 20 aulas el material si es atractivo mientras que el 16.67% que equivale a 04 aulas el material no es atractivo.

En el ítem 10, El material responde al desarrollo de capacidades comunicativas? Se tiene que las 22 aulas lo que corresponde al 91.67% el responde al desarrollo de las capacidades comunicativas. Al ver los resultados podemos afirmar según las diferencias entre el Si y el No, la implementación del sector de comunicación en las aulas de las instituciones educativas iniciales de Huayllabamba en el año 2018 es buena.

Tabla 5
Resultados obtenidos en cuanto al sector desarrollo personal social y emocional en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco

N°	SECTOR PERSONAL SOCIAL Y EMOCIONAL	SI		NO	
		f	%	F	%
01	¿Cuenta con mobiliario suficiente?	22	91.67%	02	8.33%
02	¿El mobiliario es el adecuado para la antropometría de los niños?	23	95.83%	01	4.17%
03	¿El mobiliario es el apropiado para los materiales que contiene?	20	83.33%	04	16.67%
04	¿El material es variado?	18	75.00%	06	25.00%
05	¿El material es el indicado para la edad de los niños?	20	83.33%	04	16.67%
06	¿Existe material estructurado?	24	100.00%	00	0.00%
07	¿Existe material no estructurado?	20	83.33%	04	16.67%
08	¿El material se presta para realizar diferentes actividades?	22	91.67%	02	8.33%
09	¿El material es atractivo?	20	83.33%	04	16.67%
10	¿EL material responde al desarrollo de competencias de personal social y emocional?	24	100.00%	00	0.00%

FUENTE: Ficha de observación

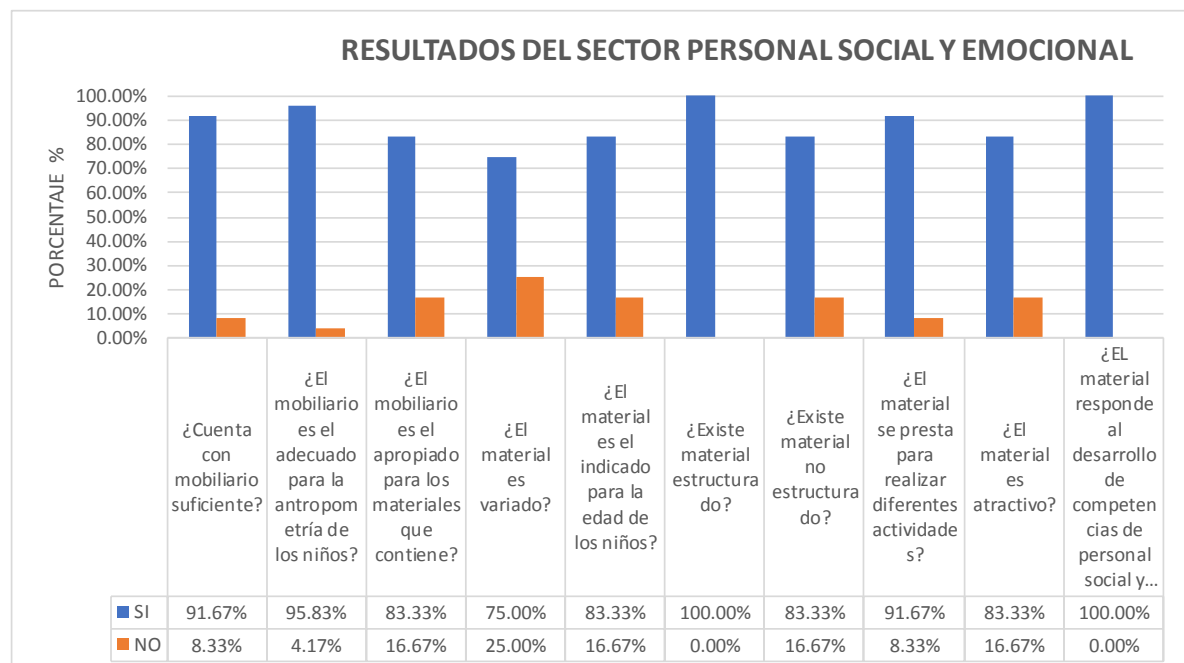


Figura 3. Porcentaje de resultados obtenidos en cuanto al sector desarrollo personal social y emocional en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco

Interpretación: En lo que corresponde al Sector de Personal Social, de las 24 aulas observadas del total de cuatro instituciones educativas iniciales de Huayllabamba, en la tabla 5 y figura 3: en el ítem N° 1, cuenta con mobiliario suficiente?, 22 aulas cuentan con mobiliario suficiente lo que representa al 91.67% y 2 aulas no cuentan con el mobiliario suficiente, lo que representan al 8.33%, en el ítem N° 2, el mobiliario es adecuado para la antropometría de los niños?, 23 aulas, lo que corresponde al 95.83% del total de la muestra si cuentan con el mobiliario y no es adecuado, 1 aulas, lo que corresponde al 4.17%,. En el ítem N° 3 el mobiliario es apropiado para los materiales que contienen?, en SI, se encuentran 20 aulas que representa al 83.33%, en NO se encuentran 4 aulas que representa al 16.67%, en tanto en el en el ítem N° 4, El material es variado? 18 aulas, que equivale a un porcentaje de 750% que SI el material es variado. En el nivel NO encontramos 6 aulas esta ubicación, lo que corresponde al 25%. En el ítem 5, El material es indicado para la edad de los niños?, se observa que 20 aulas, lo que corresponde al 83.33%, si tienen el material indicado, 4 aulas, que equivale al 16.67% el material no cuentan con material indicado para la edad de los niños.

El ítem 6, Existe material estructurado?, las 24 aulas que hace el 100% si cuentan con material estructurado, el ítem 7, cuenta con material no estructurado?, 20 aulas, que representa el 83.33% cuentan con este material, mientras que 4 aulas, 16.67% no disponen de este material. En el ítem 8, El material se presta para realizar diferentes actividades, del total de 24 aulas sólo 22, que representa al 91.67% el material si se presta para realizar diferentes actividades, y 2 aulas, que corresponde al 8.33% no se presta para realizar diferentes actividades. En el ítem N° 9, El material es atractivo? el 83.33% que equivale a 20 aulas el material si es atractivo mientras que el 16.67% que equivale a 4 aulas el material no es atractivo. En el ítem 10, El material responde al desarrollo de capacidades de personal social y emocional? Se tiene que las 24 aulas lo que corresponde al 100% responde al desarrollo de las capacidades de personal social y emocional. Según estos resultados podemos afirmar según las diferencias entre el Si y el No, la implementación del sector de personal social y emocional en las aulas de las instituciones educativas iniciales de Huayllabamba en el año 2018 es buena.

Tabla 6
Resultados obtenidos en cuanto al sector de ciencia y tecnología en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco

N°	SECTOR: CIENCIA Y TECNOLOGÍA	SI		NO	
		F	%	F	%
01	¿Cuenta con mobiliario suficiente?	21	87.50%	03	12.50%
02	¿El mobiliario es el adecuado para la antropometría de los niños?	18	75.00%	06	25.00%
03	¿El mobiliario es el apropiado para los materiales que contiene?	20	83.33%	04	16.67%
04	¿El material es variado?	23	95.83%	01	4.17%
05	¿El material es el indicado para la edad de los niños?	24	100.00%	00	0.00%
06	¿Existe material estructurado?	24	100.00%	00	0.00%
07	¿Existe material no estructurado?	20	83.33%	04	16.67%
08	¿El material se presta para realizar diferentes actividades?	24	100.00%	00	0.00%
09	¿El material es atractivo?	24	100.00%	00	0.00%
10	¿EL material responde al desarrollo de capacidades de ciencia y ambiente?	24	100.00%	00	0.00%

FUENTE: Ficha de observación

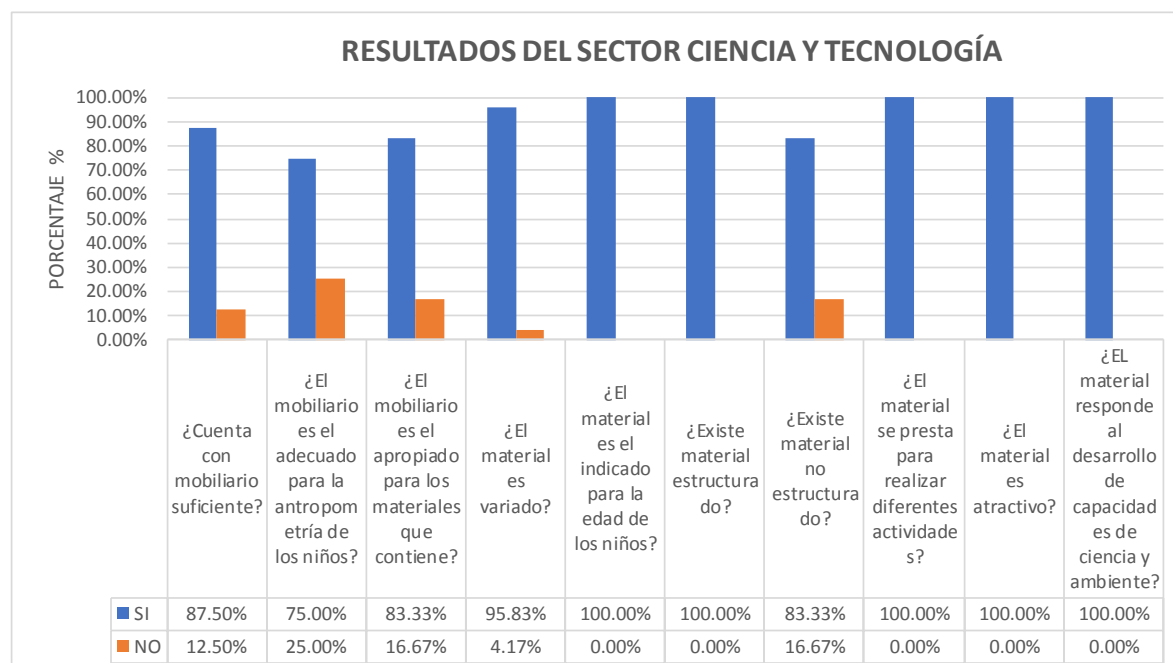


Figura 4. Porcentaje de resultados obtenidos en cuanto al sector de ciencia y tecnología en las aulas de las Instituciones Educativas Iniciales de Huayllabamba Urubamba Cusco

Interpretación. En lo que corresponde al Sector de Ciencia y tecnología, de las 24 aulas observadas del total de cuatro instituciones educativas iniciales de Huayllabamba, en la tabla 6 y figura 4, en:

El ítem N° 1, cuenta con mobiliario suficiente?, 21 aulas cuentan con mobiliario suficiente lo que representa al 87.50% y 3 aulas no cuentan con el mobiliario suficiente, lo que representan al 12.50%, en el ítem N° 2, el mobiliario es adecuado para la antropometría de los niños?, 18 aulas, lo que corresponde al 75% del total de la muestra si cuentan con el mobiliario y no es adecuado, 06 aulas, lo que corresponde al 25%,. En el ítem N° 3 el mobiliario es apropiado para los materiales que contienen?, en SI, se encuentran 20 aulas que representa al 83.33%, en NO se encuentran 04 aulas que representa al 16.67%, en tanto en el en el ítem N° 4, El material es variado? 23 aulas, que equivale a un porcentaje de 95.83% que SI el material es variado. En el nivel NO encontramos 1 aulas esta ubicación, lo que corresponde al 4.17%. En el ítem 5, El material es indicado para la edad de los niños?, se observa que 24 aulas, lo que corresponde al 100%, si tienen el material indicado para la edad de los niños. El ítem 6, Existe material estructurado?, las 24 aulas que hace el 100% si cuentan con material estructurado, el ítem 7, cuenta con material no estructurado?, 20 aulas, que representa el 83.33% cuentan con este material, mientras que 4 aulas, 16.67% no disponen de este material. En el ítem 8, El material se presta para realizar diferentes actividades, del total de 24 aulas, que representa al 100% el material si se presta para realizar diferentes actividades. En el ítem N° 9, El material es atractivo? el 100% que equivale a 24 aulas el material si es atractivo. En el ítem 10, El material responde al desarrollo de capacidades de ciencia y ambiente? Se tiene que las 24 aulas lo que corresponde al 100% responde al desarrollo de las capacidades de Ciencia y Ambiente.

Según estos resultados podemos afirmar según las diferencias entre el Si y el No, la implementación del sector de Ciencia y Ambiente en las aulas de las instituciones educativas iniciales de Huayllabamba en el año 2018 es buena.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA: La implementación de los sectores en las aulas de las instituciones educativas iniciales del distrito de Huayllabamba es buena tal como lo demuestra los resultados de la investigación de la muestra compuesta por cuatro instituciones educativas.

SEGUNDA: La implementación del sector de matemática en las aulas de las instituciones educativas iniciales del distrito de Huayllabamba es buena, tal como lo demuestran los resultados al aplicar la investigación, que el 100% el material responde al desarrollo de competencias matemáticas.

TERCERA: Con respecto a la implementación del sector de comunicación en las aulas de las instituciones educativas iniciales del distrito de Huayllabamba los resultados al aplicar la ficha de observación se demuestra que de las 24 aulas observadas el 100% cuentan material estructurado y el material responde las competencias comunicativas.

CUARTA: La implementación del sector de desarrollo personal social y emocional en las aulas de las instituciones educativas iniciales del distrito de Huayllabamba, luego de aplicar la ficha de observación se demuestra que la implementación de este sector es bueno tal como lo demuestran los resultados.

QUINTA: Con respecto a Identificar la implementación del sector de ciencia y tecnología en las aulas de las instituciones educativas iniciales del distrito de Huayllabamba se demuestra en los resultados que este sector cuenta con material atractivo y responde al desarrollo de las competencias de ciencia y tecnología. .

VI.RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** A la Dirección Regional de Educación de Cusco, que organice capacitaciones a docentes sobre la implementación de los Sectores de juego en el Nivel Inicial, el trabajo en equipo, en las instituciones educativas para elevar los niveles de logro de aprendizajes en los niños y niñas.
- SEGUNDA:** A las Especialistas de Educación Inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local realicen el acompañamiento directo en las aulas priorizando la implementación de los sectores de juego en los sectores en las aulas del nivel Inicial.
- TERCERA:** A las Docentes de Aula de las instituciones educativas del distrito de Huayllabamba, que en el plan de trabajo de la institución y de aula consideren la implementación de los sectores en las aulas con el apoyo de los padres de familia.
- CUARTA:** A las estudiantes de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, que extiendan la presente investigación a las diferentes zonas de nuestro país, a fin de comprobar sus resultados.

VII. BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, J (2006) Entre cero y cien: socialización en la niñez temprana en el Perú.
Lima Perú.
- Andrade, M (2004) El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales
a través del juego dramático. Lima Perú.
- Calderon, M. (2000) Educar Jugando” Editorial San Marcos, Lima Perú.
- Caneque, H. (1991) Juego y Vida. Ed. El Ateneo: Buenos Aires.
- Cratty, Briant. (1999) Desarrollo perceptual y motor en los niños. Barcelona, Paidós.
- Ministerio de Educación (2010) La hora del juego libre en los sectores. Lima Perú.
- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la EBR. Lima Perú.
- Ministerio de Educación (2008) Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía
Curricular. Lima Perú.
- Silva, G (2003) El juego como motor y espejo del desarrollo infantil. PUCP. Lima Perú.
- Silva, G (2004) El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la
educación inicial. GRADE. Lima Perú.

ANEXOS

ANEXO N 01

FICHA DE OBSERVACION

I.- DATOS INFORMATIVO:

1.1 IEI:.....

1.2. edad y sección.....

1.3. Fecha: / /

II.-INSTRUCCIONES:

La investigadora observa en el aula los diferentes sectores, considera para cada ítems una respuesta afirmativa o negativa :según corresponda a la realidad.

I			
SECTOR: MATEMATICA			
N°	ITEM	SI	NO
1.	¿Cuenta con mobiliario suficiente?		
2.	¿El mobiliario es el adecuado para la antropometría de los niños?		
3.	¿El mobiliario es el apropiado para los materiales que contiene?		
4.	¿El material es variado?		
5.	¿El material es el indicado para la edad de los niños?		
6.	¿Existe material elaborado?		
7.	¿Existe material no elaborado?		
8.	¿El material se presta para realizar diferentes actividades?		
9.	¿El material es atractivo?		
10.	¿EL material responde al desarrollo de competencias comunicativas?		
	TOTAL		

II SECTOR: COMUNICACIÓN			
N°	ITEM	SI	NO
1.	¿Cuenta con mobiliario suficiente?		
2.	¿El mobiliario es el adecuado para la antropometría de los niños?		
3.	¿El mobiliario es el apropiado para los materiales que contiene?		
4.	¿El material es variado?		
5.	¿El material es el indicado para la edad de los niños?		
6.	¿Existe material elaborado?		
7.	¿Existe material no elaborado?		
8.	¿El material se presta para realizar diferentes actividades?		
9.	¿El material es atractivo?		
10.	¿EL material responde al desarrollo de competencias comunicativas?		
	TOTAL		

III SECTOR: PERSONAL SOCIAL			
N°	ITEM	SI	NO
1.	¿Cuenta con mobiliario suficiente?		
2.	¿El mobiliario es el adecuado para la antropometría de los niños?		
3.	¿El mobiliario es el apropiado para los materiales que contiene?		
4.	¿El material es variado?		
5.	¿El material es el indicado para la edad de los niños?		
6.	¿Existe material elaborado?		
7.	¿Existe material no elaborado?		
8.	¿El material se presta para realizar diferentes actividades?		
9.	¿El material es atractivo?		
10.	¿EL material responde al desarrollo de c competencias comunicativas?		
	TOTAL		

IV	SECTOR: CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
N°	ITEM	SI	NO
1.	¿Cuenta con mobiliario suficiente?		
2.	¿El mobiliario es el adecuado para la antropometría de los niños?		
3.	¿El mobiliario es el apropiado para los materiales que contiene?		
4.	¿El material es variado?		
5.	¿El material es el indicado para la edad de los niños?		
6.	¿Existe material elaborado?		
7.	¿Existe material no elaborado?		
8.	¿El material se presta para realizar diferentes actividades?		
9.	¿El material es atractivo?		
10.	¿EL material responde al desarrollo de competencias comunicativas?		
	TOTAL		