



**INSTITUTO EDUCATIVO SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PRIVADO SCHILLER GOETHE**

**PROGRAMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**TESIS**

**JUEGOS REGLADOS EN LOS NIÑOS DE 7-8 AÑOS**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESORA DE PRIMARIA**

Presenta

Yaneth Sánchez Hañari

**Lima-Perú 2020**

## **Agradecimiento**

Dedico este trabajo a las personas de mi albergue Aldea Infantil Westfalia Kinderdorf por su apoyo constante que todos los días me daban hasta poder concluir y en especial a la persona que me apoyó para concluir este objetivo, y a las personas que me han apoyado emocionalmente en este proceso que a través de sus consejos que siempre tenían conmigo para alentarme en todo momento.

Quiero agradecer a Dios, que a través de sus enseñanzas ha acompañado la gran parte de mi juventud, Jesucristo.

A los maestros que durante mi educación profesional han sido excelentes seres, que la formación de valores siga el ejemplo de muchos estudiantes durante su formación.

Quiero agradecer a la presidenta de mí albergue tía Liz por estar presente y de brindarme esta oportunidad de ser una gran profesional buscando lo mejor de mí durante toda esta etapa de mi vida.

## **Resumen**

La presente investigación es de tipo no experimental con diseño transaccional de tipo descriptivo simple. El objetivo General de la investigación es describir las pautas y normas del juego reglado, así como describir el nivel de aceptación a las normas y pautas del juego reglado en los niños de 7-8 años del colegio Helma Westfalia Schule en el distrito de Cieneguilla del año 2020 de Lima -Perú, los estudiantes pertenecen al III ciclo de educación primaria. Para lograrlo se utilizó como técnica la observación no participante y la recolección de datos, así mismo se encuentra estructurado con fundamentaciones teóricas sólidas.

Los resultados obtenidos se expresan a través de tablas y gráficos, junto con las conclusiones y recomendaciones necesarias.

**PALABRAS CLAVES: JUEGOS REGLADOS, NEUROEDUCACION, CYBERPROTECCION**

## **Abstract**

The present investigation is of a non- experimental type with a transactional design of a simple descriptive type. The general objective of the research is to describe the rules and regulations of regulated play, as well as to describe the level of acceptance of the rules and guidelines play in children aged 7- 8 years at the Helma Westfalia Schule school in the district of Cieneguilla the year 2020 of Lima- Peru, the students belong to the III cycle of primary education. To achieve this, non- participant observation and data collection were used as a technique, and it is also structured with solid theoretical foundations.

The results obtained are expressed through tables and graphs, together with the necessary conclusions and recommendations.

**KEY WORDS: REGULATED GAMES, NEUROEDUCATION, CYBERPROTECTION**

## INDICE

Agradecimiento	i
Resumen	ii
Abstrac	iii
Índice	iv
Índice de tablas	vii
Índice de gráficos y figuras	ix
Introducción	1
 <b>I. MARCO TEÓRICO</b>	
1. Planteamiento del problema	3
1.1 Determinar el problema	3
1.2 Formular el problema	4
1.3 Delimitación y significatividad del problema	4
2. Antecedentes	5
2.1 Antecedentes nacionales	5
2.2 Antecedentes internacionales	6
3. Sustento teórico en relación a las variables	7
3.1 Origen del juego	8
3.1.1 Contribución del juego al desarrollo infantil	9
3.1.2 Clasificación de los juegos	9
3.1.3 Características del juego	10
3.2 El juego reglado	11
3.2.1 Tipos de regla	12
3.2.2 Beneficios del juego reglado	12
3.2.3 Produce el aprendizaje en múltiples contenidos	13
3.3 Teoría Sociocultural – Vygotsky	14
3.4 Teoría de Jean Chateau	14

3.4.1 El juego no reglado	16
3.4.2 El juego de destrucción	16
3.4.3 El juego reglado	17
3.5 Teoría de Jean Piaget	18
3.6 Bases teóricas pedagógicas	19
3.6.1 Los fines y propósitos de la educación peruana	19
3.6.2 El Currículo Nacional	20
3.6.2.1 Características	20
3.6.2.2 Programa curricular	20
3.6.3 La educación primaria	21
3.6.4 Área de educación física en el DCN	21
3.7 Base teórica metodológica	23
3.7.1 Método Montessori	23
3.7.2 Principios de la corriente Montessori	23
4. Objetivos	24
4.1 Objetivos general	
4.2 Objetivos específicos	
5. Hipótesis general	25
6. Variables	25
6.1 Definición conceptual y operacionalización de las variables	25
7. Definición operacional	26
7.1 Dimensiones	26
8. Viabilidad de la investigación	30

## **II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

1. Nivel y tipo de investigación	32
----------------------------------	----

1.1 Enfoque de la investigación	32
2. Diseño	32
2.1 Diseño de la investigación	32
3. Población y muestra	33
3.1 Población	33
3.2 Muestra	35
4. Técnicas e instrumentos	38
4.1 Instrumentos	38
4.2 Ficha técnica	38
4.3 Escala de medición	39
5. Procesamiento de datos	39
<b>III. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS</b>	
1. Presentación de resultados	42
2. Resultados parciales	44
2.1 Primera dimensión afectivo emocional	44
2.2 Segunda dimensión social	47
2.3 Tercera dimensión cognitiva	50
2.4 Cuarta dimensión motora	52
3. Resultados globales por denominación	54
4. Análisis final	56
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS O APÉNDICES	63
Matriz de consistencia	67

**INDICE DE TABLAS**

Tabla 1: Dimensión de las variables	26
Tabla 2: Indicadores de las dimensiones	27
Tabla 3: Escala de valores de indicadores	28
Tabla 4: Rango de valores de la dimensión Afectivo-emocional	29
Tabla 5: Rango de valores de la dimensión social	29
Tabla 6: Rango de valores de la dimensión cognitiva	29
Tabla 7: Rango de los valores de la dimensión motora	30
Tabla 8: Población	34
Tabla 9: Distrito de procedencia	35
Tabla 10: Edades de la muestra	36
Tabla 11: Sexo de la muestra	37
Tabla 12: Cronograma	43
Tabla 13: Participa en los juegos reglados activamente	44
Tabla 14: Muestra buena disposición al realizar los juegos reglados	45
Tabla 15: Expresa alegría al realizar los juegos reglados	45
Tabla 16: Se integra al realizar los juegos reglados	47
Tabla 17: Se adapta a las reglas del juego reglado	48
Tabla 18: Comunica las reglas del juego reglado a sus compañeros	49

Tabla 19: Comprende las reglas del juego	50
Tabla 20: Identifica adecuadamente las reglas del juego	51
Tabla 21: Se desplaza coordinadamente a la hora de realizar los juegos reglados	52
Tabla 22: Realiza a totalidad los juegos reglados	53
Tabla 23: Resultados globales	54
Tabla 24: Resultados globales por denominación	55

**ÍNDICE DE GRÁFICOS**

Gráfico 1: Población	34
Gráfico 2: Distrito	35
Gráfico 3: Edades de la muestra	36
Gráfico 4: Sexo de la muestra	37
Gráfico 5: Participa en los juegos reglados activamente	44
Gráfico 6: Muestra buena disposición al realizar los juegos reglados	45
Gráfico 7: Expresa alegría al realizar los juegos reglados	46
Gráfico 8: Se integra al grupo al realizar los juegos reglados	47
Gráfico 9: Se adapta a las reglas del juego reglado	48
Gráfico 10: Comunica las reglas del juego reglado a sus compañeros	49
Gráfico 11: Comprende las reglas del juego	50
Gráfico 12: Identifica adecuadamente las reglas del juego	51
Gráfico 13: Se desplaza coordinadamente a la hora de realizar los juegos reglados	52
Gráfico 14: Realiza a totalidad los juegos reglados	53

## **Introducción**

El juego es una actividad que el niño aprende desde el vientre de la madre hasta que es adulto, lo que lo hace indispensable para el desarrollo humano. Además, ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a los demás y al entorno que le rodea.

La presente investigación busca dar conocer la importancia del juego, pero sobre todo los aportes que el juego reglado da el afianzamiento de determinados contenidos y pautas de conducta. En este sentido el juego reglado aporta muy buenas pautas para el afianzamiento de las normas y reglas.

Este tipo de juegos forma parte de la vida del niño sin que sea consciente de ello, y muchos de estos son practicados en la niñez y adolescencia como por ejemplo las escondidas, carreras de tres pies, ajedrez, ludo, etc.

Habiéndose encontrado una dificultad para la aceptación de normas y conductas positivas en los niños 7-8 años del colegio Helma Westfalia Schule, con el presente estudio se pretende reconocer cuál es el nivel de aceptación de estos niños a los juegos reglados para así poder determinar si pueden servir como estrategia para la enseñanza de las normas y reglas de conducta.

# **I Marco Teórico**

## **1. Planteamiento del problema**

### **1.1 Determinar el problema**

En la actualidad se observa que en muchas Instituciones Educativas se ha acentuado dentro del aula y en gran manera, conductas inadecuadas en los niños, este comportamiento se manifiesta a través de explosiones de ira, rabietas, dificultades para acatar normas, así como la manifestación de conductas desafiantes, agresivas, entre otras que dificultan la adquisición de los aprendizajes.

Estas conductas inadecuadas se dan por la falta de adquisición de normas claras de conducta y la importancia de seguir las reglas para la armonía colectiva, que cada ser humano debe reconocer y asimilar para poder desarrollarse de manera armónica en la vida en la sociedad.

A nivel mundial se reconoce la importancia de las reglas y normas de conducta, pero sobre todo de lo importante que es el introducirlas a temprana edad para que estas se afiancen con mayor fuerza en los niños.

Por ello el mejor recurso para introducir un nuevo conocimiento en los niños por años ha sido el juego, fundamentalmente el juego reglado. Dado que el juego reglado aporta muy buenas pautas para el afianzamiento de normas y reglas.

Ahora bien, esta falta de conocimiento de las normas claras de conductas e importancia del manejo de reglas se observa en la institución Educativa Helma Westfalia Schule donde los niños 7-8 años no aceptan las normas y conductas positivas.

La presente investigación se abordará desde el enfoque de Chateau, que afirma que el juego es esencial para el desarrollo del niño, y quien, además

clasifica el juego reglado por edades, lo cual lo hace propicio para los fines del presente estudio.

En este sentido esta investigación es importante dado que nos permitirá reconocer las características del juego reglado, sus aportes, y ventajas, pero sobre todo el nivel de nivel de aceptación que este despierta en los estudiantes de 7- 8 años del colegio Helma Westfalia Schule, con miras a futuro determinar si se puede utilizar como estrategia para la enseñanza de las normas y reglas de conducta.

Esta investigación es viable porque la población de estudio es cercana, la institución educativa respalda la presente investigación y se cuenta con la información necesaria para llevarla a cabo.

## **1.2 Formular el Problema**

Ante esta falta de conocimiento de normas claras de conducta e importancia del manejo de reglas en los estudiantes de 7 a 8 años de la institución Educativa Helma Westfalia Schule, surge la necesidad de determinar cómo se desarrolla el juego reglado, así como las normas y pautas que lo caracterizan y cuál es el nivel de aceptación del mismo en los niños de 7 a 8 años de la Institución Educativa Helma Westfalia Schule del distrito de Cieneguilla.

## **1.3 Delimitación y significatividad del problema**

El presente estudio se llevará a cabo en la Institución educativa Helma Westfalia Schule del distrito de Cieneguilla en los niños de 7 a 8 años del nivel primario.

## 2. Antecedentes

### 2.1 Antecedentes Nacionales

Como primer antecedente investigado por Calderón, C. cuyo título es “Comparación del programa jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años del distrito de Carabayllo - 2015”.

Siendo el objetivo general determinar las diferencias entre los programas “jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados para el desarrollo psicomotor en los estudiantes de 4 años del distrito de Carabayllo - 2015”.

El estudio corresponde al enfoque cuantitativo, con diseño cuasi-experimental, se midió la variable a través del instrumento pretest y postest con prueba TEPSI, la misma que se aplicó a dos grupos de manera intencional.

Los resultados de la prueba U-MANN WHITNEY (\*\*P=001. 05), dieron como resultado el rechazo de la hipótesis alterna, dado que los cambios obtenidos en el desarrollo evolutivo de su conducta psicomotriz resaltan mucha seguridad de sus movimientos firmes y del equilibrio.

La investigación nos sirve de apoyo, dado que muestra similitud con la variable juego reglado.

Un segundo antecedente titulado “Los juegos con números naturales y el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del primer año de secundaria en la Institución Educativa Ugel 06 Ate – Vitarte – 2015, realizado por Oliver Zavaleta, y que además está dirigido a maestros y padres de familia.

El estudio tuvo como objetivo general determinar si los juegos con números naturales mejoran el aprendizaje de la matemática en la mencionada institución educativa. El objetivo específico buscó explicar si los

juegos con números naturales mejoran el desarrollo de la capacidad analizando si este permite a su vez desarrollar la capacidad de resolución de problemas en su vida cotidiana.

La investigación corresponde al tipo cuantitativo explicativo – experimental, además se aplicó un pretest – posttest de conocimientos. El método estadístico utilizado fue la prueba de Mann – Whitney, la cual no es paramétrica.

Esta investigación nos sirve de apoyo pues las variables presentan similitud con la variable juego reglado.

## **2.2 Antecedentes Internacionales**

Como primer antecedente titulado “El juego reglado como actividad didáctica para el aprendizaje del número – 2015, realizada por Sonia Pedraza Arcia, de México; es una propuesta para estimular en los niños valores como el respeto y la empatía hacia sus compañeros, está dirigida a los padres y docentes, siendo el objetivo general el desarrollo de los niños de preescolar en el aprendizaje del número a través de los juegos reglados. La investigación es de tipo cualitativa y se utilizó la investigación acción, la metodología aplicada fue variada, así mismo el instrumento utilizado fue la lista de cotejo y actividades recreativas.

Esta investigación sirve de apoyo al presente estudio pues muestra similitud con la variable, juegos reglados, y cuenta con un marco teórico que aporta importante información, sobre los juegos reglados en los niños del nivel primario.

Como segundo antecedente está el elaborado por López, M. (2015) titulado “El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 de edad”. El objetivo general fue proponer diferentes actividades de aprendizaje en la práctica docente a través del juego reglado

en la edad de 3 a 4 años. Los objetivos específicos fueron identificar elementos del juego, determinar el aprendizaje obtenido una vez aplicada las actividades. La metodología que se utilizó fue la observación directa del trabajo que se realizó en el aula. El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo.

La investigación sirve de apoyo pues la variable muestra similitud con la variable del presente estudio.

### **3. Sustento teórico en relación a las variables**

El diccionario de la Real Academia (2014) contempla al juego como un ejercicio que implica recreación y reglas, ganadores y perdedores. Ahora bien el diccionario también muestra que esta definición es un tanto subjetiva, dado que la palabra juego en sí misma es bastante abstracta como para tener una definición que abarque todas las posibilidades de definir.

Entre las conceptualizaciones más conocidas destaco las siguientes: Huizinga (como se citó en Leyva, 2011) menciona que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según sus reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia que uno va adquiriendo.

Cagigal (como se citó en Gallardo, 2018) menciona que el juego es la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas; establecidas o improvisadas y cuyo elemento es la tensión.

### 3.1 Origen del Juego

Según Pedraza (2011) en Grecia y en Roma, el juego infantil era considerado una actividad que estaba presente en el día a día de los pequeños. Así mismo el juego en el mundo medieval representaba figuras de animales o humanas. Por otra parte, en la Edad Media la clase social alta tendía a fabricar los juguetes para sus pequeños.

Pedraza (2011) menciona que el juego en la etapa moderna pasó varios cambios que con lleva al pensamiento moderno pedagógico lo que facilita el aprendizaje, además fue usado como un instrumento pedagógico por los pensadores de ahí con la revolución industrial los niños tenían muy poco tiempo de jugar ya que se dedicaban a las guerras sin embargo surgieron diversas propuestas de juguetes para el beneficio de los niños.

Vygotsky (como se citó en Raynado, 2017), menciona que el juego es un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos.

Gross (como se citó Gómez, 2012) concibe el juego como “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados, el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta.

Bruner (como se citó en Leyva, 2011) menciona que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos todo lo vivenciado y lo transformamos con nuestros deseos.

Delgado (2011), este considera que el juego es el medio a través del cual

el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo mejor podrá comprender y asimilar la realidad.

### **3.1.1 Contribución del juego al desarrollo infantil.**

Jover (2018) la contribución del juego en el niño es muy favorable ya que estimula las partes de su psicomotricidad, adecuando las partes del dominio del cuerpo desarrollando el equilibrio, coordinación, también estimula el pensamiento cognitivo, haciendo que el niño pase por situaciones, experiencias que le harán equivocarse y ver sus errores y así ver sus defectos y solucionar sus problemas.

A través del juego el niño puede imaginar y construir nuevos objetos lo cual le ayuda a socializar y conocer a otras personas y compartir momentos de seguridad, emociones, autoestima en medio de resolución de conflictos.

### **3.1.2 Clasificación de los juegos.**

Según la revista Martínez (2010) se clasifican de la siguiente manera:

*Juegos Psicomotores.* Aquellos que conllevan a actividades de exploración placentera que el niño experimenta con la función motora en todo su ámbito físico. Gracias a este tipo de juego el niño se explora a él mismo, también examinan su entorno, descubriendo muchas cosas, a personas y objetos que le rodean los juegos son de conocimiento corporal, motores, sensoriales y condición física.

Ahora bien, los Juegos Cognitivos, se refieren al desarrollo del pensamiento que conduce a la abstracción, creatividad son juegos manipulativos, exploratorios o de descubrimiento, de atención, imaginación y lingüísticos.

Martínez. (2010) menciona que los juegos sociales, son aquellos donde los niños socializan y se relacionan en un grupo o pares de diferentes edades, donde cada niño demuestra su comportamiento y llegan a un juego donde todos participen y estén de acuerdo dentro de un grupo social, donde a su vez encontramos los juegos de ficción, de reglas, competitivos y cooperativos.

Los juegos afectivos - emocionales, ayudan al niño a afrontar situaciones que le suceden en su entorno, personales y así poder dominarlas, y poder resolver cualquier conflicto emocional que tienen ellos mismos, expresando lo que siente. Y les pasa son los juegos de dramatización y autoestima.

A través del juego el niño puede imaginar y construir nuevos objetos lo cual le ayuda a socializar y conocer a otras personas y compartir momentos de seguridad, emociones, autoestima en medio de resolución de conflictos.

### **3.1.3 Características del juego.**

Máxima (2020), menciona que el juego se caracteriza por ser una actividad libre, a través de ella se expresa con libertad las emociones, representando sus experiencias bien sean vividas o imaginadas, aquellas que implican participación con el entorno y el mundo exterior, a través de la fantasía, que es algo desinteresado que ocurre en ellos mismos.

Permite a los niños conocer su realidad, facilitando el proceso de socialización con sus pares y aceptando las reglas del juego lo que les permitirá fortalecer su formación futura.

## **3.2 El juego reglado.**

Chateau (como se citó en Pedraza, 2015) indica que el juego reglado se da a partir de los seis años de edad, y como mencionó aparece como una idea implícita y explícita, por el mismo grupo que lo hace ordenado y todos participen. Lo característico de este juego es que todos participen y respeten las reglas del juego, para que así ayuden a determinar quién gane o pierda. En este juego se ve mucho la cooperación y el compañerismo para mejorar el egocentrismo de los participantes, así mismo ayuda a comprender las consecuencias de las acciones.

Chateau (como se citó en Pedraza, 2015) sostiene que el desarrollo del niño se da gracias al juego y actividades lúdicas, afirmando que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños surge la necesidad de tener contacto con los demás.

Dice que los juegos reglados son juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de regla arbitraria, el niño pone sus propias reglas variando constantemente las reglas del juego según su interés y estado de ánimo.

Así mismo, Piaget (como se citó en Londoño, 2019) sostiene que la dificultad de los juegos va en concordancia con el desarrollo de su inteligencia, por ello plantea que el niño tiene que jugar porque gracias al juego se producen en él tres formas vitales para el desarrollo del mismo como son: la asimilación, acomodación y el equilibrio.

Los juegos reglados son actividades lúdicas del ser socializado, que se agrupan de manera espontánea considerándose un elemento importante del grupo.

Según Piaget (como se citó en Abad, 2017) en la práctica del juego se dan 4 etapas relacionadas con las reglas del mismo:

- Motora, en esta edad el niño juega sin ninguna regla social.
- Egocéntrica, se da a la edad de los dos a los cinco años el niño trata

de imitar reglas, pero aún no los puede seguir.

- Cooperación, se da a la edad de siete años a los ocho años ya están conscientes de que algunos juegos tienen regla y que deben seguirlas.
- Las codificaciones a partir de los once años en esta etapa tienen bien definido cómo se utiliza las reglas en el juego y también tiene bien claro las consecuencias de no seguirlas.

### **3.2.1 Tipos de Regla.**

Piaget (como se citó en Londoño, 2019) se dan de la siguiente manera:

- Reglas transmitidas (son juegos que han sido institucionales de generación a generación a través del tiempo).
- Reglas espontáneas, donde la regla es creada por el grupo en particular y tiene un carácter temporal frecuentemente.

### **3.2.2. Beneficios del juego reglado.**

Espinoza (2014), expresa que los juegos son muy variados, se pueden dar entre dos personas, grupos o por equipos de su entorno social. Son incontables los beneficios que brinda este juego desde el punto de vista pedagógicamente ya que integra lo aprendido del niño en el desarrollo afectivo, social, cognitivo, personal y motor.

Según Espinoza (2014), Los juegos reglados abren una ventana entre la construcción de estrategias mentales, permite desarrollar diferentes estrategias para prever el punto de vista del otro y salida del periodo egocéntrico.

Además, considera que potencia el desarrollo del lenguaje, de la memoria, razonamiento y a la reflexión. Permite desarrollar el pensamiento matemático. La adquisición de nociones pre numérico,

correspondiente con el pensamiento matemático.

El rol del niño es como el de un mediador ya que enseña a los demás niños a ganar y perder, respetar turnos, respetar las reglas del juego y a respetar a sus compañeros de juego, regula sus frustraciones de perder, aprenden a su ritmo posibilitando la comunicación con sus pares.

Además, como bien menciona Espinoza (2014) potencia la aceptación y cumplimiento de las normas, implícitas o explícitas en todo juego de reglas y desarrolla el sentido de la responsabilidad. Toma conciencia de la regla, además puede diferenciar el desarrollo de la misma, ya que aparecerá un factor conocido como la “trampa” cuyo objetivo es transgredir voluntariamente la regla.

Por otra parte, menciona que ayuda mucho en las relaciones intrapersonal e interpersonal, y en la educación social y en la resolución de conflictos, favoreciendo el descubrimiento de las leyes que rigen la convivencia y el descubrimiento de las normas sociales.

### **3.2.3 Produce el aprendizaje en múltiples contenidos.**

López (2015), expresa que muchos aprendizajes como son los sociales que les ayudará en sus desarrollo personal, adquiriendo nuevas técnicas que les ayudarán a manejar sus conductas, mediante los instrumentos adquiriendo nuevos aprendizajes, produciendo una comunicación para ser más expresivos en la comunicación oral, escrita y corporal ayudando a manejar el concepto lógico conceptual de una manera lúdica y creativa para la formación en su vida futura proporcionándole herramientas para toda su vida que fueron adquiriendo en toda su etapa de su vida.

## **3.3 Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.**

Vygotsky (como se citó en Raynado, 2017), menciona que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la participación con otros niños, surge de la necesidad de tener contacto con los demás.

Según Raynado (2017) la naturaleza del juego implica una serie de fenómenos de índole social, a través del cual se exponen sucesos que van más allá de los sentimientos internos o externos del individuo.

Según Raynado (2017) para Vygotsky en el individuo están presentes dos líneas de evolución una de tipo biológico y otra de tipo sociocultural.

Finalmente, Raynado, (2017) establece al juego como la actividad social, de tipo cooperativo entre los infantes, donde se adquieren roles complementarios al individual, así mismo señala que los niños transforman de manera creativa el espacio que los rodea transformándolo según su imaginario.

### **3.4 Teoría de Jean Chateau**

Jean Chateau (como se citó en Pedraza, 2015) postula la teoría que afirma que: “Un niño que sabe jugar será un adulto que sabe pensar... , al preguntarse ¿Por qué el niño juega?, es algo así como preguntarnos ¿Por qué es niño?”; para Chateau el juego es lo ideal de la vida en los niños, considerándolo como la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar.

Realizó distintas investigaciones en base a la educación y psicología, basándose en la observación directa que hizo a varios niños de jardín y escuela.

La regla es una moralidad social- ya que el niño obedece sin discutir. Por la regla, el niño manifiesta y da a conocer su personalidad, eso hace que él tenga orden a las actividades que realiza, además de ser un gran

facilitador del juego de sus acciones y de su pensamiento crítico.

Mientras el niño juega con las reglas, siente como supersonalidad brota de su interior y manifiesta su voluntad, a su ser y a su autonomía.

En esta etapa del juego se desarrolla el egocentrismo es un problema para poder participar en grupo o relacionarse con sus pares, el niño empieza a considerar un punto de vista y de nadie más.

Para Chateau (como lo citó en la Revista Educativa Kekadema 2018), el origen de las reglas del juego parte de la imitación del adulto que manifiesta en los juegos de los niños.

Por otra parte, el juego puede ser usado para formar al niño incorporando conductas de una forma indirecta. El juego aporta mucha información de manera psicológica, pedagógica y genética, nos muestra los intereses y como el niño va evolucionando de edad a edad.

Según Chateau (como lo cito Pedraza 2015), durante el juego se observa distintas conductas a través de los cuales se puede estudiar distintas áreas como son las relaciones sociales, los problemas que presentan, sus emociones o sentimientos que experimentas, etc.

Los juegos grupales aportan mucho beneficio para el niño al ver como manejan su mentalidad grupal.

Chateau (como se citó en Pedraza, 2015) hace una gran clasificación de los juegos reglados y no reglados introduciendo entre ellos el juego de la destrucción. Establece una regla básica que el orden viene impuesto de sus propias actividades.

Esta teoría forma dos grandes grupos del juego como son: el juego reglado y no reglado.

### **3.4.1 El juego no reglado.**

Para Chateau (como se citó en Pedraza, 2015) Se da fundamentalmente de los 0 a los 3 años de edad. No tiene un orden, parecen comunes a los animales, están destinados a la experimentación de sus propios cuerpos, también sostiene que el niño se desarrolla por el juego siendo para ellos lo más importante.

Desarrolló una clasificación de los distintos tipos de juego en función de la edad, desarrollo intelectual y general de los individuos, desde el nacimiento de la etapa primaria.

- Juegos Funcionales: Se dan en los 8 meses de vida, están relacionados con los movimientos impulsivos o del carácter reflejo que da el niño.
- Juego Hedonístico: Se da desde el primer año hasta los 3 años de vida, permite el desarrollo de sus sentidos, buscando placer al conocer y experimentar su cuerpo.
- Juego con lo nuevo: Se da desde el primer año hasta los 3 años de edad, cuyas actividades permiten al niño explorar y experimentar nuevos sucesos, además indica que aparece en el niño el deseo de autoafirmación.

### **3.4.2 Juegos de Destrucción.**

Chateau (como se citó en Pedraza 2015) Están entre los juegos no reglados y los juegos reglados, participan de las características de ambos.

- Juegos de destrucción: Se produce durante los primeros 3 años de vida, se da porque existe un placer en la destrucción mostrando a veces incluso habilidad, llevando a cabo mediante impulsos controlados.
- Juego de desorden y arrebatos: Se da de los 6 años hasta los 10 años, se da de la forma más repentina, implica mucho poder y es una forma de autoafirmación en esas edades.

### **3.4.3 El juego reglado.**

Para Chateau (como se citó en la Revista Kekesama, 2018), el juego reglado se da entre los 2 y 8 desarrolla la personalidad del niño, obedecer la regla hace que el individuo se autoafirma. Además, presenta la siguiente clasificación por orden de aparición:

Juegos de imitación, aparecen durante el segundo año y atraviesa tres etapas de su desarrollo.

De los 2 a los 6 años, son los juegos de imitación de su entorno más cercano que es su familia.

De 4 a 6 y de 8 a 10 años, son los juegos de imitación ficticia o imaginaria.

De 8 a 13 años, son los juegos de imitación colectiva, lo cual adquieren todo de su grupo de pares.

Los juegos de construcción, se da en la edad de los 2 a los 4 años, comienza con las primeras imitaciones, lo organiza por esquemas diversos.

Los juegos de regla arbitraria, aparecen de los 4 a los 6 años, demuestra la capacidad para crear reglas y normas para su actividad de su vida lúdica y según sus necesidades.

Los juegos de proeza son los mismos juegos que venía realizando, pero ahora lo realiza en grupo.

Juegos de competición este tipo de juego necesita un carácter social grupal, por lo que se necesita un grupo definido para las competencias.

## **3.5 Teoría de Jean Piaget**

Piaget (como se citó en Hernais, 2011) menciona que la dificultad del juego va en concordancia con el desarrollo de su inteligencia emocional, él observó a sus propios hijos con gran detalle cuando jugaban, cómo iban progresando poco a poco en qué intereses tenían, lo que lleva a que la realidad se desborde y por eso crean imágenes de fantasías.

Piaget (como se citó en Londoño, 2017) afirma que las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, son aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget lo clasifica en las siguientes fases, la fase sensoriomotora, preoperacional y operaciones concretas.

Siendo en la fase de operaciones concretas, que se da entre los 7 a 12 años, la etapa donde los juegos de reglas aparecen. En un momento las reglas aparecen individualmente o improvisadas, pero a medida que van creciendo o desarrollando el cumplimiento de la forma grupal y se convierte en lo más importante para el niño.

Este tipo de juego, Piaget (como se citó en Londoño, 2017) explica que implica la socialización y la competición. En este periodo realizan tareas a un nivel muy complejo utilizando la lógica, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlos, por ejemplo.

Así mismo, la comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. Sin embargo, aunque hayan hecho un gran avance con respecto al periodo pre – lógico, pueden aplicar la lógica con ciertas limitaciones.

### **3.6 Bases Teóricas Pedagógica**

La Educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas al pleno desarrollo de su potencial, creación cultural, desarrollo familiar y comunitario, bien sea a nivel nacional, Latino Americano, o mundial.

En la actualidad la UNESCO (2019), mantiene una responsabilidad con una visión holística y humanista de la educación de calidad en el mundo justo, trata de hacer realidad el derecho de cada ser humano a la educación, como elemento vital para la humanidad.

La ley Nro. 28044<sup>1</sup>, establece los lineamientos generales del ámbito educativo peruano así como las atribuciones y obligaciones del mismo.

La educación peruana tiene como eje a la persona, se sustenta en la ética, formación en valores y normas de convivencia. Además toma como premisa la equidad, inclusión, valores, el respeto por los derechos humanos, la interculturalidad entre otros que permitan que los individuos se sientan plenamente identificados.

### **3.6.1. Los Fines y Propósitos de la educación peruana.**

Según el Currículo Nacional (2016) establece que la educación es un derecho público y reconocido por la Constitución Política del Perú. .

Así mismo, el Currículo Nacional (2016) establece las siguientes redes educativas e institucionales, como son el MINEDU<sup>2</sup>, DREL<sup>3</sup>, UGEL<sup>4</sup> y las redes de educación institucional.

---

<sup>1</sup> Ley Nro. 28044 publicada en el 2016 por el Ministerio de Educación del Perú.

<sup>2</sup> Siglas que corresponden al Ministerio de Educación del Perú.

<sup>3</sup> Siglas que corresponden a la Dirección Regional de Lima Metropolitana.

<sup>4</sup> Siglas que corresponden a Unidad de Gestión Educativa Local.

Por otra parte el Currículo Nacional (2016) indica que los Cuatro Pilares de la educación son: Aprender a conocer, a hacer, a convivir y a ser, en un marco de responsabilidad individual y colectiva.

En el Artículo 9, de la Constitución Política del Perú (1993) expresa lo siguiente sobre los fines de la educación peruana:

En primer lugar formar personas con capacidad intelectual, cultural, afectiva, espiritual, entre otras que promuevan la formación y la consolidación de su identidad, autoestima, integración, etc.

Y en segundo lugar contribuir a la consolidación de una sociedad democrata, solidaria, justa, inclusiva, etc.

### **3.6.2 Currículo Nacional.**

El Currículo Nacional (2016) es la base para construcción organizada de programas y estrategias curriculares de Educación Básica Regular, Educación Básica Alternativa y Educación Básica Especial, que se sostiene en enfoques transversales, conceptos clave y el aprendizaje progresivo desde el inicio hasta el fin de la escolaridad, a través del cual se distingue el perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica.

#### **3.6.2.1 Características del diseño curricular nacional.**

Estas características están orientadas a los aprendizajes útiles, que están relacionados con los intereses y necesidades de los estudiantes. En este sentido el Currículo es diversificable, abierto y flexible.

**3.6.2.2 Programa curricular.** Aborda las características que caracterizan a los estudiantes del nivel primario, como los niveles de estudio, los contenidos transversales, orientaciones educativas, entre otros aspectos que permiten que el estudiante desarrolle la competencia necesaria que le permita alcanzar el estándar internacional.

### **3.6.3 La Educación Primaria.**

Según el DCN (2016) La Educación Primaria se desarrolla durante seis grados, pone atención al desarrollo de las competencias necesarias que permitan al estudiante ser promovido. Además abarca los ciclos, III y IV de la EBR.

Durante este periodo que abarca el 1er y 2do grado, según el DCN (2016) los estudiantes desarrollan las siguientes áreas:

Desarrollo psicomotor, para lograr la maduración neurológica que está ligada al equilibrio, aprovechando la flexibilidad de la columna a través de un trabajo progresivo.

Desarrollo Cognitivo, con lo que se busca que los estudiantes manejen con soltura los símbolos. Comienzan a realizar reflexiones sistemáticas sobre actividades que hacen de ordenar, clasificar y comparar. Además se hace un mayor uso de la memoria, a través de la experimentación y manipulación de los saberes previos vinculándolos con los nuevos aprendizajes.

Desarrollo del lenguaje, con miras a la ordenación correcta de las palabras y junto con las oraciones de manera temporal y espacial, se corrige sus dudas ortográficas siendo el docente el que debe afianzar ese proceso. Se busca desarrollar una lectura fluida.

Desarrollo Social, se trabaja la autonomía en relación con los demás sobre todo con aquellos que pertenecen a su entorno. Mostrando un gran interés por lo que ocurre fuera de la familia.

### **3.6.4 Área de educación física en el DCN.**

En esta área, según el DCN (2016) se basa en los procesos de enseñanza y aprendizaje que permitan construir la corporalidad de los estudiantes.

Así mismo, el área trabaja con miras al lograr el desarrollo integral del educando, concibiéndolo como una unidad funcional que precisa desarrollarse en los aspectos cognitivos, de las emociones, de la sociabilidad y afectividad, emocionales, motrices sociales, y afectivos y se busca que estén implicados y relacionados en el contexto que acompaña a los estudiantes, para así lograr que este desarrollo sea armónico desde el inicio de su formación.

Las competencias que esta área trabaja según el DCN (2016) son:

*Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.* Esta competencia según el DCN (2016) busca que el estudiante comprenda el entorno que lo rodea y tome conciencia de su ser en relación con el espacio que lo rodea, comprende las diferentes reglas y pautas que lo acompañen durante todo proceso educativo.

Así mismo, que el estudiante sea capaz de expresar y comunicar a través de su corporalidad sus ideas, emociones con gestos y posturas.

Además esta competencia precisa que el estudiante desarrolle la siguientes capacidades, las cuales según el DCN (2016) contemplan que el estudiante comprenda su cuerpo a la perfección, que logre interiorizar sus movimientos en función al espacio que lo rodea, afianza las reglas y pautas, además logra expresar lo que siente utilizando su creatividad.

*Asume una vida saludable.* Esta competencia según el DCN (2016) busca que el estudiante desarrolle una conciencia reflexiva para el logro de su bienestar, al incorporar prácticas autónomas para mejorar su calidad de vida, al adquirir los conocimientos que le permitan mejorar su postura, alimentación e higiene personal.

Esta competencia precisa que el estudiante desarrolle las siguientes capacidades, las cuales según el DCN (2016) buscan que el estudiante comprenda la relación entre la actividad física, la alimentación e higiene corporal al implementar las reglas y pautas que mejoren su bienestar

integral.

### **3.7. Base teórica Metodológica**

#### **3.7.1 Método Montessori.**

Rodríguez (2013) manifiesta que los niños absorben la información necesaria para su vida. Además, menciona que el niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar, etc., toda lo aprende de forma espontánea y libre.

Rodríguez (2013) explica que la metodología Montessori permite que se desarrollen actividades relacionadas al juego. Con el objetivo de ayudar al niño a alcanzar su potencial como ser humano, a través de los sentidos, en un ambiente preparado y junto a un profesor capacitado.

Delgado (2016) expresa que el objetivo de esta metodología es “La meta de la educación debe ser cultivar el deseo natural por aprender”. Es decir que el educador desempeña un papel importante en el niño ya que ejerce una figura de guía, que potencia o propone desafíos, cambios que ellos necesitan afrontar en la adultez, este rol permite introducir estrategias pedagógicas para resolver las distintas dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje.

#### **3.7.2 Principios de la Corriente Montessori.**

Rodríguez (2013) define los siguientes principios básicos del método Montessori:

- La mente absorbente: El niño absorbe lo que su entorno le presenta. Lo aprenden inconscientemente pasando todo de una información a otra.
- Los períodos sensibles: Se refiere a los periodos en los cuales los

niños van adquiriendo una habilidad, destrezas y también de sensibilidad que el niño va encontrando en el mundo exterior.

- La autonomía de los niños: Un modo de motivar y ayudar a los niños a despertar su autonomía “Ayúdame hacer sólo”.
- Los materiales concretos, son diseñados para que brinden las llaves para explorar el mundo y para desarrollar habilidades cognitivas también les ayuda para que se den cuenta de sus errores ellos mismos.

El rol del guía Montessori, es guiar, observar, ayudar y estimular al niño con todos sus esfuerzos. Le permite actuar rápidamente y pensar por sí mismos desarrollando su confianza y disciplina interior.

Ahora bien, el aporte que brinda la pedagogía Montessori a la investigación es muy importante, dado que esta metodología es de tipo vivencial, donde el niño desarrolla y experimenta muchas situaciones que le ayudarán en su vida futura.

Además, el juego forma parte de su estrategia didáctica, para afianzar aprendizajes, lo que permitirá que se pueda usar el juego reglado para medir el nivel de aceptación de los estudiantes a los mismos.

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo General**

- Describir las pautas y normas en el juego reglado.
- Describir el nivel de aceptación a las normas y pautas del juego reglado en los niños de 7-8 años del colegio Helma Westfalia Schule del distrito de Cieneguilla del año 2020.

## 4.2 Objetivo específico

- Identificar las pautas y normas que caracterizan al juego reglado.
- Medir el nivel de aceptación a las normas y pautas del juego reglado en los estudiantes de 7-8 años del colegio Helma Westfalia Schule del distrito de Cieneguilla en el año 2020.

## 5. Hipótesis:

- Se determina cómo se desarrolla el juego reglado, las normas y pautas que lo caracterizan, así como el nivel de aceptación de las mismas en estudiantes de 7 a 8 años del colegio Helma Westfalia Schule.
- Se estima que el 80% de los estudiantes de 7- 8 años del colegio Helma Westfalia Schule en el distrito de Cieneguilla durante el año 2020, acepta las normas y reglas de los juegos reglados.

## 6. Variable

Los juegos reglados

### 6.1 Definición conceptual y operacionalización de la variable.

Según Tamayo (como se citó en Hernández, Fernández, Baptista, 2014) la definición conceptual es necesaria para la unión de la teoría. Las variables son un proyecto de investigación que indicará de forma directa que se debe observar detenidamente para medir, evaluando aspectos.

Para Arias (como se citó en Hernández, Fernández, Baptista, 2014) que una variable es una cualidad, característica, magnitud o cantidad susceptible de tener cambios y es objeto de análisis. Manipulación

medición o control de una investigación. (Metodología de la investigación 2014).

## 7. Definiciones operacionales

### 7.1. Dimensiones

Las dimensiones de la variable juegos reglados son 4 a saber:

Tabla 1

Dimensiones de la variable

Variable	Dimensiones
Los juegos reglados	Afectivo- Emocional
	Social
	Cognitiva
	Motora

Fuente: Elaboración propia

Según Aramburú (2018) la dimensión afectiva – emocional es la carencia afectiva durante la primera infancia, la cual se da durante los primeros años como expresión y control emocional a través del juego.

La dimensión social según Aramburú (2018) se da conforme el niño se va relacionando con sus pares, aprende conductas deseables como compartir, saludar, respetar turnos, entre otras.

Ahora bien, Aramburú (2018) define la dimensión cognitiva como el proceso de abstracción del pensamiento, donde los niños hacen la creación de representaciones mentales.

Por último, Aramburú (2018) estipula que la dimensión motora es la adquisición y el manejo del esquema corporal, permitiendo el aprendizaje de las relaciones como agente causante de cambios.

Tabla 2

Indicadores de las dimensiones

Dimensiones	Indicadores
Afectivo-emocional	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Participa en los juegos reglados activamente.</li> <li>-Muestra buena disposición al realizar los juegos reglados</li> <li>-Expresa alegría al realizar los juegos reglados</li> <li>-Se integra al grupo al realizar los juegos reglados.</li> </ul>
Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se adapta a las reglas del juego reglado.</li> <li>-Comunica las reglas del juego reglado a sus compañeros</li> <li>-Comprende las reglas del juego.</li> </ul>
Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica adecuadamente las reglas del juego reglado.</li> <li>-Se desplaza coordinadamente a la hora de realizar los juegos reglados.</li> </ul>
Motora	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realiza la totalidad de los juegos reglados.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se expresa la escala de valores junto con los niveles y rangos de valores.

Tabla 3.

Escala de valores de los indicadores

Dimensión	Indicador	Ítems	Escala
Afectiva- emocional	Participa en los juegos reglados activamente.	1	Si → 2 No → 0
		2	Si → 2 No → 0
	Muestra buena disposición al realizar los juegos reglados.	3	Si → 2 No → 0
		4	Si → 2 No → 0
Social	Se integra al grupo al realizar los juegos reglados.	5	Si → 2 No → 0
	Se adapta a las reglas del juego reglado.	6	Si → 2 No → 0
	Comunica las reglas del juego reglado a sus compañeros.	7	Si → 2 No → 0
Cognitiva	Identifica adecuadamente las reglas del juego reglado.	8	Si → 2 No → 0

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4

Rango de valores de la dimensión Afectivo-emocional

Dimensión	Nivel	Porcentaje
Afectivo-emocional	Inicio	0
	Proceso	1
	Logrado	2

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 5.

Rango de valores de la dimensión Social

Dimensión	Nivel	Porcentaje
Social	Inicio	0
	Proceso	1
	Logrado	2

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 6.

Rango de valores de la dimensión cognitiva

Dimensión	Nivel	Porcentaje
Cognitiva	Inicio	0
	Proceso	1
	Logrado	2

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 7

Rango de valores de la dimensión Motora

Dimensión	Nivel	Porcentaje
Motora	Inicio	0
	Proceso	1
	Logrado	2

*Fuente: Elaboración propia*

A continuación, se explica en qué consiste cada nivel logrado:

*Inicio:* No manifiesta interés por los juegos reglados. Por ello requiere de acompañamiento para llevarlos a cabo.

*Proceso:* Manifiesta cierto nivel de aceptación por los juegos reglados. Por tanto requiere de menos acompañamiento de los docentes.

*Logrado:* Manifiesta un alto nivel de aceptación por los juegos reglados por tanto no requiere acompañamiento de los docentes.

## 8. Viabilidad del estudio

Esta investigación es viable porque la población de estudio es cercana, la institución educativa respalda la presente investigación, dado que es una necesidad de la misma introducir recursos pedagógicos como el juego para la afianzación de las pautas y normas. El tema es viable porque es actual, la coyuntura educativa precisa de un referente para ver si a futuro se puede elaborar otros estudios relacionados con el tema.

## **II METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

## **1. Nivel y tipo de investigación**

### **1.1 Enfoque de la investigación**

La presente investigación pertenece al enfoque cuantitativo. Según Hernández, Fernández, Baptista (2014) implica la recolección de datos para encontrar las respuestas a las preguntas de investigación, así como para probar la hipótesis. Para lograrlo hace uso de la estadística, el conteo, entre otras herramientas que permitan reconocer el comportamiento de la población seleccionada.

## **2. Diseño**

### **2.1 Diseño de la Investigación**

La investigación es de tipo no experimental con diseño transaccional que según Hernández, Fernández, Baptista (2014) es un diseño que recopila datos en un momento único. Su propósito es describir variables y analizar.

El presente estudio corresponde al diseño descriptivo simple que según Hernández, Fernández, Baptista (2014) busca especificar las propiedades importantes de las personas o grupos busca conocer el nivel de conexión existente entre las variables a partir de una muestra.

La investigación descriptiva según Carlessi (como se citó en Hernández, Fernández, Baptista 2014) implica que el investigador recoja información de un objeto de estudios.

Su esquema es:

M                    O

Donde:

M     representar a la muestra

O     interés que recogemos de la muestra

La fórmula del diseño descriptivo simple:

O -----G

### **3. Población y muestra**

#### **3.1 La población.**

Según Hernández, Fernández, Baptista (2014) es un conjunto de personas con características comunes que serán el objeto de análisis las cuales se utilizarán en las conclusiones de la investigación.

La población según Barrera (como se citó en la Revista Muestreo de la Investigación, 2015), corresponde a “un grupo de personas que tienen muchas particularidades, o acontecimiento a examinar”.

En la presente investigación la población son los estudiantes de la Institución Educativa “Helma Westfalia Schule” ubicada en el distrito de Cieneguilla en la Provincia de Lima.

Las características de la población son las siguientes contando con 25 estudiantes en Inicial, 30 en Primaria con un total de 55 estudiantes, la mayoría de ellos vive en el distrito de Cieneguilla.

Estudiantes de la Institución Educativa “Helma Westfalia Schule”.

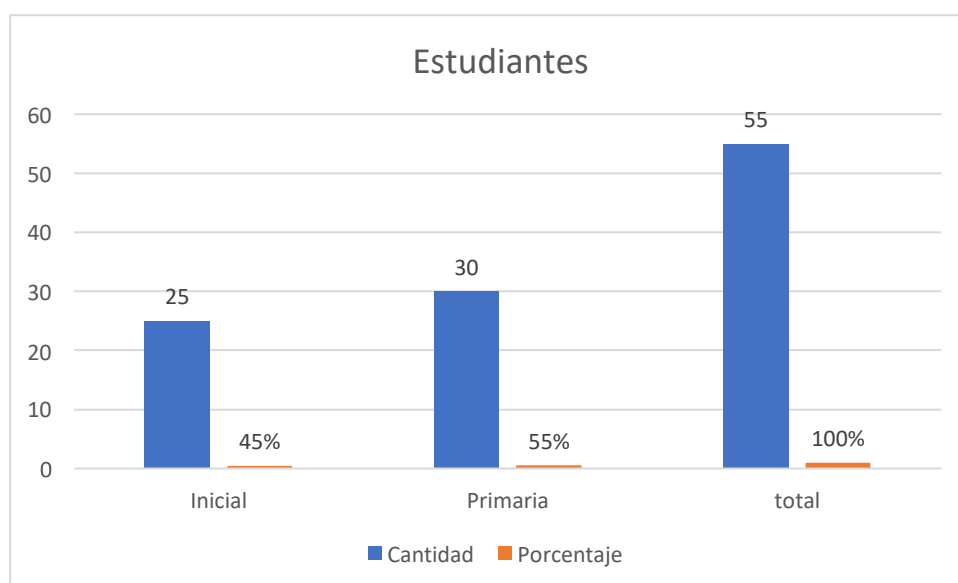
*Tabla 8.*

Tabla de población

Niveles	Cantidad	Porcentaje
Inicial	25	45%
Primaria	30	55%
Total	55	100%

*Fuente: Nómina de Matrícula (Elaboración propia)*

Gráfico 1



Se aprecia que el mayor porcentaje 55% pertenece al nivel primario y un bajo porcentaje 45% pertenece al nivel Inicial, con un total de 100%

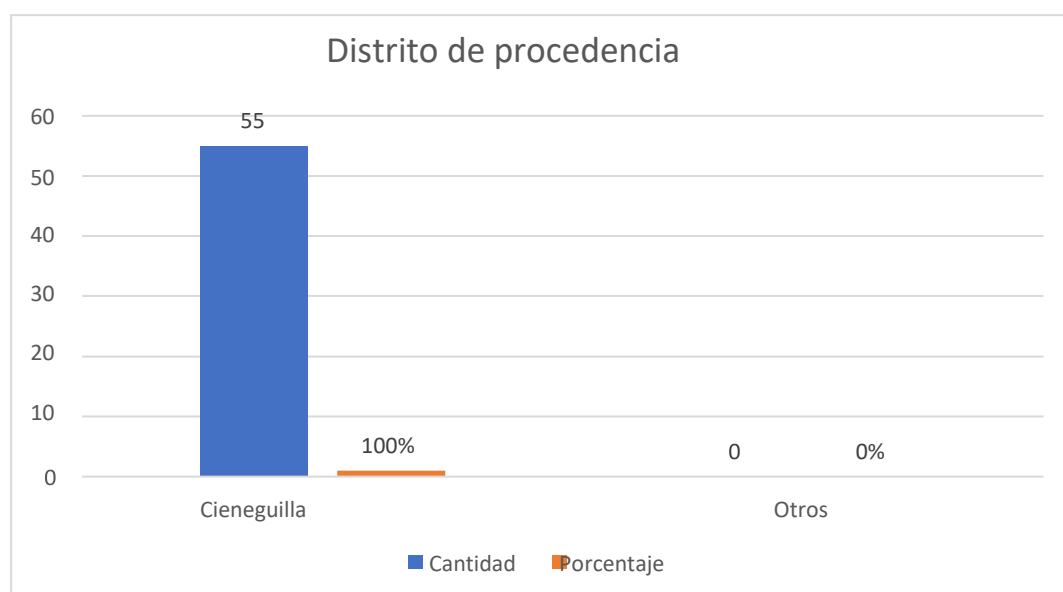
Tabla 9.

## Distrito de procedencia de la población

Distrito	Cantidad	Porcentaje
Cieneguilla	55	100%
Otros	0	0%
Total	55	100%

*Fuente: Datos obtenidos de la nómina de matrícula (Elaboración propia).*

Gráfico 2



*Fuente: Nómina de matrícula (Elaboración propia)*

Se puede apreciar que el 100% de alumnos procede del distrito de Cieneguilla.

### 3.2 Muestra.

La muestra según Hernández, Fernández, Baptista (2014) es el subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que son representativos. El presente estudio estará representado por los

estudiantes de 7-8 años de edad del nivel primaria de la Institución Educativa Helma Westfalia Schule del distrito de Cieneguilla.

Los estudiantes presentan las siguientes características: la muestra es de 12 alumnos, con un total de 8 varones y 4 mujeres.

Tabla 10.

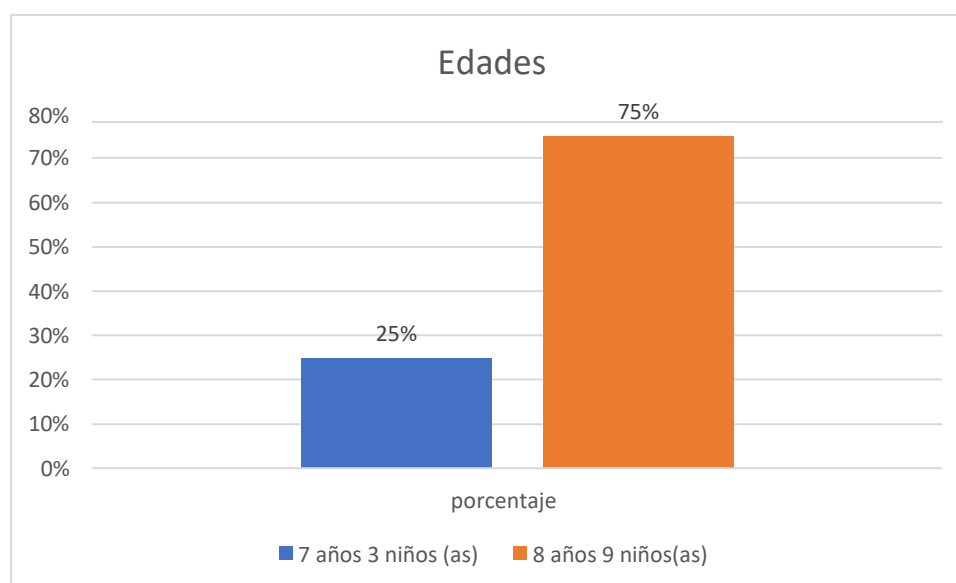
Edades de la muestra

Edades	Cantidad	Porcentaje
7 años	3 niños(as)	25%
8 años	9 niños (as)	75%
Total	12 niños(as)	100%

*Fuente: Datos obtenidos de la nómina de matrícula (Elaboración propia)*

Gráfico 3.

Edades de la muestra



*Fuente: Nómina de matrícula (Elaboración)*

Se puede apreciar que el mayor porcentaje corresponde a los niños de 8

años con un 75%, y el segundo corresponde a los niños de 7 años con un porcentaje de 25%.

Tabla 11.

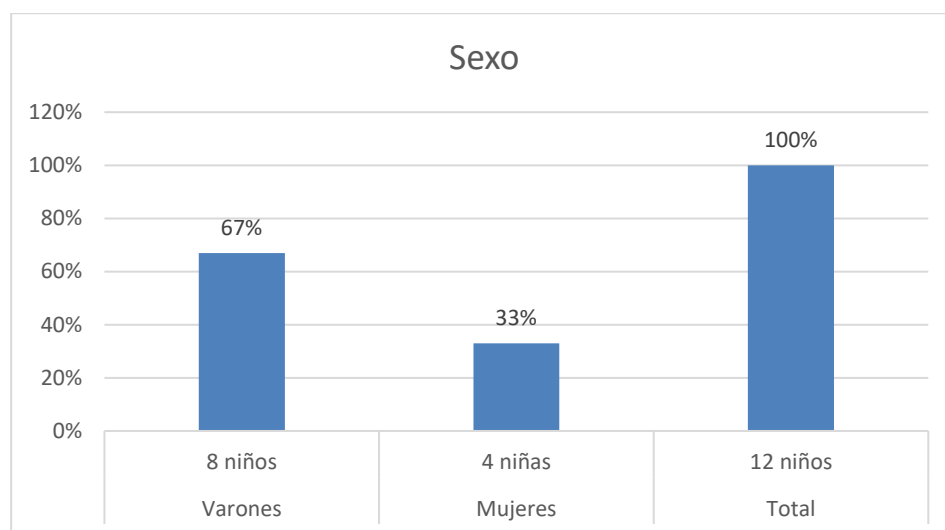
Sexo de la muestra

Sexo	Cantidad	Porcentaje
Varones	8 niños	67%
Mujeres	4 niñas	33%
total	12 niños(as)	100%

*Fuente: Datos obtenidos de la nómina de matrícula (Elaboración propia).*

Gráfico 4.

Sexo de la muestra



*Fuente: Nómina de matrícula (Elaboración propia).*

Se puede observar que en el aula hay mayor número de varones y menor número de mujeres.

#### **4. Técnica e instrumento.**

Según Abanto (como se citó en Hernández, Fernández, Baptista, 2016) las técnicas son “componentes sistematizados operativos que sirven para la solución de problemas prácticos”.

Para la presente investigación se utilizará como técnicas las siguientes:

La técnica de la observación no participante, que según Hernández, Fernández, Baptista (2014) es la que nos permitirá determinar el nivel de aceptación a las normas y pautas que establecen a través de los juegos reglados en los niños de 7-8 años del colegio Helma Westfalia Schule.

Técnica de recolección de datos que según Hernández, Fernández, Baptista (2014) nos permitirá recoger la información necesaria sobre cómo se desarrolla el juego reglado, cuáles son las normas y pautas que lo caracterizan.

##### **4.1 Instrumentos.**

Según Hernández, Fernández, Baptista (2014) el instrumento es un recurso que se utiliza para registrar información o datos de las variables.

Para el presente estudio se utilizó como instrumento una ficha de registro para la recolección de datos, y la lista de cotejo con indicadores.

##### **4.2 Ficha técnica de los instrumentos.**

La lista de cotejo se utilizó para obtener información sobre los niveles de aceptación de los juegos reglados en los estudiantes de 7-8 años del colegio Helma Westfalia Schule. Este instrumento consta de 10 preguntas que responde a las 4 dimensiones de la variable a investigar, cuyas posibilidades de respuesta con cerradas es decir SI y NO. Se observó a los

estudiantes los días lunes, jueves a las 9:00 de la mañana, el tiempo de observación fue de 45 minutos es decir una hora pedagógica.

Cada día que se llevó a cabo la observación los estudiantes se dirigían a la cancha deportiva de la escuela, una vez en lugar escogido para la realización de las actividades, se procedía a realizar la observación de cómo cada niño aceptaba las reglas del juego reglado con los siguientes juegos de la 4 esquina y el pescador.

El juego de las 4 esquinas consta de reglas específicas como siempre pisar las esquinas, no lanzar fuera del espacio y decir la palabra stop cada vez que pisaban una esquina.

El juego del pescador consta de reglas específicas como, no soltarse de las manos y no salir del espacio destinado para el juego.

Ambos juegos fueron seleccionados por ajustarse a las competencias requeridas en el área de educación física.

### **4.3 Escala de medición.**

Para la presente investigación se utilizó la escala de Likert que según Hernández, Fernández, Baptista (2014) es un instrumento de medición cuantitativo que consiste en un conjunto de ítems que se exponen de manera afirmativa o a través de juicios para medir las reacciones de los involucrados.

## **5. Procesamiento y análisis de resultados.**

Según Hernández, Fernández, Baptista (2014) es el proceso que el investigador sigue desde la obtención de los datos hasta la exposición de los mismos, los cuales tienen básicamente tres etapas de recolección, procesamiento y presentación. Además señala que el análisis de resultados

forma parte del final de una investigación, el momento donde se procesa toda la información, presentándola en forma ordenada y comprensible, según las conclusiones que se dan en la misma.

Para el presente estudio se aplicaron los instrumentos de la siguiente manera:

Se procesó la lista de cotejo, observando a los estudiantes de 7 a 8 años durante las actividades realizadas a través de los juegos reglados seleccionados, como son los juegos de las 4 esquinas y el pescador, se registró como los estudiantes aceptaban las reglas del juego, las cuales fueron transmitidas a ellos a través de la responsable del grupo, a partir de esta observación se logró recolectar la información de cada uno de los ítems de la lista de cotejo, la misma que a través programa informático de Excel permitió registrar la información en las hojas de cálculo del programa Excel, una vez registradas, se procesó la información en las tablas y se procedió a elaborar los gráficos estadísticos.

Los resultados obtenidos se procesaron utilizando el mismo programa, elaborándose cuadros y gráficos estadísticos propios programa Excel, cuya descripción se registra en el capítulo III titulado “Presentación y análisis de los resultados”.

**CAPÍTULO III**

**PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

## 1. Presentación de resultados

El presente trabajo de investigación “Los juegos reglados en los niños de 7- 8 años de la institución educativa Helma Westfalia Schule” corresponde al enfoque cuantitativo, con diseño de tipo no experimental transaccional con diseño descriptivo-simple, teniendo en cuenta como principales técnicas la observación no participante y la recolección de datos, los instrumentos considerados son la lista de cotejo y la ficha de recolección de datos.

La propuesta seleccionó una muestra de 12 estudiantes, para llevar a cabo la observación se utilizó como juego reglado el juego de 4 esquinas y el pescador, con los cuales se pudo observar los diferentes aspectos considerados en las dimensiones de la variable como son: afecto-emocional, social, cognitiva y motor.

Primera dimensión: Afectivo- emocional

- 1 Participa en los juegos reglados activamente.
- 2 Muestra buena disposición al realizar los juegos reglados.
- 3 Expresa alegría al realizar los juegos reglados.

Segunda dimensión: Social

- 4 Se integra al grupo al realizar los juegos reglados
- 5 Se adapta a las reglas del juego reglado.
6. Comunica las reglas del juego reglado a sus compañeros.

Tercera dimensión: Cognitiva

7. Comprende las reglas del juego.

8. Identifica adecuadamente las reglas del juego.

Cuarta dimensión: Motora

9. Se desplaza coordinadamente a la hora de realizar los juegos.

10. Realiza la totalidad de los juegos reglado

La aplicación, junto con el procesamiento y el análisis de la información se llevó de la siguiente manera:

Tabla 12

Cronograma

Semana	Día	Actividades
Lunes	13	Se observa a los niños a través de la actividad del juego de las 4 esquinas los ítems de 1 al 5. Se registra en la lista de cotejo lo observado durante la actividad si aceptan las reglas.
Martes	16	Se observa a los niños a través de la actividad del juego del pescador los ítems de 5 al 10 Se registra en la lista de cotejo de observación lo observado durante la actividad si aceptan las reglas.

Fuente: Elaboración propia

## 2. Resultados parciales

A continuación, se presentan los resultados en cuadros estadísticos de la aplicación de la lista de cotejo.

### 2.1 Primera dimensión: Afectivo- Emocional

N° 1 Participa en los juegos reglados activamente.

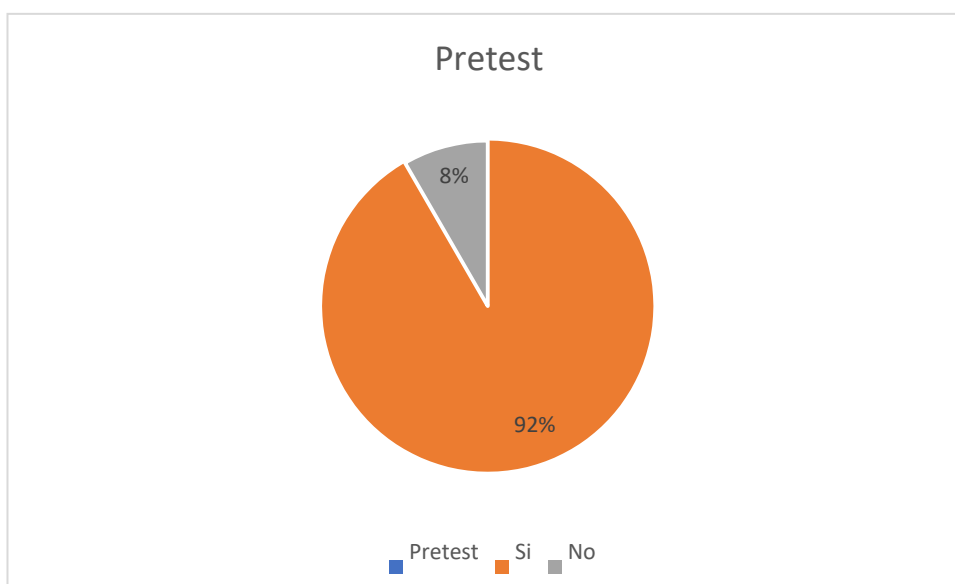
Tabla 13

Resultados de la participación activamente en los juegos reglados.

Opción	Pretest	Porcentaje
Si	11	92%
No	1	8%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia*

Gráfico 5



Al observar la tabla 13 y el gráfico 5, podemos concluir lo siguiente:

Pre – test El 92% de los niños participa activamente al realizar los juegos reglados y el 8 % no participa activamente al realizar el juego de las 4 esquinas y el pescador

Interpretación: Podemos apreciar que un 92% de los niños participa activamente al realizar los juegos reglados y mientras que un 8 % de los niños no participa activamente al realiza los juegos reglados de las 4 esquinas y el pescador.

Nº 2 Muestra buena disposición al realizar los juegos reglados.

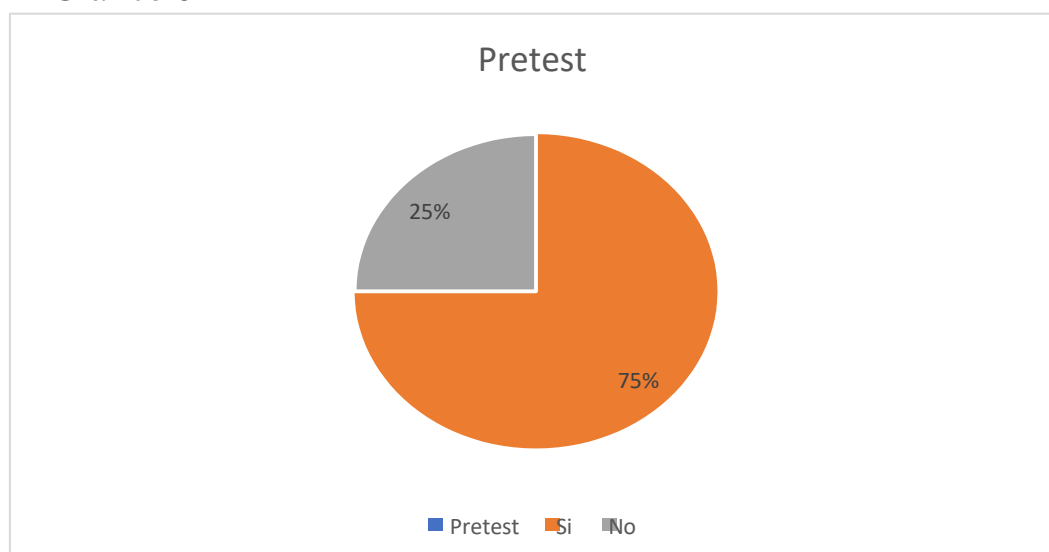
Tabla. 14

Resultados de la buena disposición al realizar los juegos reglados.

Opción	Pre test	Porcentaje
Si	9	75%
No	3	25%
Total	<b>12</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia*

Gráfico 6



Al observar la tabla 14 y el gráfico 6. Podemos concluir lo siguiente:

Pre – test El 75% de los niños muestra buena disposición al realizar los juegos reglados y el 25% no muestra buena disposición al realizar el juego reglado de las 4 esquinas y el pescador.

Interpretación: Podemos apreciar que un 75% muestra buena disposición al realizar el juego y un 25% no muestra buena disposición al realizar el juego reglado de las 4 esquinas y el pescador.

Nº 3 Expresa alegría al realizar los juegos reglados

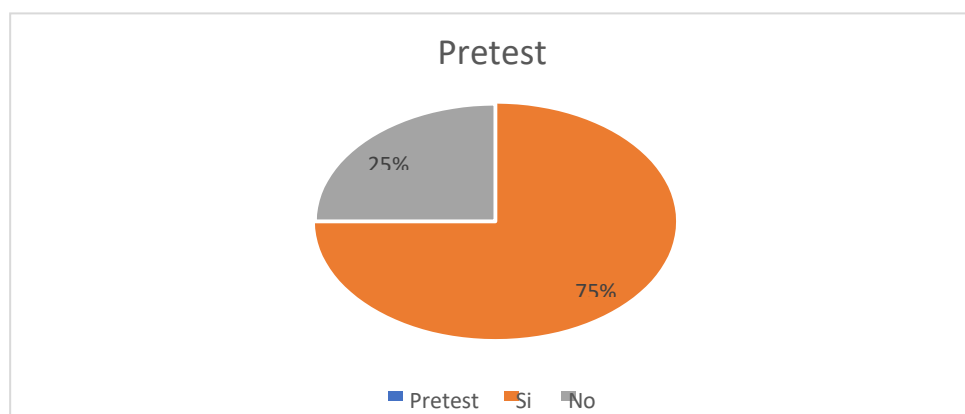
Tabla. 15

Resultados si expresa alegría al realizar los juegos reglados.

Opción	Pretest	Porcentaje
Si	9	75%
No	3	25%
Total	<b>12</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia*

Gráfico 7



Al observar la tabla 15 y el gráfico 7. Podemos concluir lo siguiente:

Pre-test El 75% expresa alegría al realizar los juegos reglados y el 25%

no expresa alegría al realizar los juegos de las 4 esquinas y el pescador.

Interpretación: Podemos apreciar que un 75 % de los niños son demasiados expresivos al realizar el juego reglado y el 25% no expresan alegría al realizar el juego de las 4 esquinas y el pescador.

## 2.2 Segunda dimensión: Social

Nº 4 Se integra al grupo al realizar el juego reglado

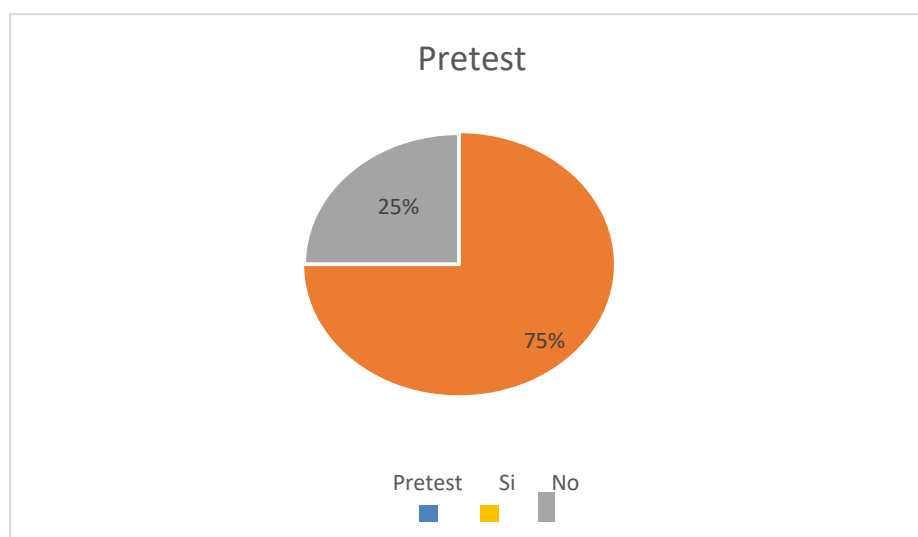
Tabla. 16

Resultados de la integración al grupo al realizar los juegos reglados.

Opción	Pretest	Porcentaje
Si	9	75 %
No	3	25 %
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia*

Gráfico 8



Al observar la tabla 16 y el gráfico 8, podemos concluir lo siguiente:

Pre-test El 75% de los niños se integra al realizar los juegos reglados y el 25% no se integra al realizar los juegos de las 4 esquinas y el pescador.

Interpretación: Podemos apreciar que un 75% se integra al realizar los juegos reglados y el 25% no se integra al realizar los juegos de las 4 esquinas y el pescador.

N° 5 Se adapta a las reglas del juego reglado.

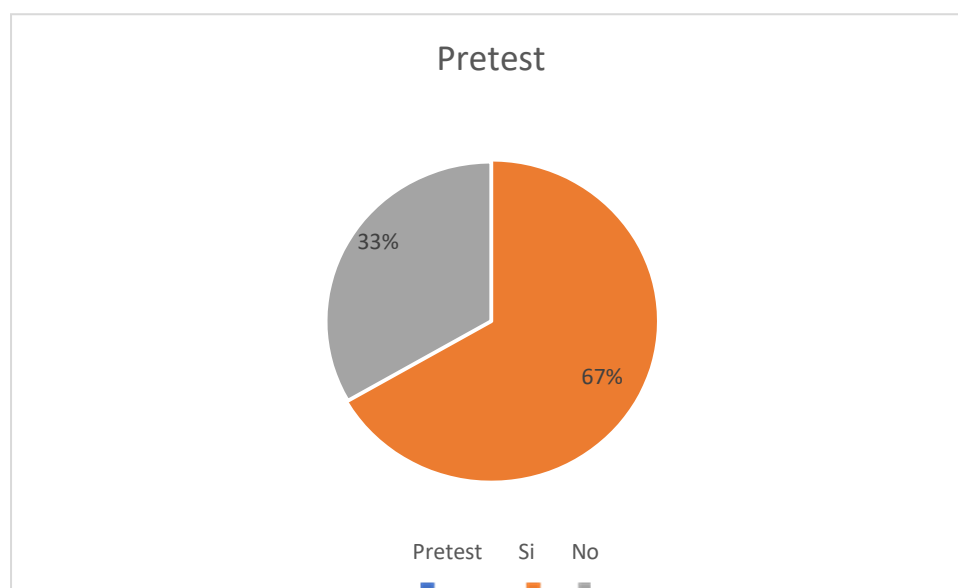
Tabla. 17

Resultado de la adaptación a las reglas del juego reglado.

Opción	Pretest	Porcentaje
Si	8	67%
No	4	33%
Total	<b>12</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 9



Al observar la tabla 17 y el gráfico 9, podemos concluir lo siguiente:

Pre-test El 67% de los niños se adapta a las reglas del juego reglado y el 33% de los niños no se adapta a las reglas del juego de las 4 esquinas y el pescador.

Interpretación: Podemos apreciar que un 67 % de los niños se adapta a las reglas del juego reglado y el 33% de los niños no se adapta a las reglas del juego las 4 esquinas y el pescador.

N° 6 Comunica las reglas del juego reglado a sus compañeros.

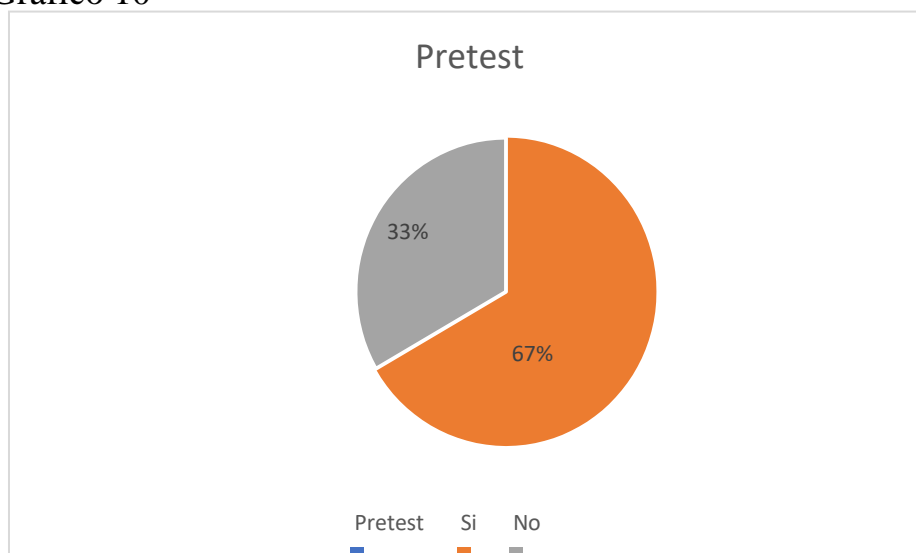
Tabla. 18

Resultados de la comunicación de las reglas del juego reglado a sus compañeros.

Opción	Pretest	Porcentaje
Si	8	67 %
No	4	33 %
Total	12	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 10



Al observar la tabla 18 y el gráfico 10, podemos concluir lo siguiente:

Pre-test El 67 % de los niños comunica las reglas del juego reglado a

sus compañeros y el 33 % de los niños no comunica las reglas del juego de las 4 esquinas y el pescador.

Interpretación: Podemos apreciar que un 67 % de los niños comunica las reglas del juego reglado y el 33 % no comunica las reglas del juego de las 4 esquinas y el pescador.

### 2.3 Tercera dimensión: Cognitiva

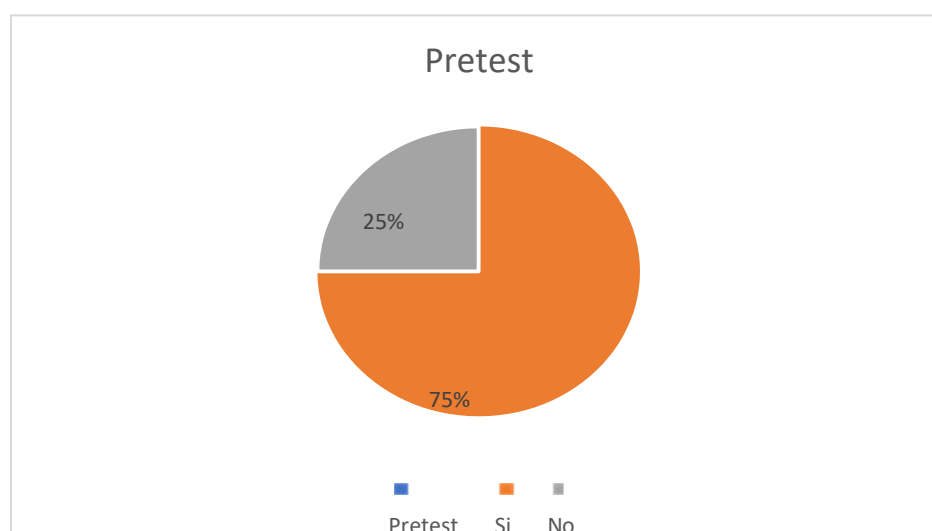
Nº 7 Comprende las reglas del juego.

Tabla. 19

Resultados si comprende las reglas del juego.

Opción	Pretest	Porcentaje
Si	9	75 %
No	3	25%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

Gráfico 11



Al observar la tabla 19 y el gráfico 11, podemos concluir:

Pre-test El 75% de los niños si comprenden a las reglas del juego reglado y el 25% no comprenden las reglas del juego de las 4 esquinas y el pescador.

Interpretación: Podemos apreciar que un 75 % de los niños si comprender las reglas del juego y el 25% no comprende las reglas del juego de las 4 esquinas y el pescador.

N° 8 Identifica adecuadamente las reglas del juego.

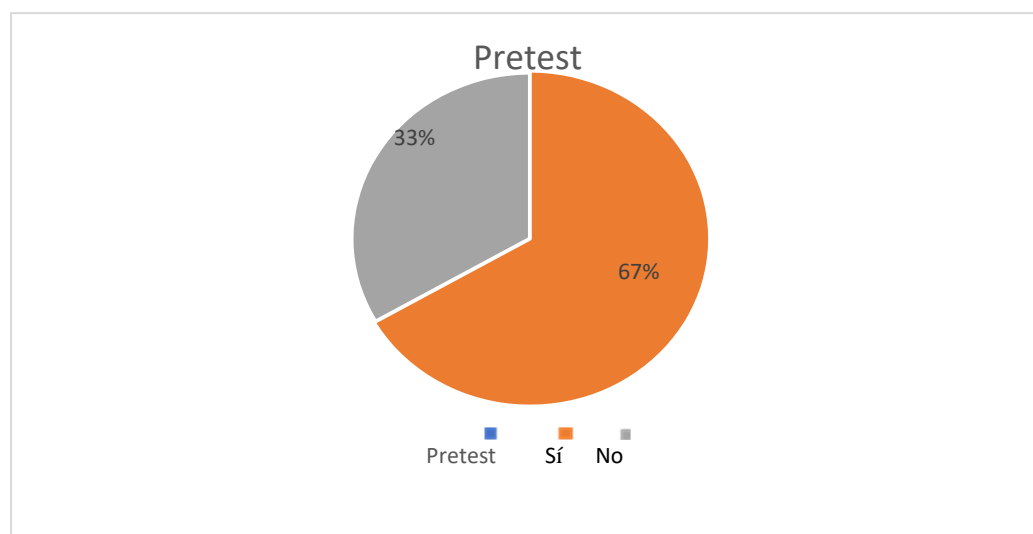
Tabla. 20

Resultados de la identificación adecuada de las reglas del juego reglado.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	67 %
No	4	33 %
Total	<b>12</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 12



Al observar la tabla 20 y el gráfico 12, podemos concluir lo siguiente:

Pre- test El 67% de los niños identifica adecuadamente las reglas del juego y el 33 % de los niños no identifica adecuadamente las reglas del juego de las 4 esquinas y el pescador.

Interpretación: Podemos apreciar que un 67 % de los niños identifica adecuadamente las reglas del juego y el 33% de los niños no identifica adecuadamente las reglas del juego de las 4 esquinas y el pescador.

## 2.4 Cuarta dimensión: Motora

N° 9 Se desplaza coordinadamente a la hora de realizar los juegos.

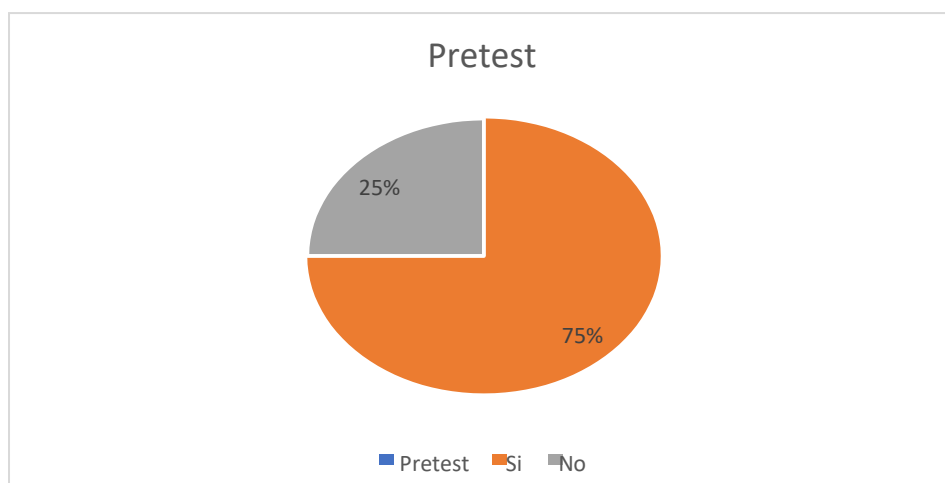
Tabla. 21

Resultados si de desplaza adecuadamente a la hora de realizar los juegos reglados.

Opción	Pretest	Porcentaje
Si	9	75 %
No	3	25 %
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia*

Gráfico 13



Al observar la tabla 21 y el gráfico 13, podemos concluir lo siguiente:

Pre-test El 75 % de los niños se desplaza coordinadamente a la hora de realizar los juegos y el 25 % no se desplaza adecuadamente a la hora de jugar los juegos de las 4 esquinas y el pescador.

Interpretación: Podemos apreciar que un 75 % de los niños se desplaza coordinadamente a la hora de realizar los juegos y el 25 % no se desplaza adecuadamente a la hora de jugar los juegos de las 4 esquinas y el pescador.

Tabla. 22

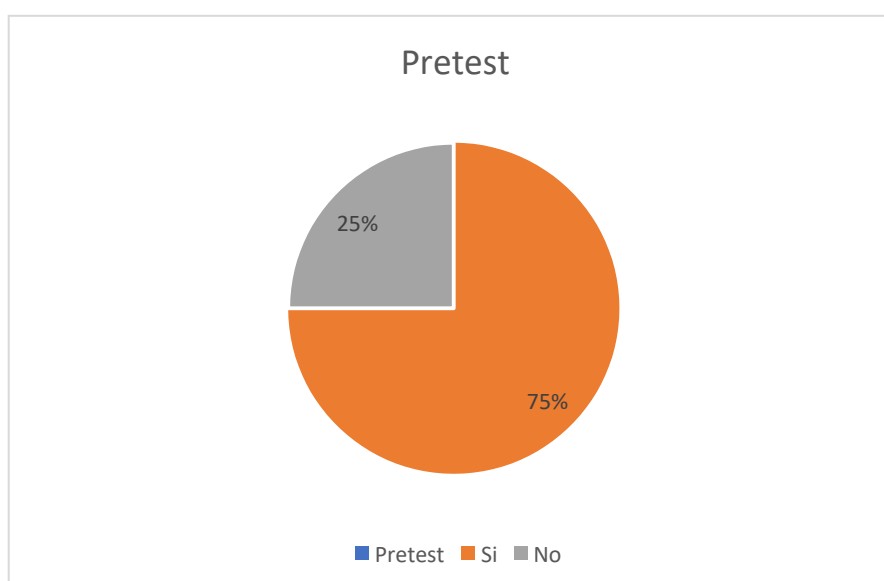
N° 10 Realiza en su totalidad de los juegos reglados.

Resultados de si realiza en su totalidad los juegos reglados.

Opción	Pretest	Porcentaje
Si	9	75%
No	3	25%

*Fuente: Elaboración propia*

Gráfico 14



Al observar la tabla 22 y el gráfico 14, podemos concluir lo siguiente:

Pre-test El 75% de los niños realiza en su totalidad los juegos reglados y el 25% de los niños no realiza en su totalidad en los juegos de las 4 esquinas y el pescador.

Interpretación: Podemos apreciar que un 75 % de los niños realiza en su totalidad los juegos reglados y el 25 % de los niños no realiza en su totalidad los juegos reglados.

### 3. Resultados globales por denominación

Tabla. 23

Los resultados globales se exponen de la siguiente manera:

Valor	Posición	Indicador
<b>Ideal</b>	Muy positiva	Aceptación extrema de las reglas y normas del juego reglado.
	Positiva	Alto nivel de aceptación de las reglas y normas del juego reglado.
<b>No ideal</b>	Negativo	Leve nivel de aceptación de las reglas y normas del juego reglado.
	Muy negativo	Nulo nivel de aceptación de las reglas y normas del juego reglado.

*Fuente: Elaboración propia*

Para el caso se planteó dos valoraciones lo ideal y lo no ideal con la finalidad de determinar el nivel de aceptación de las reglas y normas del juego reglado, tal y como sigue:

Lo ideal: Aceptación extrema de las reglas y normas del juego reglado,

y lo leve sería la aceptación de las reglas y normas del juego reglado.

Lo no ideal: Leve nivel de aceptación de las reglas y normas del juego reglado y/o Nulo nivel de aceptación de las reglas y normas del juego reglado.

A continuación, presentaremos el cuadro de resultados globales por denominación

Tabla 24

Resultados globales por denominación

<b>Dimensión</b>	<b>Ítems</b>	<b>Pre- test</b>	<b>Resultado final</b>
<b>Primera dimensión</b>	1	Muy positivo	POSITIVO
	2	Positivo	Ideal
	3	Positivo	Ideal
<b>Segunda dimensión</b>	4	Positivo	Ideal
	5	Positivo	Ideal
	6	Positivo	Ideal
<b>Tercera dimensión</b>	7	Positivo	Ideal
	8	Positivo	Ideal
<b>Cuarta dimensión</b>	9	Positivo	Ideal
	10	Positivo	Ideal

Como se aprecia en el cuadro, la lectura de los resultados es la siguiente:

Primera dimensión: Arroja un resultado positivo, por lo tanto, el resultado final será lo ideal.

Segunda dimensión: Arroja un resultado positivo, por lo tanto, el resultado final será lo ideal.

Tercera dimensión: Arroja un resultado positivo, por lo tanto, el resultado final será lo ideal.

Cuarta dimensión: Arroja un resultado positivo, por lo tanto, el resultado final es lo ideal.

#### **4. Análisis final**

El trabajo de esta investigación fue asumido con mucha responsabilidad y con una gran expectativa se determinó los juegos reglados en los niños de 7-8 años del colegio Helma Westfalia Schule del distrito de Cieneguilla. Así como también se pudo observar que los resultados expresan lo que se planteó en los objetivos. Los de las 4 esquinas y el pescador.

Los cuadros estadísticos muestran el nivel de la aceptación de las pautas y normas de los juegos reglados, durante la aplicación de la investigación.

## CONCLUSIONES

Con relación a la pregunta ¿Cuál es el nivel de aceptación de las pautas y normas del juego reglado? Se concluye en función a los resultados, que la mayoría de los estudiantes tiene una buena aceptación de las normas y pautas de los juegos reglados.

Ahora bien, en función al objetivo general se logró describir las pautas y normas en el juego reglado teniendo en cuenta el estado del arte y teoría fundamentada, además se logró determinar el nivel de aceptación de las pautas y normas del juego reglado en los estudiantes de la institución educativa Helma Westfalia Schule del distrito de Cieneguilla.

En cuanto a los objetivos específicos los resultados nos permitieron identificar las pautas y normas que caracterizan al juego reglado, así como medir el nivel de aceptación de los mismos, siendo importante identificar que la mayoría de los estudiantes aceptó la dinámica propuesta durante el horario de la clase de educación física la cual nos sirvió como instrumento para medir el nivel de aceptación de los juegos reglados.

En cuanto a la hipótesis general se logró determinar cómo se desarrolla el juego reglado, así como la aceptación de las normas y pautas que lo caracterizan. Además, se logró comprobar que más del 80% de los niños 7- 8 años aceptan las normas y pautas de los juegos reglados.

Habida cuenta de los resultados podemos concluir que los juegos reglados tienen una gran aceptación entre los 7-8 años, además que los estudiantes están dispuestos a aceptar normas y pautas si se les transmiten utilizando actividades lúdicas que impliquen movimiento y procesos mentales.

## RECOMENDACIÓN

De acuerdo a los resultados y debido al alto nivel de aceptación de las pautas y normas del juego reglado, podemos recomendar que se amplíe la investigación para determinar la influencia de los juegos reglados en los niños 7-8 años, de manera que se pueda profundizar en el tema y se pueda tener mayores estrategias para de aplicación estos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Además, dado que se logró identificar el tipo de normas y pautas propias que caracterizan el juego reglado, se recomienda continuar con la estrategia de los juegos reglados en la institución educativa Helma Westfalia Schule, siendo la base para la réplica del mismo a toda la institución educativa y a otras instituciones educativas.

Además, se recomienda que el juego reglado esté presente de manera espontánea en la vida de los niños de la institución principalmente en el área de educación física como herramienta para reconocer y encontrar las distintas habilidades y fortalezas que se den en el estudiante. Lo que permitirá favorecer de manera integral en su desarrollo, social, cognitivo, emocional en el presente y en el futuro.

## Referencias

- Abad L. (4 de abril 2017). Beneficios de los juegos reglados. *Revista Red cenit*. <https://redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas-para-los-niños/>
- Aramburú. K. (14 de noviembre 2018). Las dimensiones del juego. *Kadora*. <https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/>
- Calderón, C. (2015) *Comparación del programa jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años*. [Tesis para obtener el Doctorado en educación, Universidad Cesar Vallejo].  
[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/4121/Calder%c3%b3n\\_BCS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/4121/Calder%c3%b3n_BCS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Delgado, I (2011). *Juego y su metodología* 1ª ed. Madrid, España.
- Delgado. A (2 julio del 2016) *Los beneficios de la pedagogía Montessori*.  
<https://enlafiladeatras.files.wordpress.com/2013/01/metodo-montessori-resumen.pdf>
- Espinoza. E. (2 de diciembre 2014). Los juegos reglados en los niños. *Revista Prexi*. [https://prezi.com/x\\_xhkfyzzktb/juego-reglado/](https://prezi.com/x_xhkfyzzktb/juego-reglado/)
- Flores. P. (2014). *El juego reglado, recurso didáctico pedagógico para favorecer el aprendizaje de la suma y de la resta en el segundo año de primaria*. Tesis para la Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional. México D.F.<http://200.23.113.51/pdf/30879.pdf>.
- Gallardo, A. (2018). Teoría sobre los juegos y su importancia como recurso educativo para el desarrollo infantil. *Revista Educativa Hekademos*.[https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y\\_su\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil)
- Gómez, J. (6 de Agosto 2012) *El juego infantil y su importancia en*

*el desarrollo.* <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación sexta edición*. McGRAW-HILL / Interamericana editores.

Hernaiz, B. (2011), Pedagogía Montessori en la escuela. *Revista Arista Digital*. Centro Educativo CPELP./2011\_febrero\_62.pdf secreto-de-la-infancia-en-pdf-de-María-montessori/

Jover, O. (2018). *La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo*. [Grupo de investigación cultural y política Educativa, Universidad Complutense de Madrid] <https://ciudadesamigas.org/wp-content/uploads/2018/11/La-contribucion-del-juego-infantil-al-desarrollo-de-habilidades-para-el-cambio-social-activo%E2%80%9D.pdf>

Ley 28044- Ley general de la educación. Ministerio de Educación del Perú- 3 de noviembre 2016. N° 8 y 9.

Leyva. A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. [Tesis para la licenciatura en educación infantil, Pontificia Universidad Joveriana] <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Londoño, D. (2019) *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños de 5-6 años*. [Tesis para obtener Licenciatura en educación escolar, Universidad Santa Tomas.Cau, Sencelejo.] <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislon%C3%B1osindyperezmariaavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

- López, T. (2015). *El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad*. [Tesis para licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional, México. D.F]<http://200.23.113.51/pdf/31405.pdf>
- Martinez, R. (15 julio 2011) Tipos de juegos y clasificación. Utopia Infantil <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escala de Likert: un estado de cuestión. *Revista Electrónica de investigación Educativa*. 20(1), 38-47.<https://doi.org/10.234320/redie.2018.1.1347>.
- Máxima, J. (10 de marzo del 2020) Características de los juegos. *Características.co*. <https://www.caracteristicas.co/juego/>.
- Ministerio de Educación (2016) *Currículo Nacional de la Educación Básica* [Archivo en PDF] <https://curriculo-nacinal-de-la-educacion-basica.pdf>.
- Pedraza, G. (2015) *El juego reglado como actividad didáctica para el aprendizaje de número*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional, México. <http://200.23.113.51/pdf/31521.pdf>
- Raynado. F (2017) *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en la educación inicial*. [Tesis para Licenciatura en Ciencia de la Educación, Universidad Mayor de san Andrés, La Paz- Bolivia] <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequenc>
- Rodríguez, E. (2013). *Postulados generales de la pedagogía Montessori*. [Tesis para título de maestro de educación infantil. Universidad Internacional de la Rioja, ciudad Córdoba] recuperado [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1911/2013\\_02\\_04\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1911/2013_02_04_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf).

- Rojas, L. (2015). Diseños cuantitativos de investigación. *Revista muestreo para la investigación cuantitativa*.  
[https://issuu.com/luiserojas/docs/revista\\_dise\\_\\_os\\_cuantitativos](https://issuu.com/luiserojas/docs/revista_dise__os_cuantitativos)
- Ruiz, M. (2017), *El juego como una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis para el título de maestro de educación Primaria. Universidad de Cantabria].  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Unesco (2019). *Una herramienta de aprendizaje basado en el juego dirigido a los niños de regiones en conflicto fue galardonada con el Premio UNESCO de innovación en la educación*.  
<https://es.unesco.org/news/herramienta-aprendizaje-basada-juego-dirigida-ninos-regiones-conflicto-fue-galardonada-premio>

## **ANEXOS**

## OBSERVACION NO PARTICIPANTE -LISTA DE COTEJO

---

N°	Indicadores	Logrado	No Logrado
1	Realiza los juegos reglados		
2	Muestra disposición al realizar los juegos reglados		
3	Expresa emociones al realizar los juegos reglados		
4	Se integra al grupo al realizar los juegos reglados		
5	Se adapta a las pautas del juego		
6	Transmite las reglas del juego a sus compañeros		
7	Se adecua a las reglas del juego reglado		
8	Evidencia las reglas del juego reglado		
9	Interactúa con sus compañeros a la hora de jugar		
10	Participa activamente en los juegos reglados		

---

Nombre: Yanet Sánchez Hañari

2 do grado de primaria

A continuación, se observó lo que el estudiante realizó

Cuadro de matriz de resultados

	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en los juegos reglados activamente.		Muestra disposición al realizar los juegos.		3. Expresa alegría al realizar los juegos reglados.		4. Se integra al grupo al realizar los juegos		5 Se adapta a las reglas del juego reglado.		6 Comunica las reglas del juego reglado a sus		7 Comprende las reglas del juego.		8. Identifica adecuadamente las reglas del juego.		9 Se desplaza coordinadamente a la hora de realizar los		10 Realiza la totalidad de los juegos reglados.		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ARRIETA ARRIETA, Esther	X		X			X	X			X		X	X			X		X	X		
2	BRAVO JULIAN, Ángel	X		X		X		X		X		X		X		X	X	X		X		
3	HUAMANI PARIONA, Edith	X		X			X	X		X			X	X		X			X		X	
4	JARA LAURA, Kristel Emily	X		X		X		X		X		X	X		X				X		X	
5	JAVIER MELO, Fabricio Alonso	X		X		X		X		X			X	X		X			X	X		
6	LA MATA NOLLI, Juan	X		X		X		X		X		X			X	X		X		X		
7	PACHAURI QUISPE, Anderson	X			X	X			X	X		X			X		X	X				X
8	REQUIZ DAVILA, Alexander Moisés	X			X	X			X		X			X		X		X	X		X	
9	REQUIS DAVILA, Gilmer		X		X		X		X		X		X	X		X			X	X		
10	YAURI RAMOS, Luz Yamile	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
11	ZEBALLOS GOMEZ, Iker Jesús	X		X		X		X		X			X	X			X	X		X		
12	GUTIÉRREZ QUISPE, Juan Bryan	X		X		X		X		X			X	X		X		X		X		

**Cronograma de Actividades**

N.º	Cronograma de actividades	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre
1	Presentación de plan de tesis					X
2	Elaboración de la tesis					X
3	Recolección de datos	X				
4	Observación de la muestra	X				
5	Procesamiento de la información		X			
6	Corrección de tesis según parámetros de revisión.					X

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO:** Los juegos reglados en los niños de 7-8 años del colegio Helma Westfalia Schule en el distrito de Cieneguilla.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA	TÉCNICA E INSTRUMENTO	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>Ante esta falta de conocimiento de normas claras de conducta e importancia del manejo de reglas en los estudiantes de 7 a 8 años de la institución Educativa Helma Westfalia Schule, surge la necesidad de determinar cómo se desarrolla el juego reglado, así como las normas y pautas que lo caracterizan y cuál es el nivel de aceptación del mismo en los niños de 7 a 8 años de la Institución Educativa Helma Westfalia Schule del distrito de Cieneguilla en el 2020. .</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b>            .Describir las pautas y normas en el juego reglado.            . Describir el nivel de aceptación a las pautas y normas del juego reglado en los niños de 7- 8 años del colegio Helma Westfalia Schule del distrito de Cieneguilla del año 2020.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las pautas y normas que caracterizan al juego reglado.</li> <li>- Medir el nivel de aceptación a las pautas y normas del juego reglado en los estudiantes de 7- 8 años del Colegio Helma Westfallia Schule del distrito de Cieneguilla en el 2020.</li> </ul>	<p><b>HIPOTESIS</b></p> <p>Se determina cómo se desarrolla el juego reglado, las normas y reglas que lo caracterizan, así como el nivel de aceptación de las pautas y normas de los juegos reglados en estudiantes de 7 a 8 años del colegio Helma Westfalia Schule.</p> <p>. Se estima que el 80% de los estudiantes 7- 8 años del colegio Helma Westfalia Schule en el distrito de Cieneguilla durante el año 2020, acepta las pautas y normas de los juegos reglados.</p>	<p><b>VARIABLE</b></p> <p>Los juegos reglados</p>	<p><b>DISEÑO</b></p> <p>No experimental            transaccional            Descriptiva Simple</p> <p><b>FORMULA</b></p> <p>M = Representa a la muestra.            O= Interés que recogemos de la muestra.</p>	<p>Técnica            Observación no participante.            Recolección de datos            Instrumento            Lista de cotejo            Ficha de recolección de datos.</p>	<p><b>POBLACION</b></p> <p>Los estudiantes de la Institución Educativa Particular Helma Westfalia Schule del distrito de Cieneguilla.</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p>Los 12 estudiantes de segundo grado.</p>