



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

**Juegos tradicionales como atenuante de conductas disruptivas
en los estudiantes de la I.E. Lima, 2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

AUTORA

Molina Moreyra, Marlene (orcid.org/0009-0001-9032-2104)

ASESORA:

Dr. Calla Vásquez, kriss Melody (orcid.org/0000-0003-4976-2332)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo la reducción de brechas y carencia en la educación en todos sus
niveles

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A Dios, quien me da la fuerza necesaria para terminar esta meta de la segunda especialidad y a mi querido hijo Alonso Montenegro Molina, por su apoyo, por la confianza que me brinda. A mis queridos padres y hermanas por las motivaciones que me dan para finalizar mi trabajo académico.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por brindarme los conocimientos necesarios y por guiarme en la realización de mi trabajo de investigación. Expreso mi agradecimiento a mis queridos padres por su apoyo constante y a mis maestros, quienes con su ejemplo y conocimientos valiosos han contribuido en mi carrera de segunda especialidad en Educación Física y Deporte.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CALLA VASQUEZ KRISS MELODY, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "JUEGOS TRADICIONALES COMO ATENUANTE PARA LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. LIMA, 2024", cuyo autor es MOLINA MOREYRA MARLENE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, 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 el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 25 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CALLA VASQUEZ KRISS MELODY DNI: 41599709 ORCID: 0000-0003-4976-2332	Firmado electrónicamente por: KCALLA el 15-08- 2024 19:56:13

Código documento Trilce: TRI - 0834316





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MOLINA MOREYRA MARLENE estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "JUEGOS TRADICIONALES COMO ATENUANTE PARA LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. LIMA, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
MARLENE MOLINA MOREYRA DNI: 40861453 ORCID: 0009-0001-9032-2104	Firmado electrónicamente por: MMOLINAMO2 el 25- 07-2024 15:23:59

Código documento Trilce: TRI - 0834319

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE DE CONTENIDO	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT	iv
I.-INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	9
3.1 Tipo y diseño de investigación	9
3.2. Variables y operacionalización	10
3.3. Población, muestra, muestreo	10
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	11
3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos.	11
3.6. Consideraciones éticas	12
IV RESULTADOS	13
V DISCUSIÓN	17
VI CONCLUSIONES	20
VII RECOMENDACIONES	21
REFERENCIAS	22
ANEXOS	27

RESUMEN

El objetivo del estudio fue garantizar una educación de calidad, equidad y también inclusiva, promover oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes y proporcionar el objetivo principal: Según Trigueros (2000), los juegos tradicionales se adaptan a las necesidades de los alumnos, complementando el juego de acuerdo con el entorno en el que se desarrollan. Estos se consideran un apoyo educativo importante. Al practicarlo ayudan a disminuir el comportamiento disruptivo en los estudiantes. Dada la metodología se trató con base en el diseño básico tipo cuantitativo, no experimental, revelando el nivel de correlación con el apoyo de una muestra conveniente, la muestra estuvo representada por 60 estudiantes, se utilizó un cuestionario que permitió la recolección de datos. Los resultados mostraron en el nivel alto, donde los juegos tradicionales son el 21.7%, las conductas disruptivas son mínimas, con un 3.3%. Esto indica que existe una relación entre la práctica de juegos tradicionales y una reducción en el comportamiento disruptivo, estos juegos fomentan un entorno más tranquilo y concentrado. En conclusión, los juegos tradicionales sirven como una medida efectiva para disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes de primaria en la I.E. Lima en 2024, siempre y cuando se establezcan la duración y frecuencia apropiadas y se identifiquen los factores que afectan su efectividad.

Palabras clave: Juegos tradicionales, conductas disruptivas, estudiante, educación.

ABSTRACT

The objective of the study was to ensure quality, equity, and inclusive education, promote learning opportunities for all students, and provide the main objective: According to Trigueros (2000), traditional games are adapted to students' needs, complementing play according to the environment in which they are developed. These are considered significant educational supports. Practicing them helps reduce disruptive behavior among students. The methodology was based on a basic quantitative design, non-experimental, revealing correlation levels supported by a convenient sample of 60 students. A questionnaire was used for data collection. The results showed at a high level, where traditional games accounted for 21.7%, disruptive behaviors were minimal, at 3.3%. This indicates there is a relationship between practicing traditional games and a reduction in disruptive behavior, fostering a quieter and more focused environment. In conclusion, traditional games serve as an effective measure to reduce disruptive behaviors among elementary school students at I.E. Lima in 2024, provided appropriate duration and frequency are established, and factors affecting their effectiveness are identified.

Keywords: Traditional games, disruptive behaviors, student, education.

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales son una parte importante de la cultura y la sociedad y desempeñan un papel crucial en el desarrollo humano y las relaciones sociales. En el ámbito educativo, se ha reconocido la importancia de los juegos tradicionales como medio para reducir las conductas disruptivas entre los estudiantes. Este estudio cuantitativo se centró en analizar los efectos de los juegos tradicionales en el comportamiento de los estudiantes, específicamente en la reducción del comportamiento disruptivo. A través del análisis de datos cuantitativos, buscamos comprender cómo la integración de los juegos tradicionales en el entorno educativo puede ayudar a promover el comportamiento positivo de los estudiantes y gestionar eficazmente el comportamiento disruptivo.

El comportamiento disruptivo en el aprendizaje es un desafío importante que puede impactar negativamente el ambiente escolar, el bienestar de los estudiantes y el rendimiento académico. El propósito de este estudio es proporcionar un estudio en profundidad de las causas, manifestaciones y consecuencias del comportamiento disruptivo de los estudiantes con el objetivo de identificar estrategias efectivas de prevención y manejo. A través de un análisis integral, pretendemos comprender la complejidad de este fenómeno y proponer formas innovadoras de crear un entorno educativo más positivo y enriquecedor para todos los estudiantes.

La disciplina en el aula es reconocida mundialmente como un factor clave en el éxito académico y social de los estudiantes. Sin embargo, el nivel de mala conducta de los estudiantes ha aumentado debido a la pandemia de COVID-19, creando aislamiento y consecuencias emocionales para los niños y sus familias. Teniendo esto en cuenta, los juegos tradicionales como saltar la cuerda y los anillos de cadena se han propuesto como alternativas para reducir estas conductas y ayudar a los niños a desarrollar las habilidades sociales y emocionales que les permitan comportarse adecuadamente en el entorno escolar.

Gómez (2018) cree que la práctica de actividades físicas como anillos de cuerda y cadena puede ayudar a mejorar el bienestar psicológico, emocional y social de los jóvenes, fomentando la autoestima, la confianza en uno mismo y la integración social.

Fernández y García (2022) sostienen que los juegos tradicionales pueden

ser un medio eficaz para reducir conductas inapropiadas en los niños. Los juegos tradicionales les permiten realizar actividad física, interacción social y desarrollar habilidades que les ayudan a aprender a controlar su comportamiento, resolver conflictos pacíficamente y construir relaciones positivas con los demás.

Según López (2023), “el juego tradicional proporciona un ambiente seguro y estructurado donde los niños tienen la oportunidad de desarrollar y mejorar habilidades sociales básicas como la cooperación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos”.

La mala conducta ha ido en aumento en las escuelas peruanas en los últimos años. Según un estudio de 2022 del Ministerio de Educación, el 70% de las escuelas de todo el país informaron comportamientos inapropiados como peleas, insultos, vandalismo e intimidación.

En la institución educativa 122 “Andrés Avelino Cáceres” se han detectado problemas de conducta disruptiva en estudiantes de quinto grado que presentan dificultades en la interacción social y el manejo de grupos.

Se ve durante el recreo juegos bruscos, golpes generando conflictos y afectando la concentración y rendimiento escolar. Se formula el problema con la siguiente pregunta: ¿La participación en juegos tradicionales puede reducir la frecuencia de conductas disruptivas en los estudiantes de primaria? Determinando los problemas específicos. P1. ¿Cómo incide la participación en juegos tradicionales en la manifestación de conductas disruptivas leves en los estudiantes de la I.E. Lima? P2. ¿Qué efecto tienen los juegos tradicionales en la reducción de conductas disruptivas moderadas entre los estudiantes de la I.E. Lima? P.3 ¿Cuál es la percepción de los estudiantes sobre el impacto de los juegos tradicionales en sus conductas disruptivas en la I.E. Lima?

Actualmente, hay un aumento de comportamientos inapropiados entre los niños de las clases bajas, incluidas peleas, insultos y vandalismo. Además de alterar el funcionamiento normal de la escuela, dicho comportamiento puede afectar negativamente el desarrollo social y emocional de los niños.

Es muy importante encontrar formas efectivas de reducir el mal comportamiento entre los niños de la escuela primaria. Estos métodos deben ser seguros, aceptables y accesibles para todos los niños.

Saltar la cuerda y jugar con cadenas son actividades físicas que tienen

muchos beneficios para los niños, entre ellos y así permiten que los niños expresen su energía de forma positiva.

Saltar la cuerda y jugar con cadenas son actividades físicas que promueven la cooperación, la convivencia, la autoestima y la confianza en los niños. Estos beneficios justifican la necesidad de realizar investigaciones para evaluar la eficacia de estas actividades como método para reducir la mala conducta entre los niños de la escuela primaria. Además, la presente investigación tiene como objetivo general Evaluar los juegos tradicionales como atenuante para las conductas disruptivas en los estudiantes de la I.E. Lima, 2024 y los objetivos específicos son: O1 Determinar la frecuencia de conductas disruptivas leves antes y después de la participación en juegos tradicionales en la I.E. Lima.O2. Evaluar la efectividad de los juegos tradicionales en la reducción de conductas disruptivas moderadas entre los estudiantes de la I.E. Lima. O3. Analizar la percepción de los estudiantes acerca de cómo los juegos tradicionales influyen en sus conductas disruptivas en la I.E. Lima

La hipótesis de la investigación fue la siguiente: la participación en juegos tradicionales se asocia con una reducción significativa del comportamiento disruptivo entre los I.E. Lima 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Para comprender el contexto de esta investigación, es necesario analizar en profundidad el contexto en el que se apoyó y realizó esta investigación.

La investigación de pregrado de Durán (2021) en la Universidad Politécnica Saresjana, Cuenca, Ecuador, titulada "Desarrollo de una interesante guía estratégica para el mejoramiento del sector financiero por Fray Vicente Solano a la edad de 4-5 años" "Comportamiento de niños y niñas" proporciona información relevante en el contexto de la investigación actual. El objetivo principal de este estudio fue crear un manual de estrategias de juego encaminado a mejorar el comportamiento de los niños de esta institución y demostrar la internalización de normas y valores en estrategias de juego que promuevan el aprendizaje. Los resultados obtenidos resaltan la efectividad de las estrategias de juego en la resolución de problemas de conducta de niños en edad preescolar y concluyen que estas estrategias son medios efectivos para mejorar la conducta de los niños. El manual desarrollado proporciona orientación práctica para educadores y padres y proporciona una base sólida para esta investigación que investiga el impacto de los juegos tradicionales en el comportamiento de los estudiantes de escuela primaria.

Un estudio publicado en 2023 por la Asociación Argentina "Efectos de saltar la cuerda en el desarrollo de la salud física y mental" proporciona una base adecuada para el estudio actual. El estudio se centró en evaluar los beneficios del salto para el desarrollo físico y la salud mental mediante el análisis de diferentes tipos y técnicas. El estudio se llevó a cabo recopilando datos de participantes que practicaban saltos de diversas formas, desde la escuela hasta una competencia formal. Los resultados mostraron un aumento significativo en la liberación de endorfinas entre los participantes, lo que respalda la idea de que saltar la cuerda puede ayudar a reducir el estrés. Una investigación realizada por una asociación argentina muestra que saltar la cuerda puede ser una herramienta útil para promover la salud física y mental, sentando las bases para estudiar los efectos de los juegos tradicionales en el comportamiento de los niños de primaria.

Un trabajo de investigación publicado por Jiménez, Johanna y Ludeña (2022) en la Universidad Nacional de Loya, Ecuador, titulado "Fortalecimiento de las relaciones interpersonales entre estudiantes de séptimo grado a través de actividades divertidas: enfoque en los juegos tradicionales ecuatorianos" analiza el

impacto de los juegos tradicionales ecuatorianos en las relaciones interpersonales. jugar para estudiantes de séptimo grado. El estudio se centró en el colegio de primaria Miguel Riofrío de Loya y buscó formas de resolver conflictos, tensiones e insultos entre compañeros utilizando los juegos tradicionales como herramientas educativas. Utilizando métodos descriptivos, encuestas, observaciones y la Escala de Autoestima Infantil (CABS), los investigadores encontraron que la mayoría de los estudiantes practicaban juegos tradicionales ecuatorianos incluso fuera de la escuela, y que la introducción de estos juegos tenía un impacto positivo en las relaciones interpersonales. Los autores concluyeron que la integración de juegos tradicionales en las instituciones educativas puede mejorar el bienestar emocional y social de los estudiantes. Este estudio proporciona orientación para los métodos de investigación actuales y demuestra la eficacia de los juegos tradicionales para fortalecer las relaciones interpersonales.

La investigación de pregrado de James (2019) en la Universidad de Pamplona (Colombia) titulada "Propuestas para escuelas basadas en el juego tradicional durante el recreo" se centró en la implementación del juego tradicional en una escuela primaria de New Cambridge. El objetivo es mejorar el rendimiento estudiantil en la escuela y la identidad cultural. Utilizando métodos de investigación y observación descriptiva, los autores descubrieron que los juegos tradicionales ayudan a los profesores a crear actividades más interesantes y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. James concluyó que los niños necesitan actividades extracurriculares que promuevan la socialización, el aprendizaje, el respeto y la adaptación. Este estudio sentó las bases teóricas para el presente estudio, que demuestra la eficacia del juego tradicional para mejorar el aprendizaje y el desarrollo social de los niños, lo que nos permite comparar la eficacia de diferentes métodos de implementación del juego tradicional en un contexto educativo.

Un estudio doctoral de Lourdes (2020) en la Universidad César Vallejo demostró que la implementación de un plan de juego tradicional mejoró significativamente la convivencia académica de estudiantes de 4 años en instituciones de educación primaria. Lourdes utilizó un diseño cuasiexperimental con un grupo de control y un grupo experimental y utilizó pruebas previas y posteriores para analizar los resultados. Las investigaciones han descubierto que el juego es esencial para que los niños desarrollen un sentido de participación en

un entorno cultural, creando una base para experiencias futuras. Este estudio proporcionó la base teórica para el presente estudio al demostrar la eficacia del juego tradicional para mejorar la convivencia académica y el desarrollo social de los niños.

El estudio de Palomino (2018) trata sobre la I.E. "José Eusebio Merino y Vines", apoyado por la Pontificia Universidad Católica del Perú, está dedicado a mejorar las relaciones entre estudiantes para promover el éxito académico. Palomino implementó un programa integral que involucra a la comunidad educativa, incluido un plan de estudios para familias y la inclusión sistemática de habilidades sociales en los planes de estudio escolares. El plan de acción ha producido resultados positivos que han creado un ambiente más armonioso dentro y fuera del aula y han reducido las interrupciones del aprendizaje. Palomino concluyó que abordar los déficits interpersonales es fundamental para mejorar el rendimiento académico. Este estudio proporcionó la base teórica para el estudio actual que muestra la eficacia de mejorar las relaciones interpersonales para aumentar el éxito académico.

Del Río (2013) enfatiza la importancia de los juegos tradicionales como reflejo de prácticas y costumbres culturales específicas. Del Río considera que la difusión de estos juegos ayuda a restaurar la memoria histórica de las diferentes regiones y promueve el desarrollo intercultural. Se recomienda crear un ambiente educativo que promueva la interacción comunitaria y el uso social del conocimiento a través de prácticas tradicionales. Permite a los estudiantes aprender sobre las costumbres, espectáculos y expresiones culturales del entorno local, permitiéndoles comprender su papel en los procesos socioculturales de su comunidad.

Trigueros (2000) destaca la capacidad de los juegos tradicionales para adaptarse a las necesidades de los alumnos, haciéndolos compatibles con el entorno de desarrollo. Estos juegos se consideran importantes ayudas educativas porque no sólo ayudan a preservar las tradiciones orales de nuestra cultura, sino que también satisfacen las necesidades de los estudiantes y se adaptan a su entorno.

Ardila-Barragán (2022) reconoce la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo sociocultural, ya que enriquecen la cultura del entretenimiento y

promueven el valor social. Muestra la posibilidad de construir una identidad cultural desde la academia, involucrando a diferentes miembros de la sociedad en el reconocimiento y recuperación de las tradiciones.

La UNESCO (1991) reconoce el importante valor educativo de los juegos tradicionales. Según Manzano y Ramapallo (2005), estos juegos son amplificadores de los valores humanos y su principal finalidad es preservar y preservar la cultura.

Trigueros Cervantes (2009) analizó los problemas de los juegos tradicionales en el contexto de la globalización, enfatizando las pérdidas culturales resultantes y la actual homogeneización de culturas y estilos de vida. Las investigaciones demuestran que la falta de espacio, la reducción del tiempo de interacción libre, el impacto de las nuevas tecnologías y la desaparición de los métodos tradicionales de comunicación de los juegos han llevado a la situación actual de los juegos tradicionales y populares. Respecto a la conducta disruptiva en el aula, García Correa (2008) la define como aquella que afecta negativamente al proceso de aprendizaje o interfiere gravemente en el normal desarrollo de la vida escolar.

Uruñuela (2006) define la interferencia como el comportamiento de los estudiantes en el aula con objetivos diferentes, pero que impide a los profesores llevar a cabo sus tareas docentes. Este comportamiento crea perturbaciones, irritaciones y perturbaciones en el aula, impide a los profesores realizar su trabajo pedagógico, afecta negativamente el proceso de aprendizaje y crea un ambiente desfavorable en el aula.

Santin (2018) destacó que los problemas de conducta son una de las mayores dificultades que enfrentan los niños y jóvenes tanto dentro como fuera del aula. Estos comportamientos negativos conducen a relaciones caóticas con compañeros y profesores, atraen la atención de los demás y dificultan el mantenimiento de relaciones sociales saludables.

Andrade (2019) mencionó que el comportamiento de los estudiantes ha sido un desafío constante para las escuelas. El comportamiento disruptivo puede afectar negativamente el desarrollo del aula, el proceso de aprendizaje y las relaciones entre compañeros. Según Romero et al. (2018), las conductas disruptivas en el aula se pueden dividir en cinco tipos: movimiento, ruido, verbal, agresión y desorientación. Por otro lado, Gotzen (1986) sugirió clasificar las conductas

destructivas en leves, moderadas y graves en función de su gravedad. Estos comportamientos impactan negativamente el ambiente educativo, la dinámica del aula y el desempeño académico de los estudiantes.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación:

El estudio “Los juegos tradicionales como medida para reducir conductas disruptivas entre estudiantes de Lima, 2024” es un análisis descriptivo cuantitativo utilizando un diseño no experimental de diferentes tipos, centrándose en la relación entre dos variables, siguiendo los métodos de Hernández, Fernández y Bautista. (2018). El objetivo fue investigar cómo la introducción de juegos tradicionales se relaciona con la reducción de conductas disruptivas en estudiantes con la I.E. 122 Andrés Avelino Cáceres, San Juan de Lurigancho, describe sus características en un momento específico y espera aportar conocimiento sobre el potencial de los juegos tradicionales para mejorar la convivencia y los procesos educativos en las escuelas.

Diseño de investigación

El diseño metodológico elegido para el estudio es descriptivo transversal, no experimental, ya que no se manipulan las variables de interés, sino que se describen sus características en un momento determinado, tal como lo definen Hernández, Fernández, & Baptista, (2018). Esto significa que se recopilarán datos en un único momento, sin realizar un seguimiento a lo largo del tiempo, con el objetivo de describir la relación entre las variables de interés: la implementación de juegos tradicionales y la presencia de conductas disruptivas en los estudiantes de la I.E. 122 Andrés Avelino Cáceres, San Juan de Lurigancho.

Esquema del diseño:

M → **OX**

Donde:

M= Muestra: Estudiantes de primaria

O = Observación a través de instrumento

X= Variable

3.2 Operacionalización de variables

Variable1: Juegos tradicionales

Según Trigueros (2000), los juegos tradicionales satisfacen las necesidades de los estudiantes complementando la dinámica de juego que se adapta al entorno. Estos juegos se consideran importantes herramientas educativas que promueven la interacción y la adquisición de habilidades sociales.

Se operacionaliza en las siguientes dimensiones:

- Motor.
- Física.
- Reglas.
- Manipulativos

Variable2: Conductas disruptivas

Según Muñoz (2010), la conducta disruptiva se caracteriza por una conducta que provoca malestar en el grupo y viola las normas sociales, lo que afecta negativamente el desarrollo académico y social del individuo. Estas conductas se dividen en las siguientes dimensiones:

- Leves.
- Moderados.
- Severas.

3.3 Población muestra y muestreo

Según Carrasco (2009), la población de estudio estuvo compuesta por 60 I.E. 122 Andrés Avelino Cáceres, San Juan de Lurigancho. Para el estudio se seleccionaron dos clases de quinto grado, cada una con 30 estudiantes.

Población de estudio

GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD
QUINTO	A	30
QUINTO	B	30
		60

Fuente: Nomina de matrícula de la Institución educativa

Muestra y Muestreo

Dado que el número total de estudiantes de secundaria en la población era 60, no fue necesario realizar más muestreos. Siguiendo las recomendaciones de Hernández, Fernández y Baptista (2020), se examinará toda la población de estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizarán encuestas para recopilar datos y analizar relaciones entre variables. Esta encuesta se realizará en I.E. para estudiantes de quinto grado de la I.E. 122 “Andrés Avelino Cáceres”.

Instrumentos de recolección de datos

Las respuestas subjetivas se pondrán a prueba mediante un cuestionario elaborado con preguntas de escala Likert. La validez del instrumento será evaluada por tres expertos y la confiabilidad se calculará mediante el coeficiente alfa de Cronbach.

Validez y confiabilidad de los instrumentos

La herramienta será revisada por tres expertos de la industria para garantizar su validez. Estos expertos evaluarán la matriz de consistencia, la matriz de actividad variable, la matriz de herramientas de recopilación de datos, los cuestionarios y la confiabilidad alfa de Cronbach.

Donde :

K : Número de unidades

$\sum Si^2$: La suma de los números de variante de cada elemento.

St^2 : varianza de la suma de cada término

Alfa : coeficiente alfa de Cronbach

Coefficiente de Alfa de Cronbach

Según el análisis mediante el software SPSS Versión 21, el valor alfa de la muestra de 10 estudiantes fue superior a 0,844. En términos de consistencia interna, la fiabilidad del cuestionario se consideró excelente.

Procedimiento de recolección de datos

Los datos se procesarán utilizando el software SPSS para Windows y se codificarán y generarán gráficos para un análisis detallado. Luego se realizarán

conclusiones y recomendaciones en base a los resultados.

3.5 Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

Se utilizará Microsoft Excel 2019 para el análisis de datos para organizar y verificar la integridad de todos los elementos en ambos instrumentos. Luego, los datos se exportarán al software estadístico SPSS versión 21, donde se realizarán dos tipos de análisis. Primero se realizará un análisis descriptivo, creando tablas y gráficos para cada variable. Luego se realizará un análisis inferencial utilizando las pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk y Kolmogorov. Luego se elige la prueba Rho de Spearman o Pearson para determinar la correlación entre dos variables. Finalmente, se extraen conclusiones en base a los resultados del análisis estadístico.

3.6 Consideraciones éticas

Se garantizará la confidencialidad de la información, se minimizarán los riesgos y se obtendrá el consentimiento informado de los participantes. El diseño de la investigación estará diseñado para prevenir el fraude y el plagio, respetar las consideraciones culturales y contextuales, y será aprobado por un comité de ética para garantizar el cumplimiento de los estándares éticos establecidos.

IV. RESULTADOS

GRAFICO 1. Variable juegos tradicionales.

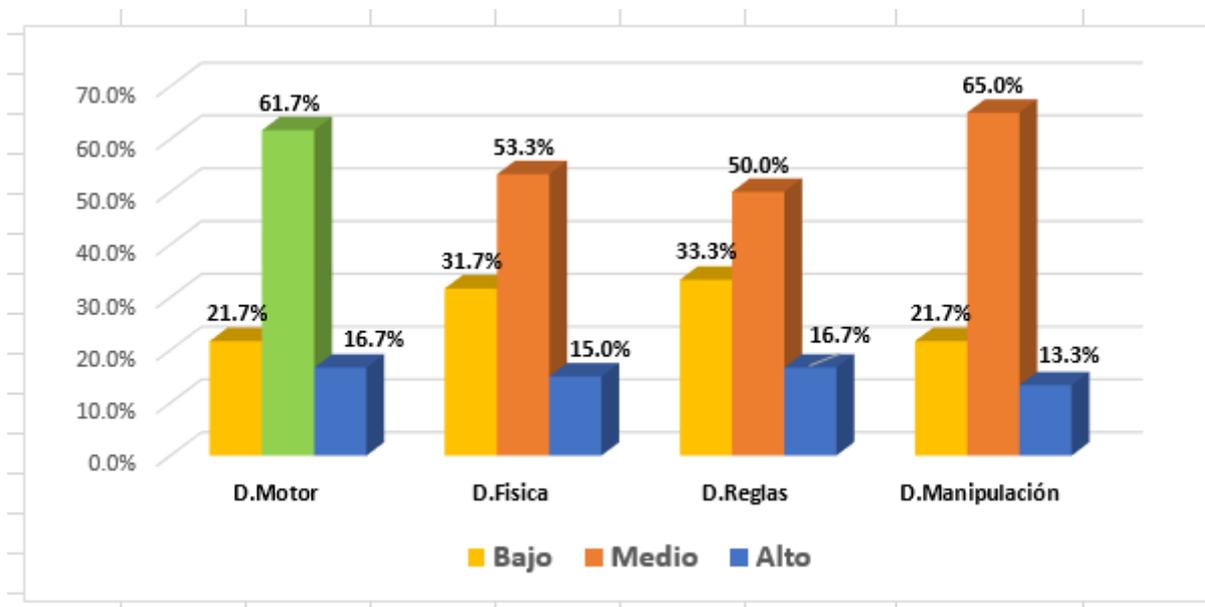
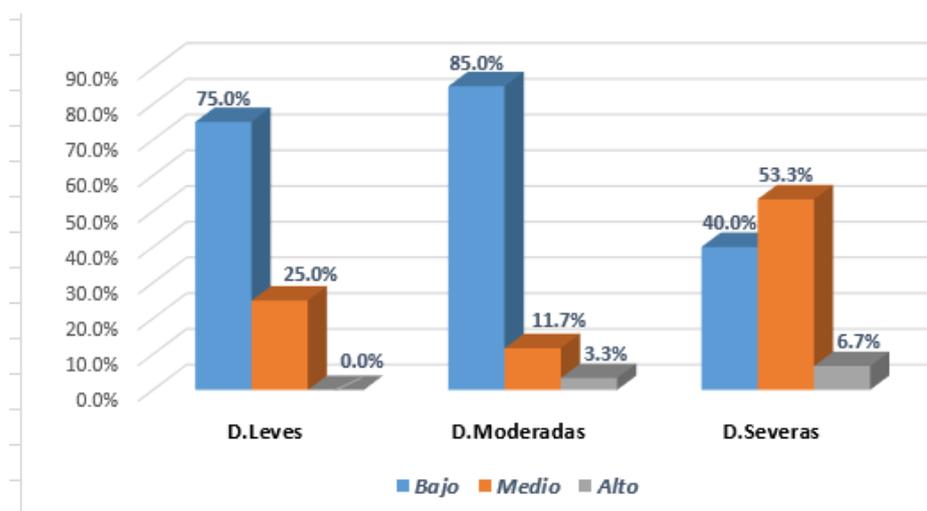


Figura N^a 1 Dimensiones de juegos tradicionales

Se puede observar que en cuanto en las dimensiones motoras, el 61,7% son bajos, el 21,7% son medios y el 16,7% son altos. En cuanto a la dimensión física, el 53,3% es de nivel bajo, el 31,7% es de nivel medio y el 16,7% es de nivel alto. Además, en la dimensión de reglas, el 50% está en el nivel intermedio, el 33,3% en el nivel intermedio y el 16,6% en el nivel superior. En la manipulación el 65,0% se encontraba en el nivel medio, el 21,7% en el nivel bajo y el 13,3% en el nivel alto.

Cuando se trata de habilidades motoras, la mayoría de las personas muestran un alto nivel de habilidad. Por otro lado, la mayoría de las personas son promedio en términos de condición física, conocimiento de reglas y habilidades de manipulación. Esto sugiere que los participantes en general se desempeñaron moderadamente bien en estos dominios, y sólo unos pocos obtuvieron buenos resultados en niveles muy bajos o muy altos.

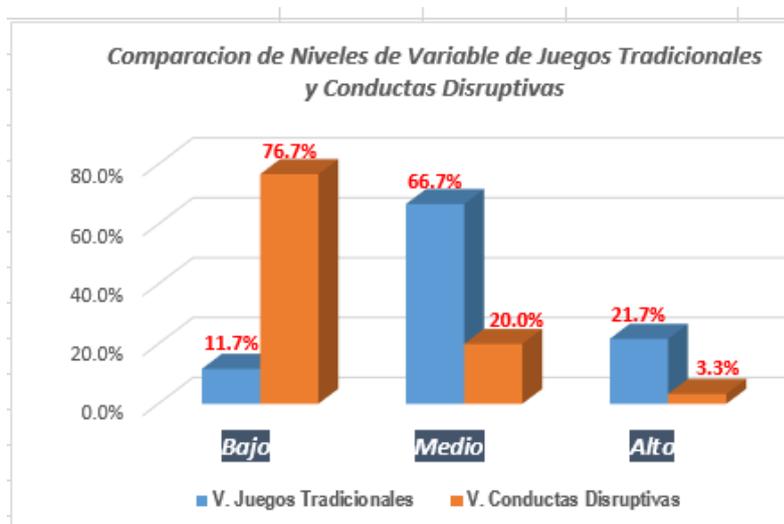
GRAFICO 2. Variable de conductas disruptivas.



Se observa que en la dimensión leve la proporción de nivel bajo es 75,7%, la proporción de nivel medio es 25,0% y la proporción de nivel alto es 0%. En las dimensiones moderadas, el 85,0% se encuentra en el nivel bajo, el 11,7% en el nivel medio y el 3,3% en el nivel alto.

La mayoría de los estudiantes tuvieron un nivel de dificultad bajo y moderado. La mayoría son de dificultad moderada. Se observó que algunos estudiantes alcanzaron un alto dominio en una dimensión. Esto muestra que los estudiantes generalmente tienen un desempeño entre bajo y promedio en estas áreas, pero algunos sobresalen en niveles altos.

GRAFICO 3. Comparación de niveles de variables de juegos tradicionales y conductas disruptivas



Los datos mostraron que a medida que aumentaba la proporción de juego tradicional, disminuía el comportamiento destructivo. En el nivel bajo, el juego tradicional representó el 76,7% y el comportamiento destructivo sólo el 11,7%. A nivel medio, el juego tradicional supone el 66,7%, aumentando ligeramente este comportamiento hasta el 20,0%. En niveles altos, el juego tradicional representó el 21,7% y el comportamiento destructivo fue mínimo, el 3,3%. Estos resultados sugieren un vínculo entre la introducción de juegos tradicionales y la reducción del comportamiento disruptivo, ya que estos juegos crean un ambiente más tranquilo y concentrado.

Análisis inferencial

Luego de presentar los resultados descriptivos, se realizó un análisis preliminar (prueba de normalidad) para lograr los objetivos de la investigación. Este paso inicial es fundamental para comprender la distribución de los datos y elegir las pruebas estadísticas adecuadas. Esta prueba se utiliza para evaluar las hipótesis relacionadas con cada uno de los objetivos de investigación propuestos.

Tabla 2

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	,095	60	,200*
Conductas disruptivas	,095	60	,200*

Nota. Datos que se obtienen del cálculo estadístico

En la Tabla 4 se muestra una prueba de normalidad mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov seleccionada de una muestra de 60 estudiantes de quinto grado. Los resultados muestran que el valor de significancia para el juego tradicional y el comportamiento destructivo es 0,200, lo que indica que los datos no siguen una distribución normal cuando se excede el límite de significancia de 0,05. Por lo tanto, se decidió utilizar el coeficiente de correlación de Pearson para el análisis de los datos.

Objetivo específico 1: Determinar la frecuencia de conductas disruptivas leves antes y después de la participación en juegos tradicionales en la I.E. Lima.

Tabla 3

Correlación entre la dimensión leve en la conducta disruptiva y los juegos tradicionales.

		Correlaciones	
		Leves	Juegos tradicionales
Leves	Correlación de Pearson	1	-,023
	Sig. (bilateral)		,864
	N	60	60
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	-,023	1
	Sig. (bilateral)	,864	
	N	60	60

La tabla muestra los resultados de la correlación de Pearson entre las variables ligeras y los juegos tradicionales en una muestra de 60 estudiantes con un coeficiente de correlación de -0,023, lo que indica una correlación negativa. El valor de significancia es 0,864, que es mayor que 0,05, lo que indica que la correlación no es estadísticamente significativa.

Objetivo específico 2: Evaluar la efectividad de los juegos tradicionales en la

Tabla 4

Correlación entre juegos tradicionales y la dimensión moderadas de las conductas disruptivas.

La tabla muestra los resultados de la correlación de Pearson entre juegos tradicionales y juegos moderados en una muestra de 60 estudiantes, el coeficiente de correlación es -0.350, lo que muestra una correlación moderada. El valor de significancia es 0,006, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa reducción de conductas disruptivas moderadas entre los estudiantes de la I.E. Lima.

		Correlación	
		Juegos tradicionales	Moderadas
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	-,350**
	Sig. (bilateral)		,006
	N	60	60
Moderadas	Correlación de Pearson	-,350**	1
	Sig. (bilateral)	,006	
	N	60	60

V. DISCUSIÓN

El estudio se centra en analizar cómo los juegos tradicionales pueden ayudar a reducir las conductas disruptivas en los niños, específicamente reduciendo las conductas leves y moderadas en la zona de San Juan de Lurigancho (S JL). Se utilizó una variedad de técnicas y herramientas para lograr este objetivo, centrándose en el uso de encuestas para medir y reconocer los beneficios del juego tradicional en el comportamiento de los niños.

Se diseñaron intervenciones tradicionales basadas en juegos para determinar si la práctica de estos juegos podría reducir el comportamiento disruptivo en los niños participantes. La hipótesis afirma que la participación en estos juegos se asocia con una disminución significativa de dicho comportamiento entre los I.E. Lima 2024. Los instrumentos de medición utilizados fueron validados con revisiones de expertos y pruebas piloto, que aseguran la confiabilidad y exactitud de los datos obtenidos, permitiendo extraer conclusiones confiables sobre la efectividad de los juegos tradicionales en la mejora del comportamiento de los niños.

Los datos muestran que a medida que aumenta la participación en juegos tradicionales, el comportamiento destructivo muestra una tendencia a la baja. Del comportamiento disruptivo de bajo nivel, los juegos tradicionales representaron el 76,7% y el comportamiento disruptivo representó sólo el 11,7%. En el nivel moderado, el juego tradicional representó el 66,7%, mientras que el comportamiento destructivo aumentó ligeramente hasta el 20,0%. En niveles altos, el juego tradicional representó el 21,7% y el comportamiento destructivo fue mínimo, el 3,3%. Estos hallazgos sugieren una asociación entre jugar juegos tradicionales y reducir el comportamiento disruptivo, lo que sugiere que estos juegos pueden contribuir a un ambiente más tranquilo y concentrado.

Resultados en Diferentes Dimensiones de juegos tradicionales

Dimensiones Motoras: La mayoría de los niños tenía habilidades motoras bajas (61,7%) o moderadas (21,7%), y sólo el 16,7% eran altas. Estos datos muestran que las habilidades motoras de los niños generalmente están menos desarrolladas.

Dimensión Física: La mayoría de los niños tenía un nivel de aptitud física bajo (53,3%) o medio (31,7%), y sólo el 16,7% tenía un nivel alto. Estos resultados sugieren que este grupo de niños puede estar físicamente inactivo o carecer de recursos para mejorar su condición física.

Dimensión de Reglas: El 50% de los niños tiene un nivel bajo de comprensión de las reglas, el 33,3% se encuentra en un nivel medio y el 16,6% se encuentra en un nivel alto, lo que indica que los niños tienen un conocimiento básico de las reglas del juego, pero aún hay espacio para mejora.

Habilidades de Manipulación: La mayoría de las habilidades funcionales de los niños se encontraban en un nivel medio (65,0%), de las cuales el 21,7% se encontraban en un nivel bajo y el 13,3% en un nivel alto. Esto refleja la moderada capacidad de este grupo de niños para manejar objetos o herramientas asociados al juego.

Comparación con Teoría y Literatura Científica

Habilidades Motoras y Físicas

Estudios anteriores muestran que el juego tradicional ayuda a desarrollar la motricidad gruesa y fina, además de mejorar la condición física general de los niños. Pellegrini y Smith (1998) y Gabbard (2018) enfatizaron que los juegos que involucran movimiento físico ayudan a los niños a desarrollar una mejor coordinación, equilibrio y fuerza muscular. A pesar de los niveles de capacidad bajos a moderados de los participantes, los resultados de este estudio respaldan estos hallazgos y muestran efectos positivos en estas áreas.

Comprensión de Reglas y Normas Sociales

Participar en juegos con reglas ayuda a mejorar la conciencia de las normas sociales y promueve el comportamiento prosocial. Según Smith (2010), los juegos con reglas enseñan a los niños a seguir instrucciones, cooperar con sus compañeros y turnarse. Los resultados mostraron que la mayoría de los participantes tenían un nivel moderado de conocimiento de las reglas, lo que

sugiere que los juegos tradicionales son efectivos para enseñar estas habilidades, aunque todavía hay margen de mejora.

Reducción de Conductas Disruptivas

La hipótesis de que los juegos tradicionales pueden reducir el comportamiento destructivo se basa en la idea de que la estructura y las reglas de estos juegos pueden canalizar de manera constructiva la energía de los niños, mejorar su autocontrol y reducir la agresión. Según Miller et al. (2012) el juego tradicional proporciona a los niños una forma segura de expresar energía y emociones que puede reducir el comportamiento disruptivo. Los resultados de este estudio respaldan esta teoría al mostrar un vínculo entre la participación en juegos tradicionales y una reducción del comportamiento destructivo.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se encontró que el comportamiento ligeramente disruptivo y el juego tradicional, I.E. Lima, 2024 no mostró correlación estadísticamente significativa. El resultado de la correlación muestra que el valor de significancia es 0,864, que es mayor que 0,05, lo que indica que la relación entre las dos variables no es significativa.

Segunda: Los resultados mostraron que la efectividad de los juegos tradicionales estaba significativamente relacionada con el comportamiento moderadamente disruptivo de la IE. Lima, 2024. Esto sugiere que los juegos tradicionales tienen un efecto positivo en la reducción del comportamiento disruptivo moderado en estudiantes.

Tercera: Los estudios han encontrado que las percepciones sobre el juego tradicional tienen una fuerte influencia en el comportamiento disruptivos en la I.E. Lima, 2024.

Cuarta: Los juegos tradicionales representan una herramienta eficaz para reducir las conductas disruptivas entre los estudiantes de primaria. Lima en 2024. Al analizar los tipos de conductas más afectadas, la duración y frecuencia óptima de la participación, así como los factores que inciden en su efectividad, se puede optimizar su implementación para lograr resultados más potentes.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda que estudios futuros sigan a los estudiantes participantes a lo largo del tiempo para evaluar la sostenibilidad de los efectos positivos en el comportamiento de los juegos tradicionales. Esto ayudará a determinar si los avances observados se mantienen en el tiempo o si se necesita una intervención continua para garantizar su persistencia.

Segunda: Se recomienda que futuras investigaciones incluyan una variedad más amplia de juegos tradicionales para determinar cuáles son más efectivos para reducir el comportamiento disruptivo. Además, considere incorporar juegos que promuevan habilidades específicas como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos. Esto proporcionará una comprensión más profunda del vínculo entre el juego tradicional y el comportamiento y ayudará a crear intervenciones más personalizadas y efectivas.

Tercera: Se recomienda que futuras investigaciones alienten a padres, maestros y miembros de la comunidad a participar activamente en la implementación de juegos tradicionales. La cooperación y el apoyo de estos actores pueden aumentar la efectividad de la intervención y crear un ambiente más positivo para los estudiantes.

Cuarta: Se recomienda que los juegos tradicionales se incorporen gradualmente a las unidades de aprendizaje para reducir las conductas disruptivas en los estudiantes de primaria.

REFERENCIAS

- Aguilar, C. E. V., Piedra, T. R. A., & Ponce, M. C. C. (2020). Conductas disruptivas infantiles y estilos de crianza. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 13(1), 138-150.
- Andueza, J., & Lavega, P. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. *Movimiento*, 23(1), 213-227. Recuperado de www.researchgate.net/journal/0104-754XMovimiento Revista da Escola de Educacao Física
- Andrade, J. (2019). *El comportamiento de los estudiantes como desafío en las escuelas*. Editorial Académica.
- Ardila-Barragán, R. (2022). El impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo sociocultural. *Revista de Cultura y Educación*, 29(2), 45-58.
- Álvarez, N. (2018). *Propuesta metodológica: Técnicas de modificación de conductas para mejorar el comportamiento en niños de 5 y 6 años en la unidad educativa "Príncipe de Paz 2107-2018*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Arnao Hernández, V. A. (2019). *Conductas Disruptivas Y Clima De Aula En Estudiantes De Una Institución Educativa De Humay, Pisco-Ica*.
- Asnal, M. E., & Ojeda, S. N. (2017). Actividades recreativas como herramienta para fortalecer las relaciones interpersonales en niños de 6 a 12 años, cuyos miembros de familia son privados de su libertad, en la fundación Somos Familia Cuenca (tesis de grado). Recuperado de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/28751/1/Titulaci%C3%B3n.pdf>
- Cañizares, M., & Carbonero, M. (2016). *Enciclopedia de educación física en edad escolar*. España: Editorial Wanceulen.
- Camacho, N. (2015). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en*

- educación infantil* (tesis doctoral). Universidad de Valladolid. España.
- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la educación física*. España: Editorial INDE.
- Del Río, G. (2013). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar*. Universidad de La Rioja.
- Durán, M. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños y niñas de 4 a 5 años, de la unidad educativa Fray Vicente Solano, año lectivo 2019 – 2020. *Educativa*, 9(2).
<https://www.redalyc.org/pdf/155/15590201.pdf>
- Fernández, J. J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 3-4.
- Gallardo, J. A. (2018). *Innovagogía*. Recuperado de
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, M. (2006). La actividad lúdica en la etapa infantil. *Papeles Salmantinos de Educación*. Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=7812>
- García, M. (2018). La técnica de Salta Soga y Cadena de Aros como estrategia para mejorar el comportamiento en el aula. *Revista de Educación*, 25(2), 45-56.
- García Correa, P. (2008). *La disciplina escolar*. Murcia: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones. Recuperado de
file:///C:/Users/W10x64v2004/Downloads/antecedentes%20de%20la%20tesis/pdf-2867-1.pdf
- Gómez, J. M. (2018). Técnicas de comunicación asertiva para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, en el periodo 2017-2018 (tesis de grado). Recuperado de

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20655>

- Gómez, M., & da Resurrección Cuña, A. (2017). Estrategias de intervención en conductas disruptivas. *Educação por escrito*, 8(2), 278-293.
- Gordillo, E. G., Rivera Calcina, R., & Gamero, G. J. (2014). Conductas disruptivas en estudiantes de escuelas diferenciadas, coeducativas e intereducativas. *Educación y Educadores*, 17(3), 427-443.
<https://www.redalyc.org/pdf/834/83433781002.pdf>
- Guerra, A. (2015). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir agresividad en estudiantes de segundo grado de la institución educativa departamental- concentración urbana Policarpa Salavarrieta* (tesis doctoral). Chiquinquirá, Venezuela.
- Jiménez Fernández, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista Digital Innovación y Experiencias*, 23. Dep. Legal: GR 2922/2007. ISSN 1988-6047.
- Jiménez, J., & Ludeña, L. (2022). *Fortalecimiento de relaciones interpersonales en alumnos de séptimo año a través de actividades lúdicas: Un enfoque en juegos tradicionales ecuatorianos*. Universidad Nacional de Loja.
- Macías Mero, L. (2022). *Conductas disruptivas y su repercusión en el proceso educativo de los alumnos de octavo año*.
- Manzano, J., & Ramapallo, C. (2005). *El valor educativo de los juegos tradicionales*. UNESCO.
- Martín Peñas, L. (2022). *Propuesta de actuación ante conductas disruptivas en educación infantil*.
- Mosquera, (2013). *Juegos cooperativos como estrategia para bajar los niveles de agresividad en niños y niñas de 3 a 5 años en el centro de desarrollo infantil Chikimundo* (tesis doctoral). Quito, Ecuador.

- Navarrete, P. (2017). *Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Multigrado 40069 "San Agustín" La Joya–2015* (tesis doctoral). San Agustín, La Joya, Arequipa- Perú.
- Otaola, (2017). *El aprendizaje cooperativo en la asignatura de economía 4° de la ESO*.
- Pérez, J. (2019). Conductas inadecuadas en el aula: Causas y consecuencias. *Revista de Psicología Educativa*, 32(1), 67-78.
- Palomino, J. (2018). *Mejora de las relaciones interpersonales y el logro del aprendizaje en la I. E. "José Eusebio Merino y Vincés"*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Rodríguez, J. (2021). El manejo de las conductas disruptivas en el aula. Recuperado de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-manejo-de-las-conductas-disruptivas-en-el-aula/>
- Romero, A., Fernández, M., & Torres, L. (2018). Clasificación y análisis de conductas disruptivas en el entorno escolar. *Revista de Psicología Escolar*, 15(3), 88-102.
- Santin, F. (2018). *Problemas de comportamiento en niños y adolescentes: Causas y consecuencias*. Editorial de Psicología Aplicada.
- Trigueros, S. (2000). *Adaptación de los juegos tradicionales a las necesidades educativas*. Editorial Pedagógica.
- Trigueros Cervantes, S. (2009). Preservación y globalización de los juegos tradicionales. *Revista de Cultura Popular*, 10(1), 56-70.
- Trigueros Cervantes, C. (2009). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI. En Navarro Adelantado, V., & Trigueros Cervantes, C. (Eds.), *Investigación y juego motor en España* (pp. 234-269). España.

UNESCO. (1991). *Los juegos tradicionales como valor educativo*. UNESCO Publishing.

Uruñuela, J. (2006). Definición y análisis de la disrupción en el aula. *Educación y Desarrollo*, 23(2), 40-55.

ANEXOS

CUESTIONARIO DE JUEGOS TRADICIONALES

NOMBRE: -----

Instrucción:

Estimado (a) estudiante te saludo y solicito que leas las preguntas relacionados a los juegos tradicionales y marca con una equis (x) los que consideres pertinentes.

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	DIMENSIÓN: MOTOR	1	2	3	4
1	Participas en juegos que requieren moverte de un lugar a otro.				
2	Los juegos de desplazamiento son importante para jugar.				
3	Imitas los movimientos de otros jugadores cuando juegas.				
4	Imitar movimientos en los juegos ayuda a mejorar tus habilidades motoras.				
5	¿Disfrutas manipulando objetos como parte del juego?				
	DIMENSIÓN: FISICA				
6	Juegas a juegos donde tienes que caminar, saltar o trepar.				
7	¿Te resulta fácil para ti hacer cosas como saltar alto o trepar rápido cuando juegas?				
8	¿ Crees que saltar y trepar te hace más fuerte?				
	DIMENSIÓN: REGLAS				
9	¿Juegas a juegos donde tienes que seguir reglas especiales?				
10	¿Es fácil para ti recordar las reglas de los juegos?				
	DIMENSIÓN: MANIPULACIÓN				
11	¿Juegas a menudo a juegos donde tienes que usar tus manos para cosas pequeñas?				
12	¿Te gustan los juegos donde tienes que armar o desarmar cosas pequeñas?				
13	¿Crees que jugar con cosas pequeñas te ayuda a ser más hábil con tus manos?				

CUESTIONARIO CONDUCTAS DISRUPTIVAS

NOMBRE: -----

Instrucción:

Estimado (a) estudiante te saludo y solicito que leas las preguntas relacionados a conductas disruptivas y marca con una equis (x) los que consideres pertinentes.

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	DIMENSIÓN: LEVES	1	2	3	4
1	Ignoras las instrucciones dadas por un profesor.				
2	Cuando el maestro (a) da instrucciones, escuchas atentamente.				
3	Decides no seguir instrucciones durante actividades en clase sin consultar a un profesor.				
4	Ignoras las recomendaciones o consejos dados por los profesores respecto a tu trabajo escolar o comportamiento.				
	DIMENSIÓN: MODERADAS				
5	Gritas en el aula cuando no es apropiado.				
6	Has interrumpido la clase gritando sin permiso.				
7	Cantas en clase sin que sea parte de una actividad escolar.				
8	¿Cantas cuando te sientes aburrido o desinteresado por la actividad en clase?				
9	Dices cosas que pueden herir o molestar a tus compañeros en clase.				
10	¿Dices palabras ofensivas en voz alta en el aula?				
11	Has sido corregido por usar un lenguaje inadecuado en la escuela.				
	DIMENSIÓN: SEVERAS				
12	Has hecho amenazas verbales hacia otros estudiantes o profesores.				
13	Has reflexionado sobre las consecuencias de tus acciones.				
14	Has participado en actos de violencia física en la escuela.				
15	Has iniciado una pelea verbal o física.				
16	¿Te has disculpado alguna vez con alguien después de un acto de violencia física o verbal?				
17	Has sido responsable de daños materiales que han requerido reparación o reemplazo.				

CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL DIRECTOR

CARTA DE AUTORIZACIÓN I.E "122 ANDRES AVELINO CACERES"

Yo Miguel Santiago Cortillo, identificado con DNI 04068704, en mi calidad de DIRECTOR de la I.E. 122 "Andrés Avelino Cáceres", ubicada en la ciudad de Lima - San Juan de Lurigancho.

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

A la señora Marlene Molina Moroya, identificado con DNI N° 40861453 del PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la Universidad César Vallejo – Sede Trujillo, para que realice el estudio en la modalidad de trabajo de investigación para la obtención del grado. La Tesis se titula **"JUEGOS TRADICIONALES COMO ATENUANTE PARA LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. LIMA, 2023"** para optar el Título de la especialidad.



Miguel Santiago Cortillo
DIRECTOR
I.E. N° 122 "A.C."

Firma y sello del Director de la IE
DNI: 04068704.

El tesista declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación, en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Egresado será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la IE, otorgante de información, pueda ejecutar.

[Firma]
Firma del Egresado
DNI: 40861453

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título del trabajo de investigación: "JUEGOS TRADICIONALES COMO ATENUANTE PARA LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. LIMA, 2024"

Nombre del investigador: Marlene Molina Moreyra

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en la investigación titulada **JUEGOS TRADICIONALES COMO ATENUANTE PARA LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. LIMA, 2024**

Esta investigación se realizará para obtener el título de Segunda Especialidad en Educación Física y Deporte de la Universidad César Vallejo – Sede Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Escuela Primaria 122 – San Juan de Lurigancho.

El estudio es importante ante la necesidad que el niño identifique los juegos tradicionales y su relación con las conductas disruptiva

Procedimiento:

Si usted acepta que su hijo(a) participe y su hijo(a) decide participar en esta investigación el procedimiento es el siguiente:

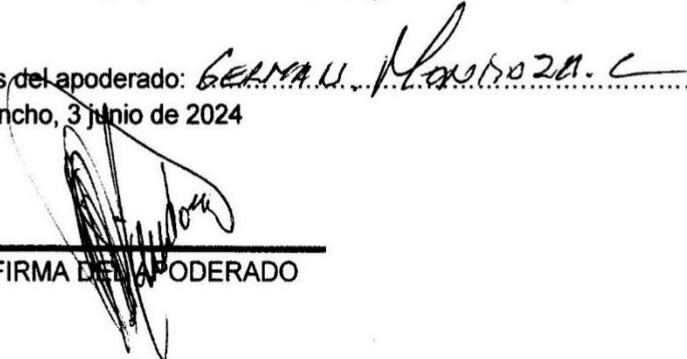
1. Se realizará una encuesta anónima a su hijo(a) sobre **JUEGOS TRADICIONALES COMO ATENUANTE PARA LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. LIMA, 2024** esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el aula de su escuela, luego deberá entregar el cuestionario al investigador. Las respuestas al cuestionario y datos obtenidos en las mediciones serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Consentimiento:

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombres y apellidos del apoderado: GERMAN MORALES.....

San Juan de Lurigancho, 3 junio de 2024



FIRMA DEL APODERADO

ANÁLISIS DE LA CONFIABILIDAD

➔ Análisis de fiabilidad

[Conjunto_de_datos0]

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	10	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,844	30

FIRMA DE LOS EXPERTOS

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X w] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Ana Emperatriz Yllescas Diez

Especialidad del validador: Doctora en Educación

23 de junio del 2024

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del experto

Yllescas Diez Ana Emperatriz

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Ruth Miranda Laura

Especialidad del validador: Mag. Administración de la educación

23 de junio del 2024

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del experto

43569955

Mag. Ruth Miranda Laura

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador:

Especialidad del validador: Doctora en Educación

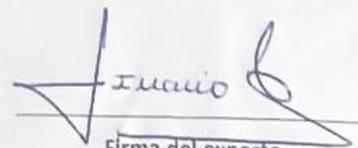
23 de junio del 2024

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del experto

DNI: 40048770

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Tabla 1

Operacionalización de la Variable 1: juegos tradicionales

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable 1 Juegos tradicionales	Motor	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de desplazamiento. - Imitación motora. - Exploración de objetos. 	Escala: Likert
	Física	<ul style="list-style-type: none"> - Caminar, saltar, trepar, etc. 	
	Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de reglas y acuerdos. 	
	Manipulativas	<ul style="list-style-type: none"> - Motricidad fina - . 	

Nota. Adaptación de las dimensiones de la variable dependiente de la tesis doctoral Lourdes María Pereda (2019), tesis “Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019”

Tabla 2

Operacionalización de la Variable 2: Conductas disruptivas

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable 2 Conductas disruptivas	Leves	<ul style="list-style-type: none"> - Ignorar las instrucciones 	Escala: Likert
		<ul style="list-style-type: none"> - Gritos - Cantos - Ofensas 	
	Severas	<ul style="list-style-type: none"> - Amenazas - Violencia. - Daños al material 	

Nota. Lo mostrado anteriormente es el resultado de la operacionalización de las variables de conductas disruptivas.

MATRIZ DE CONCISTENCIA

Formulación	Objetivos	Hipótesis	Variables, dimensiones e indicadores				
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	JUEGOS TRADICIONALES				
¿La participación en juegos tradicionales puede reducir la frecuencia de conductas disruptivas en los estudiantes de primaria?	Evaluar los juegos tradicionales como atenuante para las conductas disruptivas en los estudiantes de la I.E. Lima, 2024	La participación en juegos tradicionales está asociada con una disminución significativa en las conductas disruptivas de los estudiantes de la I.E. Lima en el año 2024.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles
			MOTOR	- Juegos de desplazamiento. - Imitación motora. - Exploración de objetos.	1,2,3,4,5	Likert	Alto, medio y bajo
			FISICA	- Caminar, saltar, trepar, etc.	6,7,8		
			REGLAS	- Juegos de reglas y acuerdos.	9,10		
MANIPULATIVAS	- Motricidad fina	11,12,13					
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	CONDUCTAS TRADICIONALES				
¿Cómo incide la participación en juegos tradicionales en la manifestación de conductas disruptivas leves en los estudiantes de la I.E. Lima? ¿Qué efecto tienen los juegos tradicionales en la reducción de conductas disruptivas moderadas entre los estudiantes de la I.E. Lima? ¿Cuál es la percepción de los estudiantes sobre el impacto de los juegos tradicionales en sus conductas disruptivas en la I.E. Lima?	Determinar la frecuencia de conductas disruptivas leves antes y después de la participación en juegos tradicionales en la I.E. Lima. Evaluar la efectividad de los juegos tradicionales en la reducción de conductas disruptivas moderadas entre los estudiantes de la I.E. Lima. Analizar la percepción de los estudiantes acerca de cómo los juegos tradicionales influyen en sus conductas disruptivas en la I.E. Lima	La participación en juegos tradicionales está asociada con una reducción significativa en las conductas disruptivas leves de los estudiantes de la I.E. Lima en 2024. Los juegos tradicionales contribuyen a la disminución de conductas disruptivas moderadas entre los estudiantes de la I.E. Lima en 2024. Los estudiantes perciben que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en la reducción de sus conductas disruptivas en la I.E. Lima en 2024.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles
			LEVES	Ignorar las instrucciones	1,2,3,4	Likert	Alto, medio y bajo
			MODERADOS	- Gritos - Cantos - Ofensas	5,6,7,8,9,10,11		
			SEVERAS	- Amenazas - Violencia. - Daños al material	12,13,14,15,16,17		