



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

Juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la
conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEI
Cajamarca 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación

AUTORA:

Lic. Mosquera Hernández, Carmen Del Rosario (orcid.org/0000-0002-4821-4601)

ASESORAS:

Dra. Gutiérrez Farfán, Natalia Sofia (orcid.org/0000-0002-1053-6699)

Dra. Adrián Romero, Maribel Coromoto (orcid.org/0000-0001-9892-9261)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en
todos sus niveles

**LIMA – PERÚ
2023**

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a la memoria de mi querida madre y mis queridos abuelitos maternos. Ellos me brindaron sabios consejos y enseñanzas para la vida, enseñándome a ser una mejor persona y profesional. Su influencia ha sido fundamental para superar las dificultades que he enfrentado en mi camino.

Además, quiero agradecer a mis hermanos, sobrinos y demás familiares que siempre me han brindado un apoyo incondicional en el logro de mis metas. Su apoyo continuo ha sido un gran impulso en mi crecimiento tanto personal como profesional.

.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi profundo agradecimiento a Dios y a la madre Dolorosa por brindarme vida, salud y trabajo, lo cual me ha permitido realizar mis estudios de maestría en educación. También quiero agradecer a la Universidad César Vallejo por darme la oportunidad de estudiar en la modalidad virtual y semi presencial. Agradezco especialmente a cada uno de los docentes que impartieron sus conocimientos y compartieron sus experiencias de aprendizaje. No puedo dejar de agradecer a mi asesora, quien tuvo paciencia y me brindó orientación en la elaboración de este trabajo de investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1 Tipo y diseño de la investigación	15
3.2 Variables y operacionalización	16
3.3 Población, muestra, muestreo	17
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	18
3.5 Procedimientos	18
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos éticos	21
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN	37
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 01 determinación de la población	21
Tabla 02 Tabla 2 prueba de confiabilidad	22
Tabla 03 Prueba de normalidad.	23
Tabla 04. Relación entre variable 1 la variable 2	
Tabla 05 Relación entre los juegos tradicionales con la rebeldía en los niños en edad preescolar	24
Tabla 06 Relación entre los juegos tradicionales con la agresividad en los niños en edad preescolar	25
Tabla 07 Relación entre los juegos tradicionales con la timidez en los niños en edad preescolar.	26
Tabla 08 Distribución porcentual de la percepción sobre la dimensión cognitiva de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar	27
Tabla 10 Distribución porcentual de la percepción sobre la dimensión Motriz de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar	28
Tabla 11 Distribución porcentual de la percepción sobre la dimensión Social de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar	29
Tabla 12 Distribución porcentual de la percepción sobre la dimensión Afectiva emocional de los juegos tradicionales en niños en edad Preescolar	37
Tabla 13 Percepción sobre el mejoramiento de conducta en niños en edad preescolar	31
Tabla 14 Percepción sobre la rebeldía en niños en edad preescolar.	32
Tabla 15 Percepción sobre la agresividad en niños en edad preescolar	33
Tabla 16 Percepción sobre la timidez en niños en edad preescolar	34
Tabla 17 prueba de normalidad	35
Tabla 18 Determinación de la relación de las dos variables	36
Tabla 19 Determinación de la relación variable 1 con la rebeldía	37
Tabla 20 Determinación de la relación de la variable 1 con la agresividad	38
Tabla 21 determinación de la relación de la variable 1 con timidez	39

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1 Esquema de diseño descriptivo correlacional	15
--	----

RESUMEN

La presente indagación para la obtención del grado de magister, se ha fundamentado en los juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS CAJAMARCA 2023, tal es que se desarrolló cuyo objetivo es determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta del niño; siendo la población objetiva de 55 niños y niñas en edad preescolar que a la vez; se ha tenido como instrumento de evaluación ficha observación directa, tipo escala Likert, dicha investigación fue de tipo básica descriptiva y correlacional con un enfoque cuantitativo; y así mismo se dará conocer que como aporte a la comunidad educativa y sociedad en general, todo esto me llevo a la conclusión que los niños y niñas mientras más actividad lúdica desarrollen a nivel educativa, las conductas negativas se retrotraen o disminuyen en mejora de su desarrollo personal, social y familiar, es menester precisar que la presente investigación desea recomendar a la comunidad educativa de etapa preescolar la inclusión de dichos juegos que mejoran el desarrollo del estudiante y así tendremos mejores alumnos, hijos y el futuro de nuestro país.

Palabras clave: Juegos tradicionales, conducta, aprendizaje, niños.

ABSTRACT

The present research for obtaining the degree of magister, has been based on traditional games as a strategy to improve behavior in preschool children of the Non-school initial education programs, such is that it was developed whose objective is to determine the relationship that exists between traditional games and the improvement of the child's behavior; The objective population was 55 preschool boys and girls, and the evaluation instrument was a direct observation card, Likert scale type, this research was of a basic descriptive and correlational type with a quantitative approach; and likewise it will be known that as a contribution to the educational community and society in general, all this led me to the conclusion that the more playful activity children develop at the educational level, the more negative behaviors are regressed or diminished in improvement of their personal, social and family development, it is necessary to specify that the present investigation wishes to recommend to the educational community of preschool stage the inclusion of these games that improve the development of the student and thus we will have better students, children and the future of our country.

Keywords: Traditional games, behavior, learning, children.

I.- INTRODUCCION

El trabajo de investigación tiene por propósito de gestionar el mejoramiento de conductas en niños en edad preescolar de los Programadas No Escolarizados de Educación Inicial - PRONOEIS de la Provincia y Departamento Cajamarca valorando los juegos tradicionales que complementan y permiten el desarrollado habilidades físicas, intelectuales, emocionales y sociales; como también tener interacciones positivas entre sus pares y la sociedad, aprovechando las potencialidades que se presenta en las comunidades: como son los espacios físicos, áreas verdes, aspectos culturales, entre otros; los mismos que coadyuvan en la formación integral de los niños en edad preescolar.

Los juegos tradicionales actualmente no son puestos en práctica debido a que desde los adultos dan mayor importancia a los videos juegos usando equipos tecnológicos, y lo lamentable es que los niños no cuentan con un control o monitoreo desde los padres de familia o adulto cuidador.

Shiva, et al. (2018) realizó una indagación cuyo propósito fue examinar los efectos que tienen los juegos tradicionales en su desarrollo social y la inteligencia emocional de los preescolares; con un diseño de ensayo controlado, experimental; mediante la metodología de muestreo por conglomerados; en síntesis, los juegos tradicionales ayudan al desarrollo social y en su inteligencia emocional de los niños, siendo de vital importancia promover la aplicación de dichos juegos en la enseñanza y aprendizaje en coordinación de los padres de familia, y las promotoras educativas.

Así mismo Calderón et al, (2019) manifestó que los juegos tradicionales buscan optimizar la armonía entre niños y sus pares; siendo el objetivo plantear una estrategia y alternativas viables para el progreso de las reglas de convivencia de un entorno social y educativo; empleo un enfoque sociocrítico con un tipo de indagación acción; la indagación realizada fue de carácter cuantitativo. Concluyendo, que utilizar el juego como estrategia de enseñanza contribuye a optimizar las relaciones interpersonales e intrapersonal entre niños.

Situación actual de la enseñanza aprendizaje en la educación a nivel universal como nacional ha venido pasando diversos cambios debido a muchos factores, entre ellos, tenemos la pandemia del COVID19; lo que limitó el funcionamiento de las instituciones educativas en todo el universo situación que

con el pasar de los días los niños e integrantes de los núcleos familiares surgen síntomas de estrés, así mismos problemas conductuales, sociales y salud en los niños. UNESCO (2021) dio a conocer que después de haber vivido el encierro social debido a la pandemia de la COVID19, las instituciones y docentes debe realizar cambios para que los niños mejoren sus aprendizajes y ser resilientes ante la situación vivida; cuyo objetivo será garantizar la educación de los niños.

según García (2022) ostentó, El estudio tuvo como objetivo divulgar la relevancia de los juegos tradicionales como un medio para potenciar el progreso psicomotor en niños de 3 y 5 años; un enfoque cualitativo basado en el paradigma sociocrítico; se llevó a cabo mediante la indagación acción en una muestra de 75 infantes y 4 maestras; concluyendo que estos juegos podían estimular el equilibrio, la coordinación, la motricidad fina y gruesa, y otras habilidades motoras fundamentales en este grupo de edad. se debe brindar de manera integral atendiendo las necesidades sociales, emocionales, cognitivas, físicas, motoras y de comunicación

Para la realización del presente trabajo de indagación tomando como referencia informativa de Gallardo (2018) se expresó que el objetivo de esta indagación es dar a conocer la importancia de los juegos como un medio didáctico en la educación y crecimiento íntegro del niño en edad preescolar; empleando una metodología y un enfoque basada en el análisis crítico de la productividad científica; concluyendo, que los juegos son esenciales para el desarrollo humano, que tienen un impacto significativo en los aspectos: cognitivo, motricidad, social y afectiva emocional.

Silva et al, (2019), Realizó una investigación cuantitativa de alcance descriptivo transversal asumió como objetivo estudiar la característica de la conducta agresiva y las variables psicosociales asociadas el presente trabajo conto con una muestra mayor a los 100 participantes aplicándose cuestionarios un muestreo no probabilístico en una muestra no probabilística; empleando cuestionarios

El problema a investigar ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales con el mejoramiento de (Claudia Susana Silva Fernández, 2021) la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS –Cajamarca 2023?; derivándose los siguientes problemas específicos del presente trabajo a investigar: ¿Cómo se

relaciona los juegos tradicionales con la rebeldía en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023?; ¿cómo se relaciona los juegos tradicionales con la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- -Cajamarca 2023?; ¿cómo se relaciona los juegos tradicionales con la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023?; Así mismo la presente investigación tiene su justificación teórica en la descripción de las diferentes investigaciones relacionadas a los juegos tradicionales que contribuyen al mejoramiento de la conducta de los niños en edad preescolar; cuyos resultados que se obtenga nos permitirán manifestarnos en beneficio de los niños de los PRONOEIS teniendo presente las dos variables de estudios, por otro lado, se empleará el método hipotético deductivo, con la finalidad de explicar adecuadamente la investigación hasta llegar a las conclusiones.

El objetivo general de la investigación es: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023, Los objetivos específicos serán Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la rebeldía en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023; Determinar la relación de los juegos tradicionales y la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023, Determinar la relación los juegos tradicionales y la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS -Cajamarca 2023, La hipótesis general Existe relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS – Cajamarca 2023; y como hipótesis específicas obtendremos las siguientes Existe relación entre los juegos tradicionales y la rebeldía en los niños en edad preescolar en los niños de los PRONOEIS – Cajamarca 2023, Existe relación entre los juegos tradicionales y la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS –Cajamarca 2023, Existe relación entre los juegos tradicionales y la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS –Cajamarca 2023,

II. MARCO TEÓRICO

Analizando los estudios internacionales sobre los juegos tradicionales se consideró:

Stevenson (2021) expresó la problemática de las instituciones educativas en tres factores como es en el trabajo grupal, gestión de autonomía y liderazgo, los mismos que muestran falencias o son ilimitados; coadyubando a un déficit formación de los niños; basándose en el modelo constructivista con un enfoque cuantitativo y de tipo exploratorio, así mismo, empleo una población homogénea cuya muestra fue por conveniencia. En resumen, los docentes determinan el modo de desarrollar la enseñanza aprendizaje teniendo en cuenta su entorno social, idiosincrasia y elementos del currículo; los juegos tradicionales en los niños de edad preescolar contribuyen a mejora la lucidez hacia la tomar de decisiones y ser independientes en la determinación de sus preferencias de algo.

Zeña (2020), en el trabajo de indagación el objetivo es determinar la en qué medida los juegos tradicionales reducen la agresividad en niños de tres años; empleando una metodología de un estudio tipo aplicada basada en un enfoque cuantitativo, con una muestra de 26 niños en edad preescolar como población siendo de tipo preexperimental; finiquitando, que esta, se ha logrado obtener resultados significativos en la disminución de los niños.

Iannacone, (2021) en el trabajo de investigación expresó el objetivo de la determinación de la correlación entre la situación socio emocional y las madres de los preescolares, en un estudio realizado con una muestra de 154 niños en las edades de 3, 4 y 5 años y madres, fue diseño comparativo descriptivo; en los diez últimos 10 años, los niños en edad preescolar presentan problemas conductuales: rebeldía, agresividad y timidez, la verdad estos comportamientos se dan debido a las diversas dificultades dentro del entorno familiar, social.

García (2022) manifestó que los juegos tradicionales afianzan los procesos psicomotores de la etapa preescolar; es el resultado de un trabajo de investigación participativo en grupos de 75 niños y 4 profesores; El diagnóstico determinó las deficiencias motrices que presentan los niños notándose débil planificación de acciones desde los profesores, excluyendo su

significancia de los juegos tradicionales en fomentar las actividades educativas. En definitiva, la ejecución de los juegos tradicionales en los preescolares ayuda a mejorar la psicomotricidad, siendo significativo en el proceso de la adquisición de aptitudes de forma permanente durante la primera infancia de coordinación motora gruesa como fina que le sirve en el desenvolvimiento personal.

Según Gonzales & Jarrin (2021) identificaron el impacto de los juegos tradicionales como medio de realizar las habilidades de coordinación de los niños en edad escolar; emplearon el método descriptivo no experimental, cuantitativo y un estudio establecida y bibliográfica relacionada con el problema, que conforma un escenario para el estudio y discusión del entorno, en la enseñanza del movimiento corporal. Los resultados mostraron que los juegos tradicionales favorecen las destrezas de coordinación.

Aguar, (2019) concluyó que los juegos tradiciones deben ser aplicados en la edad preescolar con el propósito de transmitir y fortalecer la compatibilidad cultural de su entorno; además informó la inclusión de los juegos tradicionales debe estar comprendidos en el currículo; todo se expresó después de los cambios que surgió la educación del siglo XIX. Determinando las características que presentan estos juegos; que serán empleados en el aprendizaje de los niños.

Olea, et al. (2020) se expresaron sobre el mejoramiento de conductas en los niños de edad escolar se debe hacer mediante diversas experiencias vivenciales las que contribuirán en el mejoramiento de la conducta en diversos espacios que interactúan; cuyo objetivo es desarrollar las habilidades blandas que contribuyen al mejoramiento de la convivencia interna y externa del salón de clase. Empleando una metodología mixta que permitió obtener resultados favorables y exitoso en los cambios de la población escolar objetiva en los diversos problemas detectados. Según lo expresado por los autores puedo decir que las experiencias vividas que tengan los niños en la niñez son concluyentes en la educación de su identidad; demostrando buenos modales dentro de diversos contextos sociales donde puedan interactuar los niños.

Lohndorf et al. (2019) manifestó sobre la investigación socioeconómico, étnico y función ejecutiva, la eficacia de los espacios de los hogares; como el tiempo que dedica las madres al cuidado de sus hijos; la eficacia y cantidad del

cuidado infantil profesional como predictores de problemas de conducta. Comportamiento prosocial y habilidades lingüísticas de niños preescolares de cinco años en 77 familias de bajo nivel socioeconómico en Chile. Las funciones ejecutivas y la calidad del ambiente del hogar se relacionaron positivamente con las habilidades lingüísticas. Todas las demás asociaciones no fueron significativas. Los resultados confirman el papel crucial del funcionamiento ejecutivo del niño y la crianza estimulante y receptiva en las habilidades lingüísticas del niño en el contexto latinoamericano.

En lo que refiere a las investigaciones a nivel nacional que nos hablan sobre los juegos tradicionales como táctica pedagógica de los cambios de conductas de los niños en etapa preescolar tenemos a:

Cruz-Montero et.al, (2021) Realizaron estudios de la comparación sobre conductas voluntarias y beneficiosas en 579 niños en etapa preescolar en diferentes centro escolares de la comunidad latinoamericana integrada por Perú, Ecuador y Bolivia; para ello emplearon las rúbricas y cédulas de información; manifestaron: instituciones educativas bolivianas y ecuatorianas poseen alto comportamiento prosocial; las instituciones y las empresas privadas han observado en los niños peruanos una empatía incomprensible, cierto porcentaje de bolivianos tenía un inferior nivel de socialización; otro porcentaje Los ecuatorianos mostraron una disposición incomprensible a cooperar; por lo tanto, el estudio realizado dan a conocer que enseñar desde los primeros años de vida el trabajo en equipo, para gestionar propósitos comunes de solidaridad, benevolencia, promover, rescatar, revalorar los juegos tradicionales por las bondades que ofrecen estos juegos en la existencia de los niños en edad preescolar, los cuales corresponden ser aplicados en los hogares y reforzados en el PRONOEIS

Causillas & Murillo, (2021) manifestaron que para enseñar a los niños se debe hacer con paciencia, ternura y orden; lo cual se debe educar con sabiduría y fortaleza donde se tenga que regular el bienestar socio emocional y psicomotor del niño. El objetivo fue analizar la validez del recurso pedagógico positiva: usando una táctica para prevenir inconvenientes de comportamiento. Tuvieron como muestreo a cinco familias que fueron entrevistadas utilizando como herramienta una ficha estructurada. Los resultados mostraron que el

orden y las reglas dadas dentro de los contextos deben ser de manera favorable, invariable y oportuna en el mejoramiento de las conductas; jugando un rol importante los parientes y padres de los niños; luego de la lectura y un análisis exhaustivo de los resultados se determina cual importante es impartir disciplina, esquemas de comportamientos favorables con una estimulación positiva en los niños en edad escolar.

Es así que Roncagliolo, (2022) expresó que en la actualidad se presenta diversos problemas conductuales en los niños de la primera infancia; hay un 65 % de ellos que no pueden dominar sus emociones y actitudes en circunstancias de fracaso; cifras alarmantes porque la autorregulación es un factor clave a fin de formar un sustento sólida de las capacidades cognoscitivas y sociales. Esta situación ha empeorado debido a la pandemia de la COVID19. El 23,1% de los docentes y padres de familia están muy alarmados por la conducta de sus niños, mientras que el 46,7% estas preocupaciones se han elevado en comparación a los años anteriores. INEI (2022) y ECIC-19, (2021) las clases presenciales en el nivel inicial de educación es una oportunidad valiosa para mejorar la capacidad de autorregulación emocional y conductual de los niños en edad preescolar, dado que cerca del 90% de ellos asisten a la escuela en esta etapa (INEI, 2021).

MINEDU, (2020) dio a conocer la influencia de los docentes en el bienestar emocional, la autorregulación y las habilidades socioeconómicas de los estudiantes ha sido demostrada en evaluaciones previas de calidad de servicios educativos en educación inicial. Mientras que, sea necesario abordar el desafío de que solo 1.8% de las aulas en instituciones educativas públicas hay docentes capaces de redirigir los comportamientos inadecuados de los estudiantes a través de la comprensión y la reflexión. En primer lugar, es importante destacar relevancia del tema en el artículo citado, ya que la autorregulación emocional y conducta en niños es fundamental para su desarrollo socioemocional y cognitivo, a su falta puede ser consecuencias a largo plazo.

En cuanto a la propuesta de brindar acompañamiento de promotoras educativas en programas no escolarizados de educación inicial, es importante tener en cuenta que este tipo de programas vulnerables y con menos accesos a recursos. Por lo tanto, esta propuesta puede de ser de gran ayuda en el mejoramiento, la calidad educativa la evolución socioemocional de estos niños

Sin embargo, sería importante que la propuesta se enfoque en la capacitación de promotoras en habilidades socioemocionales y de autorregulación, así como la construcción de un espacio seguro y positivo para los niños. Además, se podría considerar la implementación de estrategias para implicar a los adultos cuidadores en el desarrollo socioemocional de sus hijos.

En cuanto a la propuesta de aprovechar el retorno a clases presenciales para mejorar la autorregulación emocional y conductual de los niños, es importante implementar estrategias efectivas que puedan abordar en esta problemática. Una estrategia adicional que puede ser altamente efectiva para mejorar la conducta en niños de edad preescolar es la incorporación de juegos tradicionales. Esta medida complementaria se presenta como una excelente opción en conjunto con las propuestas anteriormente mencionadas. así como, enseñar habilidades socioemocionales y de autorregulación a los niños de manera lúdica y divertida.

Es importante mencionar que la responsabilidad en desarrollo de los niños no solo recae en los docentes y promotores educativas, sino también en los padres y cuidadores ya que la inclusión en la programación y capacitación puede complementar para lograr un enfoque integral en el desarrollo.

Proaño, (2020) dijo que actualmente la sociedad enfrenta conductas inapropiadas por lo que se debe tomar acciones de manera inmediata desde la primera infancia la cual es importante la formación que se brinda desde los hogares, centros de educación para futuras poblaciones con comportamientos adecuados. Es importante tener en cuenta que las prácticas de buen comportamiento fortalecen las relaciones interpersonales alcanzando un confort colectivo; la familia y los centros de educativos tienen la obligación social para favorecer al mejoramiento social de los niños.

Ante la presencia de conductas sociales inapropiadas de los niños en la sociedad se debe a la educación que se les brinda en casa por los padres de familias; es ahí donde tienen su primera visión de interactuar con sus familiares; de acuerdo a lo que ellos viven actuarán en otros entornos sociales como los centros educativos y la sociedad. En otras palabras, la conducta inapropiada es un problema actual que se debe trabajar en la prevención, solución de esta problemática mediante la enseñanza, la formación de valores, como el proceso de la intercomunicación.

Enfocándose en la importancia de tomar medidas inmediatas y efectiva para abordar la problemática de las conductas inapropiadas para mejorar el comportamiento de los futuros ciudadanos de nuestra sociedad. En lo concerniente a los conceptos de las variables del proyecto a investigación se estará considerando a los autores: López, (2018) Nos manifestó que el juego son acciones lúdicas principal para la formación integral de los niños. Su aplicación promueve el desarrollo de las reglas de una convivencia apropiada que se imparten valores, y actitudes. Aprendiendo a conectarnos dentro del contexto familiar, material, social y cultural mediante el juego; es muy valioso, amplio, variable, flexible y ambivalente que requiere una compleja clasificación. Entonces se puede decir que el juego en los niños favorece en su convivencia social, respetando las reglas impartidas por la familia como los centros educativos; además permite demostrar sus emociones y sentimientos dentro del grupo en el cual interactúa. Según Piaget. et al. (2019) nos dicen que el juego son experiencias lúdicas en los niños que repercute de modo favorable en el desarrollo de estas interacciones que abarcan las habilidades cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices, así como la capacidad de existir y comunicarse en un entorno psicosocial.

Podemos decir, que el juego se practica de acuerdo al desarrollo y madurez de los niños, según las características de los juegos: 2 a 4 años los niños realizan el juego simbólico; 4 a 6 años se practica los juegos colectivos y el cumplimiento de reglas y de 6 a 11 años los juegos son más sociales como complejos. Por lo que la aplicación del juego como estrategia contribuirá con el mejoramiento de las interacciones sociales, la actividad motriz y comunicativa.

Para Ardila (2022) Los juegos tradicionales, se establecen como manifestaciones lúdicas que forma parte de nuestro patrimonio cultural de los países y acceden a reconocer costumbres y tradiciones. Estas experiencias recreativas, además de fortificar la identidad cultural, fortalecer habilidades sociales y activan los procesos de aprendizaje en entornos educativos, gracias a su valor pedagógico. Entonces se dice que los juegos tradiciones son importantes del patrimonio cultural de la sociedad siendo divertidas y educativas de promover la actividad psicomotricidad, socialización como difusión de los valores y costumbres a las nuevas generaciones.

Martorell (2011) El comportamiento prosocial se define como un comportamiento voluntario y beneficioso relacionado con el procesamiento sensorial y la personalidad e incluye la ayuda, la cooperación y el altruismo (p. 112). El concepto de conducta prosocial es significativo ya que enfatiza la importancia de las acciones que benefician a los demás en la formación de la personalidad y el progreso emocional de los sujetos. Esto es especialmente notable en el espacio educativo, fomentar la conducta prosocial en los estudiantes puede contribuir a la creación de un ambiente escolar más positivo y colaborativo, así como al desarrollo de habilidades socioemocionales y valores positivos.

Fomentar la conducta prosocial en los niños desde temprana edad, se puede ayudar a la formación de los individuos involucrados con su comunidad y con un sentido de responsabilidad social; promoción de la conducta prosocial puede tener una conmovión positiva en la salud intelectual y la confianza de los estudiantes. La investigación ha demostrado que ayudar a los demás puede aumentar la sensación de bienestar; como también, reduce los niveles de estrés y ansiedad. Además, la promoción de la conducta prosocial ayuda a los estudiantes a desarrollar destrezas sociales y emocionales importantes: empatía, compasión y análisis de conflictos, que pueden ser beneficiosas para su vida tantopersonal como profesional.

Watson (2022), conducta es lo que el organismo hace o dice consideraba que la conducta humana era la consecuencia de la interacción entre el niño y su ambiente, y que se podía variar a través del aprendizaje y la práctica. Él creía que la psicología debía ajustar en el estudio de la conducta observable y medible, en lugar de enfocarse en los procesos mentales internos que eran difíciles de observar y medir; la conducta se dividía en tres tipos: conducta refleja, conducta innata y conducta aprendida. La conducta refleja se refiere a las respuestas automáticas e involuntarias del organismo ante un estímulo ambiental, como el parpadeo ante una luz brillante.

La conducta innata se refiere a los patrones de comportamiento heredados que están presentes desde el nacimiento, como la succión y el llanto en los recién nacidos. La conducta aprendida, por otro lado, se refiere a las respuestas aprendidas a través de la experiencia y el aprendizaje, como hablar un idioma

o conducir un automóvil. La modificación de la conducta podía conseguir a través del condicionamiento, que implicaba el aprendizaje de asociaciones entre estímulos y respuestas.

Es importante saber que al promover los juegos tradicionales nos ayudan en la conducta para fomentar la cooperación, promueven la resolución de conflictos, fomentar la paciencia, desarrollar la disciplina y fomentar la creatividad estas pueden ir cambiando a lo largo del aprendizaje de los niños.

Camus (2021) habla de la rebelión en su libro *The Rebel Man*. En él dice que la rebelión es una respuesta natural a las condiciones opresivas en las que vivimos. la revolución es la garantía de la independencia y la honestidad humana y es importante luchar contra la injusticia y la opresión.

Además, Camus argumenta que la rebelión es un acto moral y ético, pero también implica responsabilidad personal. La rebeldía, a su juicio, no es sólo el rechazo de lo que es, sino el apoyo a lo que puede ser. Camus aboga por una revolución basada en la comprensión de que cada persona tiene un valor y un deber primordial hacia los demás y hacia el mundo. En este sentido, la rebelión no es sólo una lucha contra la opresión, sino también una lucha por crear una sociedad justa y humana. Estos pensamientos nos hacen darnos cuenta de que nuestro futuro está en nuestras manos y que lo que hacemos puede cambiar el pasado.

Sin embargo, se podría decir que la rebeldía no siempre es la solución más eficaz para resolver las dificultades de la sociedad. La rebelión puede llevar a la violencia y la destrucción, lo que puede ser perjudicial para la creación de una comunidad justa y humana. En cambio, se podría argumentar que la colaboración, el diálogo y la negociación son formas más efectivas de abordar la opresión y la injusticia. Serrano (2005), la agresividad infantil es un comportamiento normal en el desarrollo de los niños, que puede expresarse de diferentes maneras, desde los berrinches y rabietas hasta la violencia física. Esta agresividad puede tener diferentes causas, como la imitación de modelos agresivos, la frustración ante la incapacidad para lograr un objetivo o la falta de prácticas sociales y emocionales.

Destaca la importancia de comprender y manejar adecuadamente la agresividad infantil, ya que esta puede tener consecuencias negativas tanto para

el niño como para su entorno. Por ello, ofrece estrategias para prevenir y manejar la agresividad infantil, como el fomento de aptitudes sociales y emocionales, la enseñanza de la resolución pacífica de conflictos y el establecimiento de límites y normas claras y coherentes.

La agresividad infantil es un tema complejo que requiere un enfoque multidisciplinar para comprender las diferentes causas y formas de expresión de la agresividad en los niños. Isabelle Serrano, en su libro titulado "La agresión infantil", aborda este problema desde un punto de vista psicológico y educativo, dando consejos y trucos que ayudarán a los padres y tutores a poder hacer frente a la violencia infantil.

Lane (2019), la timidez no es necesariamente una patología o un trastorno, sino una variante normal del comportamiento humano. La timidez puede ser vista como una respuesta natural de protección ante situaciones nuevas o amenazantes, y puede ser un rasgo valioso que ayuda a las personas a ser más cuidadosas y reflexivas. Sin embargo, Lane también reconoce que la timidez puede convertirse en un problema cuando limita la vida social y laboral de una persona. En este caso, es importante que las personas con timidez aprendan a manejar y superar sus miedos y limitaciones para poder vivir una vida plena y satisfactoria.

En resumen, Christopher Lane, en su libro "La Timidez", cuestiona la patologización de la timidez y argumenta que, en lugar de ser vista como una enfermedad, debería ser considerada como una variante normal del comportamiento humano. La timidez puede ser un rasgo importante, pero también puede ser un problema si limita la vida social y profesional de una persona. Es importante que las personas tímidas aprendan a controlar y superar sus miedos y debilidades para vivir una vida plena y plena. También es importante saber que los juegos tradicionales nos ayudan en esta etapa para fomentar la interacción social, crean un ambiente divertido y relajado, promueven la participación en grupo y fomentar el aprendizaje colaborativo.

Gabriel & Adrián, (2021) Dimensión la motricidad está referida a motricidad gruesa se refiere a la capacidad de efectuar desplazamientos corporales como brincar, marchar, caminar, agacharse, danzar y la coordinación fina son movimientos realizados con una parte del cuerpo como brazos, piernas y dedos.

Se centran en movimientos realizados en determinadas partes del cuerpo: pintar, rasgar, cortar, escribir, dibujar, recoger semillas. Trabajar con las manos hace que la coordinación ojo-mano, u ojo-mano; dicho de forma es lanzado objetos esto se podrá ver en el juego tradicional chepí, el juego de chinitos o polla

Jean Piaget (2019), nos dice que el desarrollo cognitivo en la infancia se produce cuatro etapas distintas: sensoria motora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, cada una de las cuales se caracteriza por una forma diferente de pensamiento y razonamiento. A medida que los niños crecen, desarrollan habilidades más avanzadas de pensamiento y razonamiento, lo que les permite comprender y manejar el mundo de manera más efectiva.

Piaget decía que el progreso cognitivo es activo y constructivo, donde los niños fundan su propio juicio a través de la interacción con el mundo. Según esta teoría, el aprendizaje no es una simple acumulación de información, sino que implica una construcción activa del conocimiento a través de la experimentación, exploración y la resolución de problemas. La evolución del cognoscitivo no sólo consiste en cambios cuantitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de la forma en que el conocimiento se estructura; se refiere a todo lo respectivo con el conocimiento; También podrías decir, que los juegos tradiciones pueden favorecer en los preescolares desarrollando habilidades cognitivas como es: memoria, la atención y la resolución de problemas. en que el conocimiento se estructura

Chacón, Jeannette (2022), determinó que es importante aplicar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica porque contribuyen al desarrollo integral de los infantes; cuyo objetivo fue estudiar la determinación de la relación de los juegos tradiciones con la inteligencia emocional; empleado una metodología de tipo básica, con un enfoque cuantitativo, de un nivel descriptivo correlacional no experimental de corte transversal; estudiándose a una muestra de 20 infantes de edad preescolar. Llegando a la conclusión que hay relación favorable entre sus variables de estudios.

Según Álvarez (2018) en la propuesta metodológica ostentó que su desarrollo integral de los niños se da en la infancia en los diferentes aspectos:

afectivo, cognitivo como en lo social aspecto fundamental que tienen los niños con sus pares y sus actividades que realizan; cuyo objetivo fue desarrollar experiencias de aprendizajes que contribuyan al mejoramiento de la conducta de los preescolares; en síntesis, los humanos somos seres cambiantes de acuerdo al entorno social donde se desenvuelven.

Dentro de las teorías que nos hablan sobre los juegos tradicionales se tendrá en cuenta de Piaget (1956) quien nos habla sobre la importancia de los juegos tradicionales en la primera infancia para que los niños aprendan sobre la naturaleza que les rodea; de igual manera, expone que los juegos simbólicos y los que están basados en reglas son fundamentales en el desarrollo cognitivo y social de los niños; así mismo, en su libro "La construcción del pensamiento en la infancia" (1926) nos habla sobre el progreso del desarrollo cognitivo de los niños y la construcción de su pensamiento conforme van creciendo.

Por otra parte, Lev Vygotsky (1978) Psicólogo y educador destaca la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación y la creatividad de los niños, también argumenta que los juegos tradicionales permiten a los niños aprender sobre las normas sociales y practiquen habilidades de comunicación y resolución de problemas; En su libro "pensamiento y lenguaje" (1934) da a conocer sobre el progreso cognitivo y la relación que se da entre el pensamiento y el lenguaje de los niños es en este libro que nos habla de la Zona de desarrollo próximo (ZPD), que se refiere a la distancia entre lo que un niño puede hacer de forma independiente y lo que puede hacer con la ayuda de un adulto o compañero más competente, lo que ayudo en educación desarrollar estrategias de enseñanza más efectivas, de igual modo, para comprender mejor de cómo van aprendiendo los niños y cómo los maestros pueden facilitar este proceso a través de la comunicación y el apoyo apropiados sus aportes son empleados de mucha importa hasta la actualidad

María Montessori: La famosa educadora y doctora italiana Montessori considera que los juegos tradicionales son una herramienta valiosa en el desarrollo sensorial y motor de la primera infancia; manifiesta que los niños aprenden manipulando y explorando, por lo que los juegos tradicionales que involucran el tacto y el movimiento ayudan a desarrollar su coordinación y motricidad.

III. METODOLOGIA

3.1 Tipo y diseño de investigación

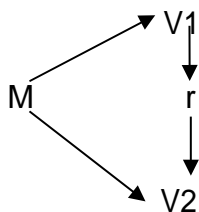
3.1.1. **Tipo de investigación** Este estudio es considerado como una investigación básica, ya que su objetivo es generar nuevo conocimiento sobre el comportamiento de las variables que se están estudiando. Además, la información relevante será recolectada tal como se encuentra en su contexto original. Se llevará a cabo un enfoque cuantitativo, ya que los resultados obtenidos serán analizados y contrastados con cada una de las variables que forman parte del problema de investigación (Carrasco, 2017, p. 43);

3.1.2. Diseño de investigación:

- Es una indagación de diseño no experimental transversal descriptivo correlacional, este tipo de diseño se desarrolla sin manipular variables, por lo que el investigador no cambia el objeto de investigación en este estudio vemos hechos o sucesos en su contexto natural y real para examinar posteriormente, es aquella que se limita a observar los sucesos que se dan en el entorno (SurveyMonkey, 1999- 2023). Además, busca la relación que se da entre los juegos tradicionales y le mejoramiento de la conducta; (Hernández el at., 2014).

Figura 1

Esquema de diseño descriptivo correlacional



En el cual:

V1 = Variable Juegos tradicionales

V2 = Variable Mejoramiento de la conducta.

r = Índice de relación entre las variables.

- **Enfoque cuantitativo:**

En una indagación se emplea la recopilación de información con el fin de validar suposiciones mediante evidencia numérica y establecer pautas de comportamiento mediante análisis estadísticos. Esto nos ayuda a guiar el contexto, la situación, los recursos disponibles, los objetivos y el problema de la indagación.

3.2 Variables y operacionalización

Variable1 Juegos tradicionales

- **Definición Conceptual.** Para Ardila (2022) Los juegos tradicionales, se establece como manifestaciones lúdicas que forma parte de nuestro patrimonio cultural de los países y acceden a reconocer costumbres y tradiciones. Estas experiencias recreativas, además de fortificar la identidad cultural, fortalecer habilidades sociales y activan los procesos de aprendizaje en entornos educativos, gracias a su valor pedagógico. Los juegos tradicionales vienen a ser la variable 1 si la independiente la cual se estará evaluando mediante la observación
- **Definición operacional** Los juegos tradicionales desarrollan aspectos cognitivos que contribuye en la evolución del pensamiento para decir lo que siente; con respecto al aspecto de la motricidad permite en los niños estructurar el esquema corporal y el aprendizaje de las relaciones de causa y efecto; son los movimientos ejecutados por niños desde los inicios de su vida utilizando las extremidades superiores e inferiores. En lo concerniente al aspecto sociales nos ayudan a moldear la forma en que interactuamos con los demás, accede conocer y respetar las normas, favorece la comunicación, fomenta la colaboración los procesos de integración en la sociedad. La dimensión afectiva es un factor clave para construir una base para las habilidades cognoscitivas y sociales; el retorno a clases presenciales en el primer nivel de educación es una oportunidad valiosa para mejorar la capacidad de autorregulación emocional y

conductual de los niños menores de 6 años, dado que cerca del 90% de ellos asisten a la escuela en esta etapa (INEI, 2021).

Variable 2 mejoramiento de la conducta

- Definición Conceptual: Variable 2 mejoramiento de la conducta para (Mas, 2021) dice que la aplicación consecuente de los principios de la educación y la psicología practica mejorar a disminuir o cambiar de actitud inapropiadas; entendiéndose que la innovación de la conducta se ha considerado manipuladora; ya que gracias a las estrategias empleadas ayudan a optimizar su calidad de vida de los preescolares y padres cuidadores debió a la cercanía que tienen con los niños.
- Definición operacional: Con respecto a primera dimensión de la rebelión o rebeldía no es sólo una lucha contra la opresión, sino también una lucha por crear una sociedad justa y humana. Estos pensamientos nos hacen darnos cuenta de que nuestro futuro está en nuestras manos y que lo que hacemos puede cambiar el pasado; La agresividad infantil es un tema complejo que requiere un enfoque Multidisciplinario para comprender las diferentes causas y formas de expresión de la agresividad en los niños. Isabelle Serrano (2005), habló sobre la agresión infantil, aborda este problema desde un punto de vista psicológico y educativo, dando consejos y trucos que ayudarán a los padres y tutores a poder hacer frente a la violencia infantil.

3.3 Población, muestra y muestreo

Al abordar estos aspectos se considera a los aportes de Sánchez y Reyes (1996), quien sostiene que se debe tener en cuenta la existencia de la población objetivo y la población accesible de la cual se toma la muestra cuando el caso lo amerita. Para la presente indagación, la población accesible la constituyen 55 niños de los PRONOEIS de Cajamarca, en la cual labora el investigador, al tratarse de una población menor a 100 individuos se trabajará con la totalidad de los integrantes de la población accesible.

- 3.3.1.-Población: los niños en edad preescolar de los PRONOEIS de Cajamarca. Entendiéndose que población es un grupo de individuos, u objetos de igual peculiaridad, dispuestos a ser observados

(Valderrama, 2013, p 182).

Tabla 1: población objetivo

Niños	Edades	Cantidad	Porcentaje
PRONOEIS	3, 4 Y 5 Años	55	100%

3.3.2.- Muestra: es una muestra censal porque se caracteriza por considerar a todos las componentes de investigación como muestra. Lo que implica que la población a investigar es censal; abarca toda a toda población en investigación lo considerándose como muestra. Según Ramírez (1997)

3.3.3. Muestreo: no probabilística denominado por conveniencia. ya que se considerará a toda la población como muestra por ser una población pequeña, es decir, que la muestra estará conformada por los 55 niños de los PRONOEIS de Cajamarca.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Con lo concerniente a los instrumentos de evaluación se ha tenido a bien emplear la guía de observación entendiéndose que es una herramienta utilizada en la investigación cuantitativa para recopilar datos de forma sistemática y estandarizada mediante la observación de fenómenos y/o patrones de comportamiento Fisher y Alkin (1978), cuyos ítems son 30 ítems de la variable 1 distribuidos en 4 dimensiones; de la misma manera para la variable 2 el instrumento está conformado por 16 ítems los mismos que están distribuidos en 3 dimensiones, los cuales son instrumentos empleados por MINEDU en la educación inicial no escolarizada.

Entendiéndose que la observación es la percepción que hacen la gente de manera intencional sobre los actos; se describe porque se discute sólo desde un punto de vista teórico y es necesario presentar; es selectivo porque sólo hay que distinguir lo que es primordial y lo que no lo es; Es interpretativo porque lo que se observa requiere explicación y está relacionado con hechos o conocimientos previos (Bunge, 1959).

Martínez et al. (2019) Observación directa se da dentro del aula sin intervenir ni cambiar el entorno, de lo contrario la información obtenida no sería válida; es decir, nos permitirá observar las conductas en forma sistemática para valorar la información obtenida en forma individual o grupal.

En lo que concierne a la validez de este instrumento estará a cargo por tres profesionales conocedores en investigación y educación; la confiabilidad se lo realizará según la escala de α Alfa de Cronbach (ver anexo 7) el mismo que nos permite realizar la suma de las variables como los ítems determinados; se sabe que este cálculo se realiza de dos maneras la que se lo hace mediante la escala de Likert y mediante la matriz de correctiva.

Tabla 2 prueba de confiabilidad de la prueba piloto

	N	de Alfa	de
	elementos	Cronbach	
Los Juegos tradicionales	30	0.967	
Mejoramiento de la conducta	16	0.838	

3.5.- Procedimiento

En respecto al procesamiento se lo hará con la coordinación de la especialista de la UGEL Cajamarca, a quien se le hará llegar la carta de presentación para poder ejecutar el proyecto de indagación sobre los Juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS de Cajamarca y así se estará contando con participación de los niños que pertenecen a la Coordinación de Cajamarca, así como el apoyo de las promotoras educativas comunitarias; para lo cual se estará haciendo una observación directa en la obtención de la información, para luego realizar el respectivo procesamiento, validez y confiabilidad con los respectivos instrumentos que se estará poniendo en consideración después de la respectiva validación de los expertos en el área.

3.6.- Método de análisis de datos

Después de recopilar información mediante la observación, se codificarán y organizarán los datos en una hoja de cálculo de Excel. Para el proceso analítico respectivo, luego se procederá a pasarlos al programa SPSS, con el cual se realizará el procesamiento de los datos

En obtención a los datos, se empleará la estadística descriptiva haciendo uso de la distribución de frecuencias porcentajes, los cuales serán presentados en tablas y figuras para un mejor análisis. En lo que se refiere a la estadística inferencial, se optará por utilizar el coeficiente Rho de Spearman porque la distribución de los datos de la muestra resultó distinta a la normal (no paramétrica), esto se determinará con la prueba de Kolmogórov-Smirnov (prueba de normalidad), dado que la muestra es más de 50 participantes.

3.7.- Aspectos éticos

En cuanto al código de ética la indagación estará dirigida a los niños en edad preescolar, teniendo en cuenta el resguardo de la identidad de los niños; ya se viene realizando las respectivas coordinaciones con la especialista de la UGEL, al igual con la población involucrada y el personal de apoyo, lo que se quiere decir, que una indagación pedagógica la cual estará sustentada económicamente por el investigador; respetando las líneas de la ética profesional en la cual se enmarcará la casa superior de estudios donde se está llevando a cabo los estudios. Asumiendo compromisos de llegar al término de la indagación y poder brindar los resultados obtenidos; igual manera se tendrá en cuenta las diversas dificultades que se presente durante la ejecución de la indagación.

En cuanto a la originalidad del proyecto se puede decir que es propia de acuerdo a la experiencia de la labor que se viene dando; se da a conocer que dentro de nuestros antecedentes y marco teórico se es citando a ciertos autores que nos brindan información que sirve como base para el trabajo. Tomando en consideración las orientaciones de la asesora y cumpliendo con las respectivas compromisos y cargo que nos competen en calidad de investigadores.

IV.- RESULTADOS

Se presentarán las deducciones de la investigación que se realizó sobre el uso los juegos tradicionales como estrategia en el mejoramiento de conducta de los niños en edad preescolar en los PRONOEIS de Cajamarca. Además, se proporcionarán las variables junto con sus dimensiones de evaluación correspondientes.:

Tabla 3. Relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS –Cajamarca 2023.

			Juegos tradicionales	Mejoramiento de conducta
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1.000	-0.663**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	55	55
	Mejoramiento de conducta	Coeficiente de correlación	-0.663**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	55	55

En la Tabla 3, observamos el valor del coeficiente de correlación calculado (- 0.663), que nos indica una media y negativa entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS –Cajamarca 2023. Además, según el valor de significación (Sig. = 0.000), el cual es menor al 5 %, indica que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS –Cajamarca 2023.

Tabla 4, Relación entre los juegos tradicionales con la rebeldía en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

			Juegos tradicionales	Rebeldía
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1	-0.450**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	55	55
	Rebeldía	Coeficiente de correlación	-0.450**	1
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	55	55

En la Tabla 4, se observa el valor del coeficiente de correlación calculado (-0.450), el cual indica una relación media y negativa entre los juegos tradicionales y rebeldía en niños en edad preescolar de los PRONOEIS-Cajamarca 2023. Esto indica que un estímulo en los juegos tradicionales influirá disminuyendo el nivel de rebeldía de los niños en edad preescolar. Además, según el valor de significación (Sig. = 0.001), el cual es menor al 5 %, indica que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la rebeldía en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS –Cajamarca 2023.

Tabla 5, Relación entre los juegos tradicionales con la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

			Juegos tradicionales	Agresividad
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1	-0.509**
		Sig. (bilateral)		0.000
	N	55	55	
	Agresividad	Coeficiente de correlación	-0.509**	1
Sig. (bilateral)		0.000		
N		55	55	

En la Tabla 5, se observa el valor del coeficiente de correlación calculado (-0.509), el cual indica una relación media y negativa entre los juegos tradicionales y la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023. Esto indica que un estímulo en los juegos tradicionales influirá disminuyendo el nivel de agresividad de los niños en edad preescolar. Además, según el valor de significación (Sig. = 0.000), el cual es menor al 5 %, indica que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS –Cajamarca 2023.

Tabla 6, Relación entre los juegos tradicionales con la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

		Juegos tradicionales	Timidez
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	-0.013
		N	0.925
		N	55
Timidez		Coeficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	-0.013
		N	0.925
		N	55

En la Tabla 6, se observa el valor del coeficiente de correlación calculado (-0.013), el cual indica una relación negativa muy débil entre los juegos tradicionales y la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS-Cajamarca 2023. Además, según el valor de significación (Sig. = 0.925), el cual es mayor al 5 %, indica que los juegos tradicionales no se relacionan significativamente con la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS –Cajamarca 2023.

Tabla 7, Distribución porcentual de la percepción de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar de los PRONOEIS-Cajamarca 2023.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	17	30.9	30.9	30.9
Regular	24	43.6	43.6	74.5
Alto	14	25.5	25.5	100.0
Total	55	100.0	100.0	

De acuerdo con los resultados presentados en la Tabla 7, el 30.9 % de los participantes presentó bajo nivel en los juegos tradicionales, mientras que el 43.6 % de los participantes los calificó como "regular" y el 25.5 % de los participantes calificó como alto. Estos resultados muestran que existen diferentes percepciones sobre los niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023 con respecto a los juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta; mientras que sobre algunos estudiantes se tiene una percepción negativa o poco favorable, para otros se tiene una percepción neutral o positiva.

Tabla 8, Distribución porcentual de la percepción sobre la dimensión cognitiva de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

	Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	20	36.4	36.4	36.4
Regular	20	36.3	36.4	72.7
Alto	15	27.3	27.3	100.0
Total	55	100.0	100.0	

De acuerdo con los resultados presentados en Tabla 8, el 36.3 % de los participantes calificó un nivel bajo en la dimensión cognitiva, mientras que el 36.4 % de los participantes calificó regular y el 27.3 % de los participantes calificó como alto. Los resultados indican que existen diferentes percepciones sobre los niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023, en cuanto a la dimensión cognitiva como estrategia de mejoramiento de la conducta; mientras que para algunos se tienen una percepción negativa o poco favorable, para otros se tienen una percepción neutral o positiva.

Tabla 9, Distribución porcentual de la percepción sobre la dimensión Motriz de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

	Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	18	32.7	32.7	32.7
Regular	22	40.0	40.0	72.7
Alto	15	27.3	27.3	100.0
Total	55	100.0	100.0	

En la Tabla 9, se observa los resultados sobre la dimensión Motriz de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023, los cuales muestran que de 55 participantes el 32.7 % tienen un nivel como bajo; mientras que, el 40 % tienen un nivel "regular" y el 27.3 % de los participantes presentaron un nivel alto. Esto indica que hay una proporción significativa de niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023 a quienes les favorece positivamente la contribución de los juegos tradicionales al desarrollo de habilidades motrices y sensoriales.

Tabla 10, Distribución porcentual de la percepción sobre la dimensión Social de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

	Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	17	30.9	30.9	30.9
Regular	23	41.8	41.8	72.7
Alto	15	27.3	27.3	100.0
Total	55	100.0	100.0	

En la Tabla 10, se observa los resultados sobre la dimensión Social – Cultural de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023, los cuales muestran que de 55 participantes el 30.9 % tienen un nivel como bajo; mientras que, el 41.8 % tienen un nivel "regular" y el 27.3 % de los participantes presentaron un nivel alto. Esto indica que hay una proporción significativa de niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023 a quienes les favorece positivamente la contribución de los juegos tradicionales al desarrollo de habilidades sociales y culturales.

Tabla 11, Distribución porcentual de la percepción sobre la dimensión Afectivo emocional de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

	Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	22	40.0	40.0	40.0
Regular	17	30.9	30.9	70.9
Alto	16	29.1	29.1	100.0
Total	55	100.0	100.0	

En la tabla 11, se observa los resultados sobre la dimensión Afectivo – Emocional de los juegos tradicionales en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023, los cuales muestran que de 55 participantes el 40 % tienen un nivel como bajo; mientras que, el 30.9 % tienen un nivel "regular" y el 29.1 % de los participantes presentaron un nivel alto. Esto indica que hay una proporción significativa de niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023 a quienes les favorece positivamente la contribución de los juegos tradicionales al desarrollo de habilidades afectivas y emocionales.

Percepción sobre el mejoramiento de conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

Tabla 12, Percepción sobre el mejoramiento de conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

	Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	17	30.9	30.9	30.9
Regular	24	43.6	43.6	74.5
Alto	14	25.5	25.5	100.0
Total	55	100.0	100.0	

En la Tabla 12, se observa que el 30.9 % de los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023 presentaron un nivel bajo en el mejoramiento de la conducta, mientras que el 43.6 % presentaron un nivel regular y el 25.5% presentó un nivel alto. Estos resultados muestran que existen diferentes percepciones sobre los niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023 en cuanto a su conducta; mientras que, sobre algunos se perciben un mejoramiento bajo, sobre otros se consideran un mejoramiento regular o alto.

Tabla 13, Percepción sobre la rebeldía en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

	Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	20	36.4	36.4	36.4
Regular	19	34.5	34.5	70.9
Alto	16	29.1	29.1	100.0
Total	55	100.0	100.0	

En la Tabla 13, se observa que el 36.4 % de los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023 presentaron un nivel bajo de rebeldía, mientras que el 43.6 % presentaron un nivel regular y el 25.5% presentó un nivel alto. Estos resultados muestran que existen diferentes percepciones sobre los niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023 en cuanto a la rebeldía; mientras que, sobre algunos se perciben un mejoramiento bajo, sobre otros se consideran un mejoramiento regular o alto sobre la rebeldía.

Tabla 14, Percepción sobre la agresividad en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

	Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	21	38.2	38.2	38.2
Regular	20	36.4	36.4	74.5
Alto	14	25.5	25.5	100.0
Total	55	100.0	100.0	

En la Figura 14, se observa que el 38.2 % de los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023 presentaron un nivel bajo de agresividad, mientras que el 36.4 % presentaron un nivel regular y el 25.4 % presentó un nivel alto. Estos resultados muestran que existen diferentes percepciones sobre los niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023 en cuanto a la agresividad; mientras que, sobre algunos se perciben un mejoramiento bajo, sobre otros se consideran un mejoramiento regular o alto sobre la agresividad.

Tabla 15, Percepción sobre la timidez en niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

	Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	24	43.6	43.6	43.6
Regular	16	29.1	29.1	72.7
Alto	15	27.3	27.3	100.0
Total	55	100.0	100.0	

En la Tabla 15, se observa que el 43.6 % de los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023 presentaron un nivel bajo de timidez, mientras que el 29.1 % presentaron un nivel regular y el 27.3 % presentó un nivel alto. Estos resultados muestran que existen diferentes percepciones sobre los niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023 en cuanto a la timidez; mientras que, sobre algunos se perciben un mejoramiento bajo, sobre otros se consideran un mejoramiento regular o alto sobre la timidez.

Análisis inferencial

Tabla 16, Prueba de normalidad para las variables Juegos tradicionales y Mejoramiento de conducta.

Variables	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	0.172	55	0.000
Mejoramiento de conducta	0.136	55	0.013

criterio es: donde p valor es el valor probabilístico y α es el valor de significancia

entonces: si p valor es $< \alpha$ se rechaza la hipótesis nula

si p valor es $> \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula

En primer lugar, se procedió a realizar la prueba de normalidad mediante la prueba de Kolmogórov-Smirnov ($n > 50$ datos) (Tabla 3), el cual indicó que el valor de significación para la variable Juegos tradicionales es 0.000 y para el Mejoramiento de conducta es 0.013, en ambos casos el valor de significación es menor al 0.05 (5 %). Estos resultados indican que los datos de ambas variables corresponden a una distribución diferente a la normal, por lo que la prueba estadística que se emplea para contrastar la hipótesis de la investigación es la correlación de Spearman (Prueba no paramétrica), se acepta la hipótesis nula.

Table 17, Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023

			Juegos tradicionales	Mejoramiento de conducta
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1.000	-0.663**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	55	55
	Mejoramiento de conducta	Coefficiente de correlación	-0.663**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	55	55

H₀: No existe relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

H₁: Existe una relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023

El hecho de que el valor p sea menor que el nivel de significancia predeterminado (en este caso, $p < 0.01$) nos permite rechazar la hipótesis nula (H_0), que afirmaba que no hay una correlación significativa entre las variables. Por lo tanto, al rechazar la hipótesis nula y encontrar una correlación significativa entre "Juegos tradicionales" y "Mejoramiento de conducta", se acepta la hipótesis alternativa, que sugiere que hay una relación significativa entre estas dos variables

Tabla 18 Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la rebeldía en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023

			Juegos tradicionales	Rebeldía
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1	-0.450**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	55	55
	Rebeldía	Coefficiente de correlación	-0.450**	1
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	55	55

Ho: No existe relación entre los juegos tradicionales y la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

H1: Existe una relación entre los juegos tradicionales y la agresividad en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023

Sabiendo que el valor p (0.001) es menor que el nivel de significancia de 0.01, tenemos suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula.; se puede concluir que hay una correlación significativa entre Juegos tradicionales y la dimensión rebeldía El coeficiente de correlación de -0.450 lo que determina aceptar la hipótesis alterna. El valor negativo indica que hay una correlación inversa entre Juegos tradicionales y Rebeldía, lo que significa que cuando una variable tiende a aumentar, la otra tiende a disminuir, y viceversa. Además, el valor absoluto de -0.450 sugiere que la relación es moderadamente fuerte, lo que indica que hay una asociación significativa entre estas dos variables.

Tabla 19, Determinar la relación entre los juegos tradicionales la y la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS-Cajamarca 2023.

			Juegos tradicionales	Agresividad
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1	-0.509**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	55	55
	Agresividad	Coeficiente de correlación	-0.509**	1
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	55	55

H₀: No existe relación entre los juegos tradicionales y la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

H₁: Existe una relación entre los juegos tradicionales y la agresividad en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023

Si el valor p es mayor que alfa ($p > \alpha$), entonces no tenemos suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula (H_0), lo que significa que no hay una correlación significativa entre las variables. Si el valor p es menor o igual que alfa ($p \leq \alpha$), entonces tenemos suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_a), lo que significa que hay una correlación significativa entre las variables.

Por lo tanto, significa que tenemos suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula. y un nivel de significancia del 0.05, podemos afirmar que hay una correlación significativa entre Juegos tradicionales y la dimensión Agresividad en la población estudiada

Tabla 20, Determinar la relación entre los juegos tradicionales la y la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

			Juegos tradicionales	Timidez
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1	-0.119
		Sig. (bilateral)		0.388
		N	55	55
	Timidez	Coefficiente de correlación	-0.119	1
		Sig. (bilateral)	0.388	
		N	55	55

H₀: No existe relación entre los juegos tradicionales y la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023.

H₁: Existe una relación entre los juegos tradicionales y la timidez en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023

Según el valor p es mayor que alfa ($p > \alpha$), entonces no tenemos suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula (H_0), lo que significa que no hay una correlación significativa entre las variables. Si el valor p es menor o igual que alfa ($p \leq \alpha$), entonces tenemos suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_a), lo que significa que hay una correlación significativa entre las variables. En resumen, se puede determinar que una correlación significativa entre la variable de los juegos tradicionales y la dimensión timidez

V.- DISCUSIONES:

Según los resultados obtenidos de la indagación se arribó a las siguientes discusiones:

En relación al objetivo general, se puede concluir que se da una relación moderada y negativa entre la implementación de juegos tradicionales y la mejora de la conducta en niños en edad preescolar. Esto implica que, al utilizar juegos tradicionales como estímulo, se observa una disminución en comportamientos problemáticos como la rebeldía, agresividad y timidez en los niños. Por lo tanto, podemos afirmar que hay una asociación significativa entre los juegos tradicionales y la mejora de conducta en los niños preescolares de PRONOEIS – Cajamarca 2023, lo que respalda la hipótesis planteada del presente trabajo de indagación.

Los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y emocional de los preescolares, ayudando a mejorar su concentración, habilidad para resolver problemas, memoria y capacidad para regular sus emociones. Esto a su vez contribuye a reducir las conductas inapropiadas comunes en esta etapa. Estas observaciones coinciden con los propósitos de Gallardo (2018), que destaca la importancia de los juegos como una herramienta didáctica en la enseñanza y desarrollo integral de los niños en edad preescolar. Según Gallardo, los juegos son divertidos, promueven la afectividad, fomentan la solidaridad y son esenciales para el crecimiento y fantasía de los niños en esta etapa.

Los juegos tradicionales permiten mejorar sus habilidades blandas en los niños en edad preescolar, tales como: la cooperación, el respeto, la empatía, y la escucha activa; así como el mejoramiento de la convivencia dentro y fuera del aula, entendiéndose que las experiencias vividas que tengan los niños en la niñez son concluyentes en la educación de su identidad; demostrando buenos modales dentro de diversos contextos sociales donde puedan interactuar los niños como lo afirma (Olea, et al.2020).

Realizando una comparación de la investigación con la información brindada por Gabriel & ardían, (2021), podemos decir, que los juegos tradicionales a través del aspecto físico motor los niños en edad preescolar

fortalecen y mejoran la coordinación motora gruesa y fina, además, del equilibrio desarrollándose al momento que los niños se agrupan a realizar los juegos como la polla, chepí, los chinitos, la pega, entre otros ya que son actividades lúdicas donde los niños realizar diversos desplazamientos corporales. Participar de los juegos tradicionales desde la primera infancia en diferentes espacios será favorable para su aprendizaje: en su lenguaje, los números, conceptos sociales, culturales; enfatizando con lo que nos manifiesta.

Piaget. et al (2019) sobre los juegos tradicionales son importantes para que los niños aprendan porque promueven el desarrollo cognitivo, social y físico ofreciendo a los niños la oportunidad de aprender a través de la experiencia. Directa e interacción con el entorno; con lo que concuerda con los resultados obtenidos en la indagación que los juegos tradicionales deben ser empleados como una herramienta elemental para la enseñanza de los niños porque les permite aprendan sobre el mundo y adquirir nuevos conocimientos de forma activa e holista.

Estas experiencias recreativas, además de fortificar la identidad cultural, fortalecer habilidades sociales; por lo que los juegos tradicionales desempeñan un rol transcendental en las expresiones de la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los niños en edad preescolar explorando y celebrando su cultura mientras practican habilidades sociales y emocionales. Por ello, es sustancial incentivar y generar la participación de los niños en los juegos tradicionales como parte de su educación y desarrollo tal como lo manifiesta (Ardila 2022).

Ante la presencia de conductas sociales inapropiadas que presenta los niños en la sociedad se debe a la educación que se les brinda en casa por los padres de familias como argumento a PROAÑO (2020) ante este problema es importante que se rescate los juegos tradicionales tanto en los hogares como en los PRONOEIS ya que estos permiten enseñar valores, mantener una comunicación asertiva entre los adultos cuidadores de los diferentes contextos donde se desenvuelven los niños de edad preescolar y así mejorar su comportamiento.

Con respecto al trabajo de indagación realizado en los PRONOEIS de Cajamarca debe tenerse en cuenta a generar conocimiento sobre la importancia de los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas para mejorar el comportamiento de los niños en la rebeldía, agresividad y timidez.

Según los datos estadístico que se han obtenido de la indagación se puede expresar que en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca existe una diversidad de percepciones en cuanto a su nivel de rebeldía; lo que podría ser la existencia de otros factores que intervengan en la conducta rebelde de los preescolares.

En cuanto al objetivo específico podemos inferir que hay una disminución de los niveles de la rebeldía en aquellos niños que fueron observados durante el desarrollo de sus actividades lúdicas que realizaban dentro de los PRONOEIS. Los juegos tradicionales suelen implicar reglas claras, interacción social y aprendizaje de normas de convivencia, lo cual puede contribuir a la formación de una conducta más disciplinada y menos rebelde en los niños. Por lo tanto, es posible que aquellos niños que tienen un nivel bajo de rebeldía hayan tenido mayor exposición a los juegos tradicionales.

Por otro lado, algunos niños pueden presentar un nivel regular o alto de rebeldía a pesar de participar en juegos tradicionales. Esto puede deberse a factores individuales, como personalidad o contexto familiar, que pueden influir en el comportamiento de los niños; por lo que, se debe seguir motivando a que en los PRONOEIS en coordinación con los padres de familia sigan enseñando los juegos tradiciones y a la vez se disminuya esta conducta inadecuada.

Con lo concerniente al segundo objetivo específico de la indagación y los resultado estadístico obtenidos en la tabla 9 se ha logrado obtener un impacto significativo en lo que concierne a su desarrollo social y emocional de los niños en edad preescolar según los resultados obtenidos de la observación; así mismo, se ha podido percibir que al participar los preescolares en los juegos tradicionales se les está brindando oportunidades de aprender habilidades sociales como compartir, tomar turnos, seguir instrucciones y resolver conflictos de manera pacífica. Las cuales dichas habilidades serán fundamentales en el desarrollo de la empatía, el autocontrol y la capacidad de relacionarse de manera saludable con los demás.

De la misma manera los juegos tradiciones permite fomentar la integración y cooperación permitiendo que los preescolares jueguen en grupos para alcanzar sus metas u objetivos en bien de todo el grupo; es decir, es en esta edad que se inician a valorar el trabajo en equipo respetando las ideas u opiniones de los integrantes del equipo a la vez que coadyuba a reducir de las

energías, tensiones y la agresividad manera natural.

Por otra parte, se deberá tener en cuenta que la relación que se da entre los juegos tradicionales y la agresividad es compleja y multidisciplinaria ya que dentro estos juegos se dan la competitividad y rivalidad lo que puede agudizar la agresividad en algunos contextos; pero esta se va dar de acuerdo al contexto donde interactúan los niños, así como el acompañamiento que proporcionen las promotoras educativas como los adultos cuidadores de los hogares.

Después, de haber concluido con el recojo de la información y el procesamiento estadístico sobre la timidez; se determinó la importancia de un 43.6 % de los niños que presentaron un nivel bajo de timidez, indicando que los juegos tradicionales podrían tener un impacto positivo en la reducción de la timidez de los niños en edad, a la vez que también van logrando confianza en sí mismos que ayudaran a equilibrar la timidez con la participación de las actividades lúdicas y sociales.

Aunque, un 29.1 % de los niños mostraron un nivel regular de timidez, lo que indica una relación entre los juegos tradicionales y la timidez puede ser inestable y dependiente de otros componentes como: la personalidad o la historia de las interacciones sociales que hayan vivido. En este caso, los juegos tradicionales podrían desempeñar un papel importante en la mejora de las habilidades sociales, pero podrían requerir estrategias adicionales para abordar la timidez de manera más efectiva.

Por otro lado, tiene que un 27.3 % de los niños presentaron un nivel alto de timidez, lo que indica que los juegos tradicionales pueden no ser suficientes para superar completamente la timidez en algunos casos. Es posible que estos niños requieran intervenciones adicionales, como terapia de juego o programas de socialización, para ayudarles a superar sus dificultades y desarrollar habilidades sociales más efectivas. Si bien es cierto, que los PRONOEIS se puede determinar casos de conductas inadecuadas las mismas que se pueden ir mejorando con la ejecución de los juegos tradicionales.

Pero se nos presentarán casos en que los niños no cambia su conducta esto implica que se debe hacer conocer a los padres de familia en primer lugar, sugiriendo que deben recibir otro tipo de terapias con profesionales e instituciones idóneas en tratamiento de la conducta para evitar que perturbación de los aprendizajes de los niños prescolares.

La timidez se caracteriza por la evitación de la interacción social y las dificultades de comunicación. Los juegos tradicionales brindan un ambiente lúdico y seguro para que los niños interactúen con sus compañeros. Al participar activamente en juegos grupales, los niños tímidos pueden aumentar su confianza social, mejorar sus habilidades de comunicación y superar su timidez.

Según los antecedentes considerados en la indagación podemos decir que todas las investigaciones manifestaron la importancia que tienen los juegos tradicionales en bien de la mejora de la conducta de los niños en edad preescolar, como en la normas de convivencia en los centro educativos escolarizados y no escolarizado; por lo tanto, es fundamental que las promotoras educativas, docentes coordinadores y padres de familia tomen en cuenta que el desarrollo integral de los niños se da a través de los juegos tradicionales que puedan ser impartidos desde los hogares y los PRONOEIS y centros educativos.

Así mismo, manifiestan que los juegos tradicionales es la preservación de nuestra cultura dejado por nuestros bisabuelitos, abuelitos y padres; ya que en tiempo pasados ellos eran quienes nos enseñaban a jugar, a la vez que nos iban transmitiendo valores, reglas de convivencia social, normas morales las mismas que se han ido desapareciendo ante los avances científicos y tecnológicos; hoy en día los niños son pocos comunicativos, sociales; ya no se da los diálogos en horas de los alimentos debido a que cada uno de los integrantes de las familias están chateando en el celular o tables.

Con respecto a los instrumentos empleados en la indagación para el recojo de información se ha utilizado a la observación directa ya que es un instrumento que nos permite registra la acción o conducta que presentan los niños en edad preescolar, debido a las características de la indagación. En cuanto a los resultados obtenidos podemos manifestar que los cambios en la conducta en los niños en edad preescolar han disminuido en relación a cada una de las dimensiones de la segunda variable; con respecto al objetivo general la relación de los juegos tradicionales con el mejoramiento de la conducta se ha dado de manera inversa debido a que a mayor actividad lúdica va disminuyendo las conductas inapropiadas de los niños en edad preescolar de los niños de los PRONOEIS de Cajamarca.

Con lo concerniente a la hipótesis inferir que no hay suficiente evidencia

para rechazar la hipótesis nula, lo que significa que no existiría una relación significativa entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar, según los datos proporcionados. Sin embargo, esto no descarta completamente la posibilidad de una relación, ya que pueden existir otros factores o variables no considerados en este estudio; además se puede inferir que dicha relación de manera inversa ya que cuando los niños tienen una actividad lúdica satisfactoria y divertida para ellos, ello ayuda a bajar sus tensiones, emociones y energías sobre cargadas que puedan tener.

Watson (2022) creía que la psicología debía ajustar en el estudio de la conducta observable y medible, en lugar de enfocarse en los procesos mentales internos que eran difíciles de observar y medir; la conducta; esto nos a conocer que la conducta o la manera de comportarse los niños en PRONOEIS tiene que ver de cómo es la interacción en los hogares y otros espacios donde se desenvuelve; siguiendo por la misma línea Vygotsky también, manifiesta que el actitud que presentan los preescolares como la agresividad, rebeldía y timidez tienen influencia del entorno la cultura, social y la crianza que reciben los niños.

Finalmente, se puede deducir que se encontró una relación negativa y significativa entre la participación en juegos tradicionales y los niveles de rebeldía y agresividad en niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023. Esta relación sugiere que los juegos tradicionales pueden ser efectivos para disminuir la rebeldía y agresividad en estos niños, brindándoles una forma positiva de canalizar su energía y emociones.

Sucediendo lo contrario con la timidez cuyos resultados nos indican que no hay una relación significativa entre los juegos tradicionales y la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS- Cajamarca 2023. Aunque se observa una relación negativa débil, lo que significa que la timidez de los niños de la primera infancia se siempre se puede mejor a través de los juegos tradicionales, si no que necesitas recibir otro tipo de ayuda o tratamiento para esta conducta.

V.- CONCLUSIONES.

Primera. En base al objetivo general del estudio, se puede concluir que los juegos tradicionales tienen un efecto positivo en la mejora del comportamiento de los niños preescolares de Cajamarca PRONOEIS en el año 2023. Si se incluyen estas actividades de juegos tradicionales en el ambiente de aprendizaje la mala conducta disminuye y se nota la mejora del comportamiento de los niños, lo que beneficia tanto el desarrollo personal como la interacción social y familiar. Estos resultados muestran la importancia de incluir los juegos tradicionales en la etapa preescolar como parte integral del proceso de aprendizaje para formar alumnos más equilibrados y con un mejor desarrollo conductual.

Segunda. Los resultados obtenidos indican que existe una relación negativa y moderada entre los juegos tradicionales y la rebeldía en los preescolares. Esto significa que a medida que los niños tienen más oportunidades de participar en juegos, es más probable que disminuyan sus conductas inadecuadas y su nivel de rebeldía. Además, se encontró que la relación estadísticamente significativa, lo que respalda la idea de que los juegos tradicionales tienen un efecto importante en la reducción de la rebeldía en los niños.

Tercera. - La relación entre los juegos tradicionales y la agresividad en los niños en edad preescolar debe ser explorada en mayor profundidad; estos juegos pueden ser beneficiosos para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales saludables, es crucial considerar el contexto y la forma en que se llevan a cabo. Los adultos tienen un papel importante en guiar y facilitar experiencias de juego positivas que fomenten la cooperación, la empatía y el autocontrol en los niños.

Cuarta. Los resultados indican que los juegos tradicionales pueden tener un impacto positivo en la reducción de la timidez en niños en edad preescolar, pero es importante tener en cuenta que la timidez es un rasgo complejo y que diferentes intervenciones pueden ser necesarias dependiendo de cada caso. Esta discusión sugiere la importancia de considerar enfoques multidimensionales y personalizados para abordar la timidez en niños en edad preescolar.

Quinta. Analizado la hipótesis, se da una relación inversa entre los juegos tradicionales y la conducta de los niños, indicando que el juego y la recreación tienen un impacto positivo en el bienestar emocional de los niños en esta etapa de la vida.

VI. RECOMENDACIONES

Se sugiere rescatar los juegos tradiciones y aplicarlos como estrategia dentro de la enseñanza aprendizaje en edad preescolar ya que estos ayudan a desarrollar su memoria, atención, concentración, control de emociones; el juego a ritmo a gogo diga usted...es un juego que ayuda a desarrollas la memoria en los niños, currón coche, currón coche en que mano está el coche permite mantener la atención y concentración, la gallinita ciega ayuda a controlar la emociones como la ira, rebeldía

Sugiriendo además que se debe diseñen programas educativos para integrar estos juegos en las PRONOEIS y actividades extracurriculares para favorecer su potencial promoviendo habilidades sociales y emocionales positivas.

Enfatiza la inclusión de los juegos tradicionales como parte de la educación de la primera infancia porque pueden ayudar a mejorar el comportamiento y las actitudes de los niños y promover un ambiente más armónico y favorable para su desarrollo integral

Es importante destacar que estos resultados se refieren específicamente a la muestra de los PRONOEIS – Cajamarca y sus contextos particulares. Sin embargo, pueden servir como base para futuras investigaciones o en la implementación de programas similares en otras regiones o instituciones; además se deben realizar estudios más profundos con respecto de la timidez poder brindar una mejor atención a este tipo de conducta, ya que cuando los niños no expresan sus emociones se pueden ser perjudicial en su personalidad.

V.- CONCLUSIONES.

Primera. En base al objetivo general del estudio, se puede concluir que los juegos tradicionales tienen un efecto positivo en la mejora del comportamiento de los niños preescolares de Cajamarca PRONOEIS en el año 2023. Si se incluyen estas actividades de juegos tradicionales en el ambiente de aprendizaje la mala conducta disminuye y se nota la mejora del comportamiento de los niños, lo que beneficia tanto el desarrollo personal como la interacción social y familiar. Estos resultados muestran la importancia de incluir los juegos tradicionales en la etapa preescolar como parte integral del proceso de aprendizaje para formar alumnos más equilibrados y con un mejor desarrollo conductual.

Segunda. Los resultados obtenidos indican que existe una relación negativa y moderada entre los juegos tradicionales y la rebeldía en los preescolares. Esto significa que a medida que los niños tienen más oportunidades de participar en juegos, es más probable que disminuyan sus conductas inadecuadas y su nivel de rebeldía. Además, se encontró que esta relación es estadísticamente significativa, lo que respalda la idea de que los juegos tradicionales tienen un efecto importante en la reducción de la rebeldía en los niños.

Tercera. - La relación entre los juegos tradicionales y la agresividad en los niños en edad preescolar debe ser explorada en mayor profundidad. Si bien estos juegos pueden ser beneficiosos para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales saludables, es crucial considerar el contexto y la forma en que se llevan a cabo. Los adultos tienen un papel importante en guiar y facilitar experiencias de juego positivas que fomenten la cooperación, la empatía y el autocontrol en los niños en edad preescolar.

Cuarta. - Los resultados indican que los juegos tradicionales pueden tener un impacto positivo en la reducción de la timidez en niños en edad preescolar, pero es importante tener en cuenta que la timidez es un rasgo complejo y que diferentes intervenciones pueden ser necesarias dependiendo de cada caso. Esta discusión sugiere la importancia de considerar enfoques multidimensionales y personalizados para abordar la timidez en niños en edad preescolar.

VI. RECOMENDACIONES

Se sugiere rescatar los juegos tradiciones y aplicarlos como estrategia dentro de la enseñanza aprendizaje en edad preescolar ya que estos ayudan a desarrollar su memoria, atención, concentración, control de emociones; el juego a ritmo a gogo diga usted...es un juego que ayuda a desarrollas la memoria en los niños, currón coche, currón coche en que mano está el coche permite mantener la atención y concentración, la gallinita ciega ayuda a controlar la emociones como la ira, rebeldía

Sugiriendo además que se debe diseñen programas educativos para integrar estos juegos en las PRONOEIS y actividades extracurriculares para favorecer su potencial promoviendo habilidades sociales y emocionales positivas.

Enfatiza la inclusión de los juegos tradicionales como parte de la educación de la primera infancia porque pueden ayudar a mejorar el comportamiento y las actitudes de los niños y promover un ambiente más armónico y favorable para su desarrollo integral

Es importante destacar que estos resultados se refieren específicamente a la muestra de los PRONOEIS – Cajamarca y sus contextos particulares. Sin embargo, pueden servir como base para futuras investigaciones o en la implementación de programas similares en otras regiones o instituciones.

REFERENCIAS

- Aguiar, A. S. (2019). Los juegos tradicionales y la educación en canarias: de las propuestas del siglo XIX a las regulaciones automáticas. Ediciones Universidad de Salamanca, 126.
- Adrián, G. &. (2021). ¿Qué es la psicomotricidad o desarrollo psicomotriz? *Cuentos para educar en valores*.
- Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Surcolombiana.
- Arráz A, Pichardo MC, Romero-López M, Alba G. Can We Manage Behavioral Problems through the Development of Children's Social-Emotional Regulated Behavior? Longitudinal Study of a Preschool Program. *Int J Environ Res Public Health*. 2021
- Bjørngen, K. (2016). Physical activity in light of affordances in outdoor environments: qualitative observation in kindergarten. *Bjørngen SpringerPlus* .
- Shiva Baradaran Bazaz, (2018). The Effects of Traditional Games on Preschool Children's Social, 5.
- Carmen Belacchi, E. F. (november de 2022). Socio-emotional skills in relation to aggressive and prosocial behaviors from early childhood to adolescence. *Frontiers in Psychology*.
- Educación en el Perú: ¿Cuál es la situación de la Educación Básica Regular?* (18 de diciembre de 2020). <https://inversionenlainfancia.net/blog/entrada/noticia/2209/0>.
- Evalill Bølstad, S. S. (October de 2021). A Pilot Study of a Parent Emotion Socialization Intervention: Impact on Parent Behavior, Child Self-Regulation, and Adjustment. *Frontiers in Psychology, Volume 12* .
- Felipe Calderón Cuellar, J. D. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala. Bogotá D.C.
- Calderón, G. C. (2020). Rúbrica, un camino para evaluar objetivamente el aprendizaje en el aula virtual. *Multi-Ensayos*, 12
- Camus, A. (2021). *El hombre rebelde*. España: Penguin Random House Grupo Editorial España.
- Camilo Eduardo, C. T. (2017). *Propuestas didácticas en los juegos tradicionales*

- para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física.* Bogota D.C.
- Campos, M. R. (s.f.). <https://es.scribd.com/document/424924190/Sesion-de-Aprendizaje-Muchos-Pocos-Ninguno>.
- César COLL y Caries MONEREO (Eds.). (s.f.). *Psicología de la educación*. Madrid: MORATA, S.L.
- Cordova Romero, R. M. (2022). Importance of educational games as an educational strategy in teaching. *Ciencias de la Educación*.
- Cladiza Kandy Ccahuana Illisca, E. C. (2021). El juego tradicional como recurso pedagógico en una I.e.b. en el distrito de Rocchacc-chincheros-Apurímac. Lima- Perú.
- Noelia Victoria Causillas Vega, J. M. (2021). La disciplina educativa positiva: una estrategia para regular la conducta de niños (Felipe Calderón Cuellar J. D., 2019) en edad preescolar. *Revista de investigación en ciencias de la educación*, Volumen 3 número 2.
- Chacón Mendoza, J. (2022). Juegos tradicionales e inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa inicial nº 1056 Champa – Cusco 2021 tesis. Trujillo Perú.
- Changweiw28@gmail.com. (2022). The role of physical activity promoting thinking skills and emotional behavior of preschool children. *Wang Psicología: Reflexão e Crítica*
- Valentín Chávez, E. S. (2020). Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019. Huánuco- Perú.
- Cruz-Montero et.al. (2021). Comportamiento prosocial preescolar en países de la latinoamericana, *Revista EDUSER*,
- Gallardo López, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *INNOVAGOGIA*, 12.
- García-Ramírez, V.-N. (volumen 26 nº 2 agosto 2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista Educare*, ISSN 2244-7296, 25.
- Del Cid, A., Méndez, R. y Sandoval, F. (2007). Investigación. Fundamentos y metodología. (Primera Edición). México: Pearson Educación.

- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. (Quinta Edición). México D.F, México: McGraw-Hill.
- Rodríguez-Villamizar1, L.-A., & Amaya-Castellanos, C. (julio-septiembre de 2019 de 2019). Estilos de crianza, autoeficacia parental y problemas conductuales infantiles en tres municipios de Santander. *Revista de la Universidad Industrial de Santander salud*, vol. 51(3).
- Lane, C. (2010). *La timidez*. https://primeravocal.org/wp-content/uploads/2011/04/introduccion_Timidez_Lane.pdf
- Natalia Martins Dias, a. A. (s.f.). Is it possible to promote executive functions in preschoolers? A case study in Brazil. *International Journal or Child are and Education Policy*.
- Meece, J. (. (s.f.). Teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget. En Piaget., *Teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget*. Obtenido de <https://www.guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Teor%C3%A0Da%20del%20desarrollo%20de%20Piaget.pdf>
- Mas, L. A. (2021). Técnicas de modificación de conducta. Qué son y cómo aplicarlas. *Centro de desarrollo cognitivo*
- Miguel Ángel Olea Peralta, G. D. (2020). Efecto de un taller vivencial de enfoque histórico cultural dirigido hacia el mejoramiento de la conducta asertiva de niños de cuarto grado de educación primaria. *Revista Amazónica*, lapesam/gmpeppe/ufam/cnpq, Vol XXIV, número 1, jan-jun, 2020, pág.186-213.
- Ministerio de Educación, M. d. (2016). Programa Curricular.
- Ministerio de Educación, M. d. (2016). *Programa Curricular De Educación Inicial*. Lima.
- Mondi, C. F. (2021). Fostering socio-emotional learning through early childhood intervention. *International Journal of Child Care and Education Policy*
- Pintado, I. S. (2005). *Agresividad infantil*. PIRAMIDE. Obtenido de <https://www.casadellibro.com/libro-agresividad-infantil>
- Portillo, M. E., & Molina, B. I. (2021). Problemas conductuales en niños y niñas del II nivel del preescolar José Benito Escobar de la ciudad de Estelí, en el II semestre del año lectivo del 2020. Estelí - Nicaragua.
- Proaño, k. m. (2020). habilidades sociales en preescolares de lima metropolitana. Lima - Perú.

- Roncagliolo, P. F. (2022). Comunidad peruana de aprendizaje- COPERA.
- R.T. Lohndorf et al. (2019). Preschoolers' problem behavior, prosocial behavior, and language ability in a Latin-American context: The roles of child executive functions and socialization environments. *Early Childhood Research Quarterly* 48 (2019) 36–49, 2-14
- Silva Fernández, Claudia Susana, L. J. (27 de Jan./Dec/July de 2021). Characterization of aggressive behaviour and psychosocial variables in a sample of adolescents from the city of Bucaramanga and its metropolitan area. *Psychogenetic* . 2021 , vol.24(no.46).
- Susanne Andermo, M. H.-T.-D. (2020). School-related physical activity interventions and mental health among children: a systematic review and meta-analysis. *Andermo et al. Sports Medicine - Open*.
- Nicoletta Salerni, C. C. (17 de febrero de 2022). Comportamiento prosocial en preescolares: efectos de experiencias tempranas de socialización con pares. *Artículo de Investigación Original*.
- Stevenson. (2021). Los juegos tradicionales como medio para fortalecer la autonomía, el trabajo en equipo y el liderazgo en la escuela. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, Volumen 1, Número 1, pa 14-20, 2021.
- UNICEF. (2018). Learning through play. *Fondo de las Naciones Unidas para la infancia*, pg. 36.
- WATSON. (12 de agosto de 2022). Psicología. Introducción al estudio del comportamiento humano. EstherSitges
- Walter arias,11 Conducta Prosocial. (2015). . obtenido de http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_1/walter_arias.pdf
- Zapata-Ros, M. (s.f.). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conec. ., (pág. Página 11 de 49). Aguiar, A. S. (2019). Los juegos tradicionales y la educación en canarias: de las propuestas del siglo XIX a las regulaciones automáticas. Ediciones Universidad de Salamanca, 126.

ANEXOS

Anexos 1 Tabla de operacionalización de variables

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	indicadores	ítems	Escala	Niveles o rangos
V1: Juegos tradicionales	Ardila (2022) Los juegos tradicionales, se establece como manifestaciones lúdicas que forma parte de nuestro patrimonio cultural de los países y acceden a reconocer costumbres y tradiciones. Estas experiencias recreativas, además de fortalecer la identidad cultural, fortalecen habilidades sociales y activan los procesos de aprendizaje en entornos educativos, gracias a su valor pedagógico.	En esta variable consta de cuatro dimensiones las cuales se van a tener en cuenta para el desarrollo de la investigación las cuales son: dimensión 1: cognitiva, dimensión 2: motriz, dimensión 3: social y la dimensión 4: afectiva emocional	D1: Cognitiva D2: motriz D3: social D4: Afectiva emocional	Memoria Atención Concentración razonamiento y la resolución de problemas. Físico y motor Coordinación motora gruesa y fina El equilibrio fortalecimiento del esquema corporal La integración Comunicación Cooperación compartir Control de emociones Autocontrol	1; 2 3; 4; 5; 6 7; 8, 9 10; 11 12; 13 14; 15 16;17;18 19; 20 21; 22 23; 24 25; 26 27; 28 29; 30	(5) Siempre (4) Casi Siempre (3) Algunas veces (2) Rara vez (1) Nunca	Alto: (110-140) Medio: (70-109) Bajo: (30-69)
V2: Mejoramiento de la conducta	(Mas, 2021) dice que la aplicación consecuente de los principios de la educación y la psicología practica mejorar a disminuir o cambiar de actitud inapropiadas; entendiéndose que la innovación de la conducta se ha considerado manipuladora; ya que gracias a las estrategias empleadas ayudan a optimizar la calidad de vida de los niños y de los adultos cuidadores quienes son los que están más cerca a los niños.	En la variable 2 consta de tres dimensiones las cuales son: dimensión 1: rebeldía, la dimensión 2: agresividad y dimensión 3: timidez que las conductas las cuales van a ser investigadas.	D1: Rebeldía D2: Agresividad D3: Timidez	Desobediencia Incumplimiento a las reglas y normas Independencia y autonomía Frustración Impulsividad Falta de empatía y respeto Baja autoestima Inseguridad	1, 2 3, 4 5,6 7, 8 9, 10 11, 12 13, 14 15,16	(5) Siempre (4) Casi Siempre (3) Algunas veces (2) Rara vez (1) Nunca	Alto: (60-81) Medio: (38-59) Bajo: (16-37)

Anexo 02 Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023					
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores		
Problema General	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1: Juegos tradicionales		
			Dimensiones	Indicadores	Escala de valores
¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales con el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023?	Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023,	Existe relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS – Cajamarca 2023;	D1: Cognitiva	Memoria Atención Concentración Razonamiento y resolución de problemas	Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Rara vez (2) Nunca (1)
			D2: Motriz	Físico y motor Coordinación motor gruesa y fina El equilibrio del fortalecimiento del esquema corporal	
			D3: Social	Integración Comunicación Cooperación Compartir	
			D4: Afectiva emocional	Control de emociones Autocontrol	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2: mejoramiento de la conducta		
			Dimensiones	Indicadores	Escala de valores
1. ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales con la rebeldía en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS	1. Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la rebeldía en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS -	1. Existe relación entre los juegos tradicionales y la rebeldía en los niños en edad preescolar en los niños de los	D2: Rebeldía	. Desobediencia . Incumplimiento a las normas y reglas . Independencia y autonomía	Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3)

Cajamarca 2023?	Cajamarca 2023;	PRONOEIS – Cajamarca 2023			Rara vez (2) Nunca (1)
2. ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales con la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023?	2. Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la agresividad en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023;	2. Existe relación entre los juegos tradicionales y la agresividad en los niños en edad preescolar en los niños de los PRONOEIS – Cajamarca 2023	D2: Agresividad	Frustración Impulsividad Falta de empatía y respeto	
3. ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales con la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023?	3. Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la timidez en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023;	3. Existe relación entre los juegos tradicionales y la timidez en los niños en edad preescolar en los niños de los PRONOEIS – Cajamarca 2023	D3: Timidez	Baja autoestima Inseguridad	

Anexo 03 Instrumento de recojo de datos

Valoración: Nunca (1) Rara vez (2) Algunas veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

Variable 1 Los Juegos tradicionales																															
Dimensiones		Cognitiva				Motriz				Social				Afectiva emocional																	
Indicadores		Memoria	Atención	Concentración	Razonamiento y resolución de problemas	Físico y motor	Coordinación motor gruesa y fina	El equilibrio	Fortalecimiento del esquema corporal	Integración	Integración	Cooperación	compartir	Control de emociones	autocontrol																
Items																															
Niños/as		1. Explica a sus compañeros sobre los juegos a realizar	2.- Expresa con sus propias palabras las reglas del juego	3. Escucha atentamente las indicaciones dadas por las promotoras educativas comunitarias (PECS)	4. sigue las indicaciones orales	5. Tiene cuidado de no golpearse con sus compañeros	6. Demuestra interés en sus actividades lúdicas matemática	7. Sigue el orden de los participantes en los juegos	8. Menciona los sucesos de su interés	9. Establece relaciones de ubicación, movimiento y cantidad	10. Demuestra agilidad y destreza en sus juegos	11. Realiza movimientos corporales	12. Lanza objetos a una caja con precisión	13. Camina, corre coordinadamente en diferentes ritmos y orientaciones	14. Se desplaza por líneas rectas con los brazos extendidos	15. Mantiene el equilibrio a pararse en un pie	16. Mueve y señala las partes del cuerpo	17. Realiza movimientos con las diferentes partes del cuerpo	18. Selecciona los materiales para realizar los juegos de su interés	19. Invita a sus compañeros a participar de los juegos	20. Se divierte mientras aprende y participa de los juegos grupales	21. expresa sus emociones con palabras, muecas o movimientos	22. Comenta con sus compañeros sobre los juegos realizados	23. Propone juegos y da las indicaciones a sus compañeros	24. Es solidario con sus compañeros ante una dificultad	25. Comparte los materiales y los espacios del juego con sus compañeros	26. Es solidario y trabaja en equipo	27. Gestiona sus emociones con actitudes que no le hacen daño	28. Molesta a sus compañeros al momento de trabajar	29. Es tolerante ante las frustraciones que se le presenta	30. Muestra tranquilidad y calma cuando juega

Valoración: Nunca (1) Rara vez (2) Algunas veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

Variable 2 Mejoramiento de la conducta							
Rebeldía			Agresividad			Timidez	
Desobediencia	Incumplimiento a las normas y reglas	Independencia y autonomía	Frustración	Impulsividad	Falta de empatía y respeto	Baja autoestima	Inseguridad
1.- Comunica a la promotora educativa cuando va a salir del aula	2.- Le gusta llamar la atención constantemente por cualquier motivo	3.- Se adapta con facilidad a las normas de convivencia del PRONOEI y de los juegos	4.- Cumple con las reglas establecidas de los juegos y las normas del aula	5.- Le gusta que le ayuden cuando no puede	6.- Es capaz de realizar actividades sencillas por sí mismo ejemplo ordenar los	7.- Es susceptible cuando tiene cólera o pierde un juego	8.- Se molesta cuando no le dan lo que quiere
				9.-Empuja a sus compañeros cuando se enoja	10.-Constantemente interrumpe las actividades de sus compañeros	11.- Responde de manera comprensiva cuando ve a sus compañeros con dificultades.	12.-Guarda los materiales cuando termina de jugar
						13.-Disfruta jugar con sus amigos y explorar nuevas actividades	14.- Trata a todos sus compañeros de manera respetuosa y amable
						15.- Necesita ayuda o apoyo para tomar decisiones	16.- Se siente cómodo interactuando con sus compañeros en diferentes

Anexo 04 Carta de presentación



Lima, 27 de junio de 2023.

Carta P. 0556-2023-UCV-EPG-SP

Magister:
GLÁDIS MABEL PAJARES VILLANUEVA
ESPECIALISTA DE EDUCACION INICIAL
UGEEI CAJAMARCA.

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **MOSQUERA HERNÁNDEZ CARMEN DEL ROSARIO**, identificado(a) con DNI/CE N° 26641987 y código de matrícula N° 7002838376; estudiante del programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN en modalidad semipresencial del semestre 2023-I quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

Juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

MHA. Ruth Angélica Chirana Becerra
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo



Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



Anexo 05

VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Señora : Mg. Gisela del Carmen Vera Cubas

Presente

Asunto : **Validación de instrumentos a través de juicio de experto**

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de **MAESTRIA EN EDUCACION** de la Universidad César Vallejo, en la sede **Lima Norte**, promoción: **2022-I**, aula 1 requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: **Los juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Firma

CARMEN DEL ROSARIO MOSQUERA HERNÁNDEZ

DNI: 26641987

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Mg. Gisela del Carmen Vera Cubas
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial
Institución donde labora:	PRONOEI Ciclo I “Tupac Amaru”
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala: Guía de observación

Nombre de la Prueba:	Guía de observación: para evaluar los Juegos tradicionales
Autor (a):	Carmen Del Rosario Mosquera Hernández
Objetivo:	Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023
Administración:	Individual
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Programas no escolarizados de educación inicial (PRONOEI) Cajamarca
Dimensiones:	D1: Cognitiva, D2: motricidad, D3: social, D4: Afectiva emocional
Confiabilidad:	Satisfactorio
Escala:	Siempre Casi siempre Algunas veces Rara vez Nunca
Niveles o rango:	Alto (110 – 149) Medio (70 – 109) Bajo (30 – 69)
Cantidad de ítems:	30
Tiempo de aplicación:	2 semanas



4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento los Ítems **Los juegos tradicionales** elaborado por Carmen Del Rosario Mosquera Hernández en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

- 4: Alto nivel**
- 3: Moderado nivel**
- 2: Bajo Nivel**
- 1: No cumple con el criterio**

Instrumento que mide la variable 01: Los Juegos tradicionales

Definición de la variable:

Los juegos tradicionales: se establece como manifestaciones lúdicas que forma parte de nuestro patrimonio cultural de los países y acceden a reconocer costumbres y tradiciones (Ardila 2022)

Dimensión 1: Cognitivo

Definición de la dimensión: se refiere a cómo una persona adquiere, procesa y utiliza la información para entender el mundo y tomar decisiones (Sternberg, 1985).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Memoria	1. Explica a sus compañeros sobre los juegos a realizar	4	4	4	
	2. Expresa con sus propias palabras las reglas del juego	4	4	4	
Atención	3. Escucha atentamente las indicaciones dadas por las promotoras educativas comunitarias (PECS)	4	4	4	
	4. sigue las indicaciones orales	4	4	4	
Concentración	5. Tiene cuidado de no golpearse con sus compañeros	4	4	4	
	6. Demuestra interés en sus actividades lúdicas matemática	4	4	4	
Razonamiento y la resolución de problemas	7. Sigue el orden de los participantes en los juegos	4	4	4	
	8. Menciona los sucesos de su interés	4	4	4	
	9. Establece relaciones de ubicación, movimiento y cantidad	4	4	4	

Dimensión 2: Motriz

Definición de la dimensión: Motriz o motricidad es el conjunto de habilidades y destrezas que permiten realizar movimientos voluntarios y coordinados (Piaget 1955)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Físico y motor	10. Demuestra agilidad y destreza en sus juegos	4	4	4	
	11. Realiza movimientos corporales	4	4	4	
Coordinación motora gruesa y fina	12. Lanza objetos a una caja con precisión	4	4	4	
	13. Camina, corre coordinadamente en diferentes ritmos y orientaciones	4	4	4	
El equilibrio	14. Se desplaza por líneas rectas con los brazos extendidos	4	4	4	
	15. Mantiene el equilibrio a pararse en un pie	4	4	4	
Fortalecimiento del esquema corporal	16. Mueve y señala las partes del cuerpo	4	4	4	
	17. Realiza movimientos con las diferentes partes del cuerpo	4	4	4	
	18. Selecciona los materiales para realizar los juegos de su interés	4	4	4	



Dimensión 3: Social

Definición de la dimensión: Es la diversidad de aspectos que permiten a la persona interactuar con otras personas, para lo que son esenciales la existencia de otros con conciencia de sí mismos, el lenguaje y la intención de comunicar (López, 2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
La integración	19. Invita a sus compañeros a participar de los juegos	4	4	4	
	20. Se divierte mientras aprende y participa de los juegos grupales	4	4	4	
comunicación	21. Expresa sus emociones con palabras, muecas o movimientos	4	4	4	
	22. Comenta con sus compañeros sobre los juegos realizados	4	4	4	
Cooperación	23. Propone juegos y da las indicaciones a sus compañeros	4	4	4	
	24. Es solidario con sus compañeros ante una dificultad	4	4	4	
Compartir	25. Comparte los materiales y los espacios del juego con sus compañeros	4	4	4	
	26. Es solidario y trabaja en equipo	4	4	4	



Dimensión 4: Afectiva emocional

Definición de la dimensión: la afectividad se refiere a nuestra habilidad para responder emocionalmente a estímulos tanto internos como externos, manifestando nuestras emociones y sentimientos a través de nuestro comportamiento emocional. Es la capacidad de experimentar y expresar una variedad de estados emocionales en respuesta a diversas situaciones y experiencias (Yépez, 2020)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Control de emociones	27. Gestiona sus emociones con actitudes que no le hacen daño	4	4	4	
	28. Molesta a sus compañeros al momento de trabajar	4	4	4	
Autocontrol	29. Es tolerante ante las frustraciones que se le presenta	4	4	4	
	30. Muestra tranquilidad y calma cuando juega	4	4	4	



1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Mg. Gisela del Carmen Vera Cubas
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial
Institución donde labora:	PRONOEI I Ciclo "Tupac Amarú"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala: Guía de observación

Nombre de la Prueba:	Guía de observación: para evaluar el mejoramiento de la conducta
Autor (a):	Carmen Del Rosario Mosquera Hernández
Objetivo:	Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023
Administración:	Individual
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Programas no escolarizados de educación inicial (PRONOEI) Cajamarca
Dimensiones:	D1: Cognitiva, D2: motricidad, D3: social, D4: Afectiva emocional
Confiabilidad:	Satisfactorio
Escala:	Siempre Casi siempre Algunas veces Rara vez Nunca
Niveles o rango:	Alto (60-81) Medio (38-59) Bajo (16-37)
Cantidad de ítems:	16
Tiempo de aplicación:	2 semanas



Mg. Gisela del C. Vera de Paredes
COORD. PRONOEI CICLO I - TUPAC AMARÚ

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento los Ítems de **mejoramiento de la conducta** elaborado por Carmen Del Rosario Mosquera Hernández en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

- 4: Alto nivel**
- 3: Moderado nivel**
- 2: Bajo Nivel**
- 1: No cumple con el criterio**

Instrumento que mide la Variable 2: Mejoramiento de la conducta

Definición de la variable:

Conducta es lo que el organismo hace o dice consideraba que la conducta humana era la consecuencia de la interacción entre el niño y su ambiente, y que se podía variar a través del aprendizaje y la práctica (Watson,2022)

Dimensión 1: Rebeldía

Definición de la dimensión: es una característica propia de los niños y los adolescentes que se pone de manifiesto en sus actividades de diferentes maneras: protestando constantemente, oponiéndose a las normas sociales o a lo establecido enfrentándose con frecuencia a padres, tutores, profesores y profesoras, etc. (Piaget 1958)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desobediencia	1. Comunica a la promotora educativa cuando va a salir del aula	4	4	4	
	2. Le gusta llamar la atención constantemente por cualquier motivo	4	4	4	
Incumplimiento a las normas y reglas	3. Se adapta con facilidad a las normas de convivencia del PRONOEI y de los juegos	4	4	4	
	4. Cumple con las reglas establecidas de los juegos y las normas del aula	4	4	4	
Independencia y autonomía	5. Le gusta que le ayuden cuando no puede	4	4	4	
	6. Es capaz de realizar actividades sencillas por sí mismo ejemplo ordenar los juguetes	4	4	4	

Dimensión 2: Agresividad

Definición de la dimensión: Agresividad en los niños es la que aprenden a través de su entorno social, considerando al funcionamiento humano como el resultado de una serie de interacciones de factores ambientales, factores personales y factores conductuales (Medrano & Flores, 2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Frustración	7.- Es susceptible cuando tiene cólera o pierde un juego	4	4	4	
	8.- Se molesta cuando no le dan lo que quiere	4	4	4	
Impulsividad	9.-Empuja a sus compañeros cuando se enoja	4	4	4	
	10.-Constantemente interrumpe las actividades de sus compañeros	4	4	4	
Falta de empatía y respeto	11.- Responde de manera comprensiva cuando ve a sus compañeros con dificultades.	4	4	4	
	12.- Guarda los materiales cuando termina de jugar	4	4	4	



Dimensión 3: Timidez

Definición de la dimensión: Se define como un sentimiento de ansiedad o inseguridad social que se experimenta en situaciones de interacción social. Se caracteriza por la evitación de contactos sociales y la dificultad para establecer relaciones interpersonales debido a la preocupación por el qué dirán los demás y el miedo a ser juzgado negativamente (Zimbardo Año 2010)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Baja autoestima	13.-Disfruta jugar con sus amigos y explorar nuevas actividades	4	4	4	
	14.- Trata a todos sus compañeros de manera respetuosa y amable	4	4	4	
Inseguridad	15.- Necesita ayuda o apoyo para tomar decisiones	4	4	4	
	16.- Se siente cómodo interactuando con sus compañeros en diferentes situaciones	4	4	4	



VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Señora : Mg. María Jesús Murrugarra Cabrera

Presente

Asunto : **Validación de instrumentos a través de juicio de experto**

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de **MAESTRIA EN EDUCACION** de la Universidad César Vallejo, en la sede **Lima Norte**, promoción: **2022-I**, aula 1 requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: **Los juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Firma

CARMEN DEL ROSARIO MOSQUERA HERNÁNDEZ

DNI: 26641987

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	María Jesús Murrugarra Cabrera
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Especialista de educación inicial DRE y UGEL Prof. Coordinadora
Institución donde labora:	PRONOEI II Ciclo "Bella Unión"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala: Guía de observación

Nombre de la Prueba:	Guía de observación: para evaluar los Juegos tradicionales
Autor (a):	Carmen Del Rosario Mosquera Hernández
Objetivo:	Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023
Administración:	Individual
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Programas no escolarizados de educación inicial (PRONOEI) Cajamarca
Dimensiones:	D1: Cognitiva, D2: motricidad, D3: social, D4: Afectiva emocional
Confiabilidad:	Satisfactorio
Escala:	Siempre Casi siempre Algunas veces Rara vez Nunca
Niveles o rango:	Alto (110 – 149) Medio (70 – 109) Bajo (30 – 69)
Cantidad de ítems:	30
Tiempo de aplicación:	2 semanas



DNI N°26610038

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento los Ítems **Los juegos tradicionales** elaborado por Carmen Del Rosario Mosquera Hernández en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Los Juegos tradicionales

Definición de la variable:

Los juegos tradicionales: se establece como manifestaciones lúdicas que forma parte de nuestro patrimonio cultural de los países y acceden a reconocer costumbres y tradiciones (Ardila 2022)

Dimensión 1: Cognitivo

Definición de la dimensión: se refiere a cómo una persona adquiere, procesa y utiliza la información para entender el mundo y tomar decisiones (Sternberg, 1985).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Memoria	1. Explica a sus compañeros sobre los juegos a realizar	4	4	4	
	2. Expresa con sus propias palabras las reglas del juego	4	4	4	
Atención	3. Escucha atentamente las indicaciones dadas por las promotoras educativas comunitarias (PECS)	4	4	4	
	4. sigue las indicaciones orales	4	4	4	
Concentración	5. Tiene cuidado de no golpearse con sus compañeros	4	4	4	
	6. Demuestra interés en sus actividades lúdicas matemática	4	4	4	
Razonamiento y la resolución de problemas	7. Sigue el orden de los participantes en los juegos	4	4	4	
	8. Menciona los sucesos de su interés	4	4	4	
	9. Establece relaciones de ubicación, movimiento y cantidad	4	4	4	

Dimensión 2: Motriz

Definición de la dimensión: Motriz o motricidad es el conjunto de habilidades y destrezas que permiten realizar movimientos voluntarios y coordinados (Piaget 1955)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Físico y motor	10. Demuestra agilidad y destreza en sus juegos	4	4	4	
	11. Realiza movimientos corporales	4	4	4	
Coordinación motora gruesa y fina	12. Lanza objetos a una caja con precisión	4	4	4	
	13. Camina, corre coordinadamente en diferentes ritmos y orientaciones	4	4	4	
El equilibrio	14. Se desplaza por líneas rectas con los brazos extendidos	4	4	4	
	15. Mantiene el equilibrio a pararse en un pie	4	4	4	
Fortalecimiento del esquema corporal	16. Mueve y señala las partes del cuerpo	4	4	4	
	17. Realiza movimientos con las diferentes partes del cuerpo	4	4	4	
	18. Selecciona los materiales para realizar los juegos de su interés	4	4	4	



DNI N°26610038

Dimensión 3: Social

Definición de la dimensión: Es la diversidad de aspectos que permiten a la persona interactuar con otras personas, para lo que son esenciales la existencia de otros con conciencia de sí mismos, el lenguaje y la intención de comunicar (López, 2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
La integración	19. Invita a sus compañeros a participar de los juegos	4	4	4	
	20. Se divierte mientras aprende y participa de los juegos grupales	4	4	4	
comunicación	21. Expresa sus emociones con palabras, muecas o movimientos	4	4	4	
	22. Comenta con sus compañeros sobre los juegos realizados	4	4	4	
Cooperación	23. Propone juegos y da las indicaciones a sus compañeros	4	4	4	
	24. Es solidario con sus compañeros ante una dificultad	4	4	4	
Compartir	25. Comparte los materiales y los espacios del juego con sus compañeros	4	4	4	
	26. Es solidario y trabaja en equipo	4	4	4	



DNI N°26610038

Dimensión 4: Afectiva emocional

Definición de la dimensión: la afectividad se refiere a nuestra habilidad para responder emocionalmente a estímulos tanto internos como externos, manifestando nuestras emociones y sentimientos a través de nuestro comportamiento emocional. Es la capacidad de experimentar y expresar una variedad de estados emocionales en respuesta a diversas situaciones y experiencias (Yépez, 2020)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Control de emociones	27. Gestiona sus emociones con actitudes que no le hacen daño	4	4	4	
	28. Molesta a sus compañeros al momento de trabajar	4	4	4	
Autocontrol	29. Es tolerante ante las frustraciones que se le presenta	4	4	4	
	30. Muestra tranquilidad y calma cuando juega	4	4	4	




DNI N° 26610038

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	María Jesús Murrugarra Cabrera
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Especialista de educación inicial DRE y UGEL Prof. Coordinadora
Institución donde labora:	PRONOEI II Ciclo "Bella Unión"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala: Guía de observación

Nombre de la Prueba:	Guía de observación: para el mejoramiento de la conducta
Autor (a):	Carmen Del Rosario Mosquera Hernández
Objetivo:	Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023
Administración:	Individual
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Programas no escolarizados de educación inicial (PRONOEI) Cajamarca
Dimensiones:	D1: Cognitiva, D2: motricidad, D3: social, D4: Afectiva emocional
Confiabilidad:	Satisfactorio
Escala:	Siempre Casi siempre Algunas veces Rara vez Nunca
Niveles o rango:	Alto (60-80) Medio (38-59) Bajo (16-37)
Cantidad de ítems:	16
Tiempo de aplicación:	2 semanas



DNI N° 26610038

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento los Ítems de **mejoramiento de la conducta** elaborado por Carmen Del Rosario Mosquera Hernández en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<p>CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p>RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la Variable 2: Mejoramiento de la conducta

Definición de la variable:

Conducta es lo que el organismo hace o dice consideraba que la conducta humana era la consecuencia de la interacción entre el niño y su ambiente, y que se podía variar a través del aprendizaje y la práctica (Watson,2022)

Dimensión 1: Rebeldía

Definición de la dimensión: es una característica propia de los niños y los adolescentes que se pone de manifiesto en sus actividades de diferentes maneras: protestando constantemente, oponiéndose a las normas sociales o a lo establecido enfrentándose con frecuencia a padres, tutores, profesores y profesoras, etc. (Piaget 1958)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desobediencia	1. Comunica a la promotora educativa cuando va a salir del aula	4	4	4	
	2. Le gusta llamar la atención constantemente por cualquier motivo	4	4	4	
Incumplimiento a las normas y reglas	3. Se adapta con facilidad a las normas de convivencia del PRONOEI y de los juegos	4	4	4	
	4. Cumple con las reglas establecidas de los juegos y las normas del aula	4	4	4	
Independencia y autonomía	5. Le gusta que le ayuden cuando no puede	4	4	4	
	6. Es capaz de realizar actividades sencillas por sí mismo ejemplo ordenar los juguetes	4	4	4	

Dimensión 2: Agresividad

Definición de la dimensión: Agresividad en los niños es la que aprenden a través de su entorno social, considerando al funcionamiento humano como el resultado de una serie de interacciones de factores ambientales, factores personales y factores conductuales (Medrano & Flores, 2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Frustración	7.- Es susceptible cuando tiene cólera o pierde un juego	4	4	4	
	8.- Se molesta cuando no le dan lo que quiere	4	4	4	
Impulsividad	9.-Empuja a sus compañeros cuando se enoja	4	4	4	
	10.-Constantemente interrumpe las actividades de sus compañeros	4	4	4	
Falta de empatía y respeto	11.- Responde de manera comprensiva cuando ve a sus compañeros con dificultades.	4	4	4	
	12.- Guarda los materiales cuando termina de jugar	4	4	4	

Dimensión 3: Timidez

Definición de la dimensión: Se define como un sentimiento de ansiedad o inseguridad social que se experimenta en situaciones de interacción social. Se caracteriza por la evitación de contactos sociales y la dificultad para establecer relaciones interpersonales debido a la preocupación por el qué dirán los demás y el miedo a ser juzgado negativamente (Zimbardo Año 2010)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Baja autoestima	13.-Disfruta jugar con sus amigos y explorar nuevas actividades	4	4	4	
	14.- Trata a todos sus compañeros de manera respetuosa y amable	4	4	4	
Inseguridad	15.- Necesita ayuda o apoyo para tomar decisiones	4	4	4	
	16.- Se siente cómodo interactuando con sus compañeros en diferentes situaciones	4	4	4	



DNI N° 26610038

VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Señora : Dra. Lilet Eurídice Barrantes Rojas

Presente

Asunto : **Validación de instrumentos a través de juicio de experto**

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de **MAESTRIA EN EDUCACION** de la Universidad César Vallejo, en la sede **Lima Norte**, promoción: **2022-I**, aula 1 requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: **Los juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEIS Cajamarca 2023** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Firma

CARMEN DEL ROSARIO MOSQUERA HERNÁNDEZ

DNI: 26641987

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Lilet Euridice Rojas Barrantes
Grado profesional:	Maestría () Doctora (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Pedagogía y Administrativa
Institución donde labora:	I.E. N° 82011 “Los Rosales”
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala: Guía de observación

Nombre de la Prueba:	Guía de observación: para evaluar los Juegos tradicionales
Autor (a):	Carmen Del Rosario Mosquera Hernández
Objetivo:	Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023
Administración:	Individual
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Programas no escolarizados de educación inicial (PRONOEI) Cajamarca
Dimensiones:	D1: Cognitiva, D2: motricidad, D3: social, D4: Afectiva emocional
Confiabilidad:	Satisfactorio
Escala:	Siempre Casi siempre Algunas veces Rara vez Nunca
Niveles o rango:	Alto (110 – 149) Medio (70 – 109) Bajo (30 – 69)
Cantidad de ítems:	30
Tiempo de aplicación:	2 semanas



4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento los Ítems **Los juegos tradicionales** elaborado por Carmen Del Rosario Mosquera Hernández en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Los Juegos tradicionales

Definición de la variable:

Los juegos tradicionales: se establece como manifestaciones lúdicas que forma parte de nuestro patrimonio cultural de los países y acceden a reconocer costumbres y tradiciones (Ardila 2022)

Dimensión 1: Cognitivo

Definición de la dimensión: se refiere a cómo una persona adquiere, procesa y utiliza la información para entender el mundo y tomar decisiones (Sternberg, 1985).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Memoria	1. Explica a sus compañeros sobre los juegos a realizar	4	4	4	
	2. Expresa con sus propias palabras las reglas del juego	4	4	4	
Atención	3. Escucha atentamente las indicaciones dadas por las promotoras educativas comunitarias (PECS)	4	4	4	
	4. sigue las indicaciones orales	4	4	4	
Concentración	5. Tiene cuidado de no golpearse con sus compañeros	4	4	4	
	6. Demuestra interés en sus actividades lúdicas matemática	4	4	4	
Razonamiento y la resolución de problemas	7. Sigue el orden de los participantes en los juegos	4	4	4	
	8. Menciona los sucesos de su interés	4	4	4	
	9. Establece relaciones de ubicación, movimiento y cantidad	4	4	4	

Dimensión 2: Motriz

Definición de la dimensión: Motriz o motricidad es el conjunto de habilidades y destrezas que permiten realizar movimientos voluntarios y coordinados (Piaget 1955)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Físico y motor	10. Demuestra agilidad y destreza en sus juegos	4	4	4	
	11. Realiza movimientos corporales	4	4	4	
Coordinación motora gruesa y fina	12. Lanza objetos a una caja con precisión	4	4	4	
	13. Camina, corre coordinadamente en diferentes ritmos y orientaciones	4	4	4	
El equilibrio	14. Se desplaza por líneas rectas con los brazos extendidos	4	4	4	
	15. Mantiene el equilibrio a pararse en un pie	4	4	4	
Fortalecimiento del esquema corporal	16. Mueve y señala las partes del cuerpo	4	4	4	
	17. Realiza movimientos con las diferentes partes del cuerpo	4	4	4	
	18. Selecciona los materiales para realizar los juegos de su interés	4	4	4	



Dimensión 3: Social

Definición de la dimensión: Es la diversidad de aspectos que permiten a la persona interactuar con otras personas, para lo que son esenciales la existencia de otros con conciencia de sí mismos, el lenguaje y la intención de comunicar (López, 2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
La integración	19. Invita a sus compañeros a participar de los juegos	4	4	4	
	20. Se divierte mientras aprende y participa de los juegos grupales	4	4	4	
comunicación	21. Expresa sus emociones con palabras, muecas o movimientos	4	4	4	
	22. Comenta con sus compañeros sobre los juegos realizados	4	4	4	
Cooperación	23. Propone juegos y da las indicaciones a sus compañeros	4	4	4	
	24. Es solidario con sus compañeros ante una dificultad	4	4	4	
Compartir	25. Comparte los materiales y los espacios del juego con sus compañeros	4	4	4	
	26. Es solidario y trabaja en equipo	4	4	4	



Dimensión 4: Afectiva emocional

Definición de la dimensión: la afectividad se refiere a nuestra habilidad para responder emocionalmente a estímulos tanto internos como externos, manifestando nuestras emociones y sentimientos a través de nuestro comportamiento emocional. Es la capacidad de experimentar y expresar una variedad de estados emocionales en respuesta a diversas situaciones y experiencias (Yépez, 2020)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Control de emociones	27. Gestiona sus emociones con actitudes que no le hacen daño	4	4	4	
	28. Molesta a sus compañeros al momento de trabajar	4	4	4	
Autocontrol	29. Es tolerante ante las frustraciones que se le presenta	4	4	4	
	30. Muestra tranquilidad y calma cuando juega	4	4	4	



1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Lilet Euridice Rojas Barrantes
Grado profesional:	Maestría () Doctora (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Pedagogía y Administrativa
Institución donde labora:	I.E. N° 82011 “Los Rosales”
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala: Guía de observación

Nombre de la Prueba:	Guía de observación: para evaluar los Juegos tradicionales
Autor (a):	Carmen Del Rosario Mosquera Hernández
Objetivo:	Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta en los niños en edad preescolar de los PRONOEIS - Cajamarca 2023
Administración:	Individual
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Programas no escolarizados de educación inicial (PRONOEI) Cajamarca
Dimensiones:	D1: Cognitiva, D2: motricidad, D3: social, D4: Afectiva emocional
Confiabilidad:	Satisfactorio
Escala:	Siempre Casi siempre Algunas veces Rara vez Nunca
Niveles o rango:	Alto (60-81) Medio (38-59) Bajo (16-37)
Cantidad de ítems:	16
Tiempo de aplicación:	2 semanas



4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento los Ítems **mejoramiento de la conducta** elaborado por Carmen Del Rosario Mosquera Hernández en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la Variable 2: Mejoramiento de la conducta

Definición de la variable: Conducta es lo que el organismo hace o dice considerando que la conducta humana era la consecuencia de la interacción entre el niño y su ambiente, y que se podía variar a través del aprendizaje y la práctica (Watson, 2022)

Dimensión 1: Rebeldía

Definición de la dimensión: es una característica propia de los niños y los adolescentes que se pone de manifiesto en sus actividades de diferentes maneras: protestando constantemente, oponiéndose a las normas sociales o a lo establecido enfrentándose con frecuencia a padres, tutores, profesores y profesoras, etc. (Piaget 1958)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desobediencia	1. Comunica a la promotora educativa cuando va a salir del aula	4	4	4	
	2. Le gusta llamar la atención constantemente por cualquier motivo	4	4	4	
Incumplimiento a las normas y reglas	3. Se adapta con facilidad a las normas de convivencia del PRONOEI y de los juegos	4	4	4	
	4. Cumple con las reglas establecidas de los juegos y las normas del aula	4	4	4	
Independencia y autonomía	5. Le gusta que le ayuden cuando no puede	4	4	4	
	6. Es capaz de realizar actividades sencillas por sí mismo ejemplo ordenar los juguetes	4	4	4	

Dimensión 2: Agresividad

Definición de la dimensión: Agresividad en los niños es la que aprenden a través de su entorno social, considerando al funcionamiento humano como el resultado de una serie de interacciones de factores ambientales, factores personales y factores conductuales (Medrano & Flores, 2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Frustración	7.- Es susceptible cuando tiene cólera o pierde un juego	4	4	4	
	8.- Se molesta cuando no le dan lo que quiere	4	4	4	
Impulsividad	9.-Empuja a sus compañeros cuando se enoja	4	4	4	
	10.-Constantemente interrumpe las actividades de sus compañeros	4	4	4	
Falta de empatía y respeto	11.- Responde de manera comprensiva cuando ve a sus compañeros con dificultades.	4	4	4	
	12.- Guarda los materiales cuando termina de jugar	4	4	4	



Dimensión 3: Timidez

Definición de la dimensión: Se define como un sentimiento de ansiedad o inseguridad social que se experimenta en situaciones de interacción social. Se caracteriza por la evitación de contactos sociales y la dificultad para establecer relaciones interpersonales debido a la preocupación por el qué dirán los demás y el miedo a ser juzgado negativamente (Zimbardo Año 2010)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Baja autoestima	13.-Disfruta jugar con sus amigos y explorar nuevas actividades	4	4	4	
	14.- Trata a todos sus compañeros de manera respetuosa y amable	4	4	4	
Inseguridad	15.- Necesita ayuda o apoyo para tomar decisiones	4	4	4	
	16.- Se siente cómodo interactuando con sus compañeros en diferentes situaciones	4	4	4	



ANEXO 06 INFORME DE LA SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
VERA CUBAS, GISELA DEL CARMEN DNI 26620913	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA Fecha de diploma: 04/07/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
VERA CUBAS, GISELA DEL CARMEN DNI 26620913	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 30/06/2009 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
MURRUGARRA CABRERA, MARIA JESUS DNI 26610038	LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL Fecha de diploma: 20/07/2007 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>
MURRUGARRA CABRERA, MARIA JESUS DNI 26610038	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 27/04/2007 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>
MURRUGARRA CABRERA, MARIA JESUS DNI 26610038	LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL Fecha de diploma: 20/07/2007 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>
MURRUGARRA CABRERA, MARIA JESUS DNI 26610038	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA Fecha de diploma: 15/01/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado y Título	Institución
ROSAS BARRANTES, LELY FURDICE DNI 24607311	TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN GESTIÓN ESCOLAR CON LIDERAZGO PEDAGÓGICO Fecha de diploma: 03/04/18 Modalidad de estudio: PRESENCIAL Fecha matrícula: 30/04/2018 Fecha egreso: 28/11/2018	UNIVERSIDAD SAN EFRAIM DE LOYOLA S.A. FEUC
ROSAS BARRANTES, LELY FURDICE DNI 24607311	DOCTORA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN Fecha de diploma: 03/08/18 Modalidad de estudio: PRESENCIAL Fecha matrícula: 01/01/2014 Fecha egreso: 30/01/2015	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO FEUC

ROSAS BARRANTES, LELY FURDICE DNI 24607311	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Fecha de diploma: 26/08/2009 Modalidad de estudio: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO FEUC
ROSAS BARRANTES, LELY FURDICE DNI 24607311	LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN EDUCATIVA Fecha de diploma: 07/02/2002 Modalidad de estudio: -	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO FEUC
ROSAS BARRANTES, LELY FURDICE DNI 24607311	LICENCIADO EN EDUCACIÓN EDUCATIVA Fecha de diploma: 07/02/2002 Modalidad de estudio: -	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO FEUC
ROSAS BARRANTES, LELY FURDICE DNI 24607311	MAESTRO EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN Fecha de diploma: 20/06/2013 Modalidad de estudio: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO FEUC

ANEXO 07 Validez de confiabilidad de los instrumentos de evaluación

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

V1: Los juegos tradicionales

Donde:

K: El número de ítems	30
Si ² : Sumatoria de Varianzas de los Ítems	33.035
S _t ² : Varianza de la suma de los Ítems	507.11
α: Coeficiente de Alfa de Cronbach	0.9671

V2: Mejoramiento de la conducta

Donde:

K: El número de ítems	16
Si ² : Sumatoria de Varianzas de los Ítems	17.54
S _t ² : Varianza de la suma de los Ítems	65.84
α: Coeficiente de Alfa de Cronbach	0.838



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GUTIERREZ FARFAN NATALIA SOFIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEI Cajamarca 2023", cuyo autor es MOSQUERA HERNÁNDEZ CARMEN DEL ROSARIO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 30 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GUTIERREZ FARFAN NATALIA SOFIA DNI: 09607001 ORCID: 0000-0002-1053-6699	Firmado electrónicamente por: GUTIERREZ FAR el 31-07-2023 19:49:50

Código documento Trilce: TRI - 0627411