



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

“Taller de juegos populares para mejorar la conducta en los estudiantes del 2°
de la Institución Educativa 81015-2018”

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORAS:

Álvarez Vásquez, Tania

Castillo Luján, Alessandra Celeste

ASESOR:

Dr. Víctor Michael Rojas Ríos

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral Del Infante, Niño y Adolescente

TRUJILLO - PERÚ

2018

PÁGINA DEL JURADO

Dr. Víctor Michael Rojas Ríos

PRESIDENTE

Dra. Amelia Giovanna Armas Gastañaduí

SECRETARIA

Dra. Patricia del Pilar Moreno Torres

VOCAL

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedicamos principalmente a Dios por brindarnos su amor, protección y guía constante en cada desafío que emprendemos.

A mis queridos padres, Keyser Álvarez y Gelmith Vásquez, quienes con su amor y apoyo incondicional han sabido guiarme por el camino del bien. A mi muy amado Luchito, quien ha sido mi inspiración para emprender esta hermosa carrera y para seguir luchando día a día.

Tania

A mis queridos padres Roger Castillo y Esther Lujan, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este. Asimismo, a mi querida Tía Santos Castillo, por su apoyo incondicional en la parte moral y económica para poder llegar a ser una profesional.

Celeste

AGRADECIMIENTO

Agradecemos en primer lugar a Dios por darnos la vida, por formar parte de cada decisión que tomamos, por la fortaleza que nos brinda para afrontar cada dificultad que se nos presenta y así llegar a alcanzar nuestros sueños tan anhelados.

Gracias a nuestras familias por confiar en cada una de nosotras, por ser parte de cada momento importante en este camino lleno de sacrificios y por su apoyo incondicional para lograr nuestros objetivos.

Finalmente agradecemos a la Universidad Cesar Vallejo, a nuestros maestros y a nuestro asesor el Dr. Víctor Michael Rojas Ríos, quienes fueron los principales promotores de nuestra formación académica, y con su dedicación lograron forjar en nosotros profesionales comprometidos con su labor.

Tania y Celeste

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Álvarez Vásquez Tania estudiante del programa de Educación Primaria de la Escuela de Educación Primaria de la Universidad Cesar Vallejo, identificada con DNI N° 72000948 con la tesis titulada: “Juegos populares para mejorar la conducta en los estudiantes del 2° de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”

Declaramos bajo juramento que:

1. La tesis es de nuestra autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni parcial ni totalmente falsificada.
3. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados que se presentan en la tesis se constituirían en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores autoplagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio ya que ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajeno) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros) asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción de deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Cesar Vallejo.

Trujillo 23 octubre del 2018

ÁLVAREZ VÁSQUEZ TANIA

DNI N° 72000948

Castillo Lujan Alessandra Celeste estudiante del programa de Educación Primaria de la Escuela de Educación Primaria de la Universidad Cesar Vallejo, identificada con DNI N° con la tesis titulada: “Juegos populares para mejorar la conducta en los estudiantes del 2° de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”

Declaramos bajo juramento que:

1. La tesis es de nuestra autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni parcial ni totalmente falsificada.
3. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados que se presentan en la tesis se constituirían en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores autoplagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio ya que ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajeno) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros) asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción de deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Cesar Vallejo.

Trujillo 23 octubre del 2018.

CASTILLO LUJAN CELESTE

N° 48317319

PRESENTACIÓN

Señores del Jurado, presentamos ante Uds. La Tesis titulada:

“Juegos populares para mejorar la conducta en los estudiantes del 2° de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”

Con la finalidad de mejorar la conducta en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza” a través de la ejecución de un taller de “Juegos populares”, así como también se busca fortalecer los valores facilitando la integración con su entorno y mantener así las raíces vivas de estos juegos. Es por ello por lo que en cada juego se empleará pautas de organización, espacio, reglas, material a utilizarse y desarrollo, esperando buenos resultados como la mejora en la conducta adecuada en los estudiantes al final de cada actividad.

Así mismo en cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Universidad Cesar Vallejo para obtener la Licenciatura en Educación Primaria esperamos cumplir con todos los requisitos de aprobación y con la convicción que se le otorga el valor justo y mostrando apertura a sus observaciones, le agradezco por anticipado por la sugerencias y apreciaciones que se brinden en la investigación.

Atentamente.

Álvarez Vásquez Tania y Castillo Lujan Celeste

INDICE

PÁGINAS DEL JURADO.....	2
Dedicatoria.....	3
Agradecimiento.....	4
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	5
PRESENTACIÓN.....	7
Resumen.....	10
Abstract.....	10
I. INTRODUCCIÓN.....	12
1.1 Realidad Problemática:	12
1.2 Trabajos previos	13
1.3 Teorías relacionadas al tema	17
1.4 Formulación del Problema	33
1.5 Justificación del estudio	33
1.6 Hipótesis	34
1.7 Objetivos	34
II MÉTODO.....	36
2.1 Diseño de Investigación	36
2.2 Operacionalización de las variables	36
2.3 Población y muestra	42
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	43
Técnica:	43
2.5 Métodos de análisis de datos	47
2.6 Aspectos éticos	47
III. RESULTADOS.....	48
IV Discusión:.....	56
V. CONCLUSIONES	57
VI. RECOMENDACIONES.....	58
REFERENCIAS:.....	59
ANEXOS.....	64

✓ Instrumentos

✓ Ficha técnica del instrumento

✓ Validación de los instrumentos

✓ Propuesta

- ✓ Listas de cotejo y juegos populares
- ✓ Matriz de consistencia
- ✓ Constancia de aplicación

Resumen

El objetivo de la presente investigación es determinar si el taller de juegos populares mejora la conducta de los estudiantes de 2º grado de la I.E N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza”, Trujillo - 2018. El trabajo de investigación es de tipo aplicada experimental-demostrativo, por su operacionalización y enfoque de las variables de estudio y porque los datos que se necesitan conocer y analizar, requieren de un análisis cualitativo para obtener los logros positivos en la conducta de los estudiantes.

La siguiente investigación fue ejecutada en la Institución Educativa N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza”, ya que esta institución cuenta con una población estudiantil de 810 estudiantes, de educación inicial y primaria que proceden de distintos distritos y urbanizaciones de la provincia de Trujillo, de acuerdo con su naturaleza y modalidad es un diseño preexperimental con un pre y post test y para ello se utilizó el instrumento Lista de cotejos, con 20 ítems, instrumento validado por juicio de expertos a la cual se evaluó a un solo grupo de 2º grado y para determinar la confiabilidad se aplicó el procedimiento por Alfa de Crombach obteniendo resultados que se encuentran del rango de fuerte confiabilidad de 0,83 después del pre test, se desarrolló 15 juegos para mejorar la conducta en los estudiantes. Luego de la realización de los 15 juegos se aplicó el post test.

Para la investigación se usó el software SPSS versión 22 en español y hojas de cálculo en Excel para examinar los datos. Se utilizaron la estadística descriptiva elaborando tablas de frecuencia y porcentajes, así mismo la estadística descriptiva elaborando gráficos de barras y para probar la hipótesis se utilizó la prueba T Student con sus respectivas interpretaciones.

Luego de analizar los resultados del pre test y pos test del grupo experimental utilizando la prueba “T Student”, se obtuvo el valor de 7.253, el cual es mayor al T_{Tabular} , lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y afirmar que el Taller de Juegos Populares mejoró significativamente la conducta de los estudiantes del 2º grado de la Institución Educativa N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza”

Palabras claves: conducta, juegos populares, taller, conducta adecuada, conducta inadecuada.

Abstract

The objective of this research is to determine whether the popular game Workshop improves behavior in second-grade students at "Carlos Emilio Uceda Meza" School N° 81015, Trujillo 2018. This is an experimental- demonstrative applied research, through its operationalization and approach of the variables studied, and because the data needed for understanding and analysis require a qualitative analysis to obtain positive results in student behavior.

The research was conducted at "Carlos Emilio Uceda Meza" School N° 81015 since the institution has a student population of 810 children of preschool and primary levels who come from different districts and areas of the city of Trujillo. Given its nature and form it is a pre-experimental design with pre- and post-test, for which a checklist containing 20 items was used as an instrument. The instrument was validated by expert judgment and applied to one group of second-grader-students. In order to determine reliability, the Cronbach-Alpha procedure was applied, obtaining results in a strong reliability range of 0.83. After the pre-test, 15 games were developed to improve student behavior. After the completion of the 15 games the post-test was applied.

This research used SPSS-software, Spanish-language version 22, and spreadsheets in Excel to examine the data. Descriptive statistics were used, elaborating frequency tables and percentages, and similarly descriptive statistics with bar graphs. In order to test the hypothesis, the T-Student test was used with its respective interpretations.

After analyzing the results of pre-test and post-test, the experimental group using the T-Student test obtained a value of 7.253, which is higher than T-Table, which enables rejection of the null hypothesis and confirms that the Popular Games Workshop significantly improved student behavior in second-grader students at "Carlos Emilio Uceda Meza" School N° 81015.

Keywords: behavior, popular games, workshop, appropriate behavior, improper behavior

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad Problemática:

Las conductas inadecuadas se están convirtiendo en una fuente de preocupación para las familias y la escuela. Estas se dan cuando los niños tienen que cumplir ciertas normas y ser disciplinados, pero ellos no están dispuestos a colaborar en cumplir con dichas reglas. Estas conductas suelen mostrarse más intensas con el tiempo, lo cual supone dificultades de adaptación social y de desarrollo académico y personal para el niño.

Vélez (2015), Psicóloga de la universidad autónoma de México. México. Indica que una inadecuada conducta se presenta cuando hay incoherencia entre un ente y la sociedad a la que le demanda diversas situaciones. Este tipo de conflicto se desarrolla en ambientes como la casa, la escuela o en los juegos que hoy en día son manipulados por los menores, es decir, es un asunto con factores múltiples. Así mismo, Toledo (2013), Psicólogo del Colegio Dagoberto Godoy lo Prado, Chile; Indica que “La conducta adecuada| principalmente se encuentra vinculada con los buenos valores que aspira cada institución, y también en aquellos estudiantes que se muestran más conscientes de las consecuencias que pueden traer sus acciones y comprenden el significado del trabajo en equipo, y así también pueden ser beneficiados si actúan de manera responsable haciéndose cargo de sus deberes”.

Por otro lado, MINEDU (2015) del Gobierno de la república del Perú, afirma que la disciplina como elemento de apoyo para generar una buena conducta en la vida del estudiante, dependen esencialmente de los valores que cultive el niño, los cuales no solo se siembran en el hogar con la familia, que es el pilar importante para la formación de la conducta, sino que la escuela también es un esencial contribuyente desde muy corta edad según la ley de educación en el Perú.

Finalmente se ha podido observar que en la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza los estudiantes del 2° grado presentan problemas de comportamiento que es preciso tomar atención y apoyo, tales como falta de respeto hacia la docente y padres e incumplimiento de reglas y presencia de conductas inadecuadas lo cual desfavorece el clima armonioso en el aula, el trabajo del docente y por ende el logro de aprendizaje en los alumnos.

1.2 Trabajos previos

Antecedente Internacional

Camacho (2014), el autor en su tesis titulada “Propuesta de intervención educativa: los juegos tradicionales en Educación Infantil”. Publicada en la Universidad de Valladolid. España. Tipo de investigación cuantitativa, los instrumentos que se usaron para evaluar fueron el cuestionario y cuaderno de campo y se llegó a la conclusión siguiente:

- ✓ La investigación prescribe, por tanto, que los juegos son apropiados porque permiten la relación efectiva entre los estudiantes, además de la aprobación y comprensión de reglas, costumbres, valores y tradiciones, propias de proles pasadas, al aula de clases de Educación primaria, orientando de este modo, el proceso de E-A de los niños sobre su medio social.

Mercado, Montes, Sabalza (2014), los autores en su tesis titulada “Los juegos grupales como estrategia pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de nivelación de la I.E.D Santa María De Barranquilla”. Publicada en la Universidad de la Costa. Colombia. Tipo de investigación etnográfica, muestra total de 30 niños, instrumentos de evaluación utilizados el cuestionario y cuaderno de campo, llegaron a las conclusiones siguientes:

- ✓ Los juegos recreativos son importantes para contribuir con el avance de los procesos de integración y más aún si conllevan tácticas que hacen posible a los niños y niñas la práctica de la tolerancia, respeto, aceptación, participación, cooperación y comunicación por medio del juego.
- ✓ El juego es un método para promover, ya sea positivo o negativo, posibilidades propias de las personas. El juego permite errar y corregir errores y problemas que originan actitudes de cordialidad que permitan una preparación oportuna para la vida por medio de modernos contextos de aprendizaje.

Clavijo (2015), el autor en su tesis titulada “Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay”. Publicada en la Universidad Libre Colombia. Tipo de investigación es investigación acción, muestra total de 25 niños, instrumentos de evaluación utilizados ficha de observación y cuaderno de campo, se llegó a la conclusión siguiente:

- ✓ Se puede manifestar la conducta de los alumnos con el taller de juegos cooperativos; estos fundamentan su comportamiento en formas de solidaridad y compañerismo, además comienzan a respetar su punto de vista realizando acuerdo frente a conflictos entre ellos, previniendo que se vuelvan irreverentes y egoístas.

Antecedente Nacional

Dávila, Jesús (2014), los autores en su trabajo de tesis denominada “Taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro Chimbote”. Publicada en la Universidad Nacional del Santa. Perú. Tipo de investigación pre experimental, muestra total de 23 alumnos, instrumento utilizado fue una evaluación de pre y post test, llegaron a las conclusiones siguientes:

- ✓ Se llegó a determinar mediante la aplicación del programa en base a talleres de juegos populares los niveles y frecuencia de la calidad de disciplina de los estudiantes del 2° del nivel primario, basándose en que el estudiante debe recibir una educación en valores las cuales deben estar articuladas en todas las áreas de aprendizaje logrando así que el estudiante aprenda a convivir y a mantener un respeto entre ellos mismos y con el docente
- ✓ Se llegó a medir el grado de efectividad del programa en base a talleres de juegos recreativos para mejorar la conducta de los estudiantes del 2° de nivel primario, obteniendo un nivel de efectividad de 95 % demostrando que el programa basado en talleres de juegos recreativos es

efectivo y se llegó a mejorar la conducta de los alumnos del 2 grado del nivel primario del centro educativo apóstol san pedro.

Gonzales, Pallarco, Tello (2014), los autores en su tesis “Aplicación de juegos colectivos para mejorar el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er grado "B" de educación primaria de la I.E. N° 5142 "Virgen de Guadalupe" del distrito de Ventanilla, Lima”. Publicada en la Universidad de Ciencias y Humanidades. Perú. Tipo de investigación acción participativa (IAP), muestra total de 25 alumnos, instrumentos de investigación utilizados: fichas de recolección, fotografía y grabación, llegaron a la conclusión siguiente:

- ✓ Los alumnos al comprender de que se trata el juego pueden interactuar respetando las normas y respetándose a ellos mismos. Los alumnos al participar en los juegos se llegan a integrar ya que trabajan en equipos, deben aprender a compartir el material y a tolerar al compañero para poder jugar correctamente. Esta integración en equipo permite que el aprendizaje del alumno sea más fácil y compartida y sus conocimientos adquiridos se vuelvan significativos. Tengamos en cuenta que la integración de los alumnos en los equipos forma una buena relación interpersonal y al ser esta fructífera se logra la satisfacción individual de cada alumno logrando así la buena relación intrapersonal mejorando el clima de aula.

Gómez, Porras, (2013), los autores en su tesis titulada “El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla”. Publicada en la Universidad Nacional del Centro del Perú. Tipo de investigación experimental, muestra total de 40 niños, instrumento utilizado pre y post test. Llegaron a la conclusión siguiente:

- ✓ En cuanto al estudio realizado se pudo concluir que, al realizar un taller de juegos cooperativos a los 20 estudiantes de nuestro grupo experimental, se consiguió disminuir las conductas agresivas verbales en un 87.77% y las agresiones físicas en un 67.64%, de igual modo aumentaron las conductas prosociales en un 79.75 %, por lo tanto se puede determinar que hay una

influencia positiva al ejecutar los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas y aumentar las conductas prosociales.

Antecedente Local

López, Salazar, Vega, (2016), los autores en su tesis titulada “Programa educativo “Aprendiendo a Convivir” para mejorar el clima en el aula de los estudiantes del quinto grado de Primaria de la Institución Educativa Experimental “Rafael Narváez Cadenillas”-Trujillo”. Publicada en la Universidad Nacional de Trujillo. Perú. Tipo de investigación: cuasi experimental. Muestra total de 35 alumnos, instrumento de investigación cuestionario de Clima en el Aula, llegaron a la conclusión siguiente:

- ✓ El empleo del programa “Aprendiendo a convivir” (sesiones, talleres lúdicos), reformó la conducta de los alumnos del quinto grado del nivel primario de la I.E. Experimental “Rafael Narváez Cadenillas”, ya que incrementó el nivel de conducta en un 21 % en el lapso del programa.

Carrión, Delgado, Saavedra (2013). los autores en su trabajo de investigación titulada “Programa de juegos cooperativos y su influencia en la disminución de la agresividad en los niños y niñas del cuarto grado de la institución educativa n° 82105 “escuela concertada Solaris” alto Trujillo de la provincia de Trujillo”. Publicada en la Universidad Nacional de Trujillo. Perú. Tipo de investigación cuasi – experimental. Muestra total 24 alumnos. Instrumentos utilizados fueron el pre test y post test de Agresividad y programa de juegos cooperativos. Llegaron a la conclusión siguiente:

- ✓ La ejecución de los juegos cooperativos permite reducir significativamente el nivel de conducta agresiva en alumnos del grupo experimental de cuarto grado de primaria.

Cusuipoma, Ibáñez (2013), los autores en su tesis titulada “Influencia de la práctica de valores: respeto, tolerancia y amistad en la disminución de las conductas agresivas de los niños y niñas del cuarto grado de educación primaria de la I.E. °80822 “Santa María” del distrito de la Esperanza”.

Publicado en la Universidad Nacional de Trujillo. Perú. Tipo de investigación: cuasi experimental. Muestra total de 40 alumnos, instrumento de investigación utilizado fue una evaluación pre y post test. Llegaron a la conclusión siguiente:

- ✓ La utilización de la práctica de valores ha conseguido que los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Santa María, “Materia de Investigación”, redujera de forma significativa sus conductas agresivas.

1.3 Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Juegos populares

1.3.2 Definición:

La Vega (2003), refiere que un juego popular es aquella práctica lúdica que es muy conocida dentro de una comunidad.

Marín (2015) sostiene que los juegos populares, son juegos típicos de una región o lugar. Son las manifestaciones lúdicas de una sociedad, conocidas y practicadas por la población.

Navarro (2016) Interpreta los juegos populares como “Juegos que pertenecen al pueblo”.

1.3.2.1 Importancia

Marín (2015) afirma que el juego popular es muy importante pues:

- Es un excelente medio para brindar educación y fomentar el desarrollo físico, intelectual, moral y socio emocional del niño.
- Se constituye como una herramienta didáctica primordial en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Favorece la adquisición de habilidades y destrezas motoras en el niño.
- Permite que el individuo utilice bien su tiempo libre y se adapte de manera amena a su entorno.
- El juego es un mecanismo de transferencia de valores y pautas de comportamiento social muy educativo y provechoso para la mejora integral de los niños.

1.3.2.2 Características de los juegos populares

Marín (2015) señala las siguientes características:

- El juego es una recreación libre, espontánea, grata y satisfactoria.
- El juego es una fuente importante de progreso y aprendizaje pues mejora la inteligencia, la sensibilidad, la creatividad y la sociabilidad en el niño.
- El juego es una fuente de goce y contentamiento, es la oportunidad de expresar sentimientos y emociones, y contribuye a la liberación de energías y tensiones, permitiendo, de esta manera, la manifestación y superación de conflictos.
- El juego, asimismo, contribuye a la formación del pensamiento simbólico, y viabiliza la adquisición del dominio corporal e intelectual.
- Utilizan reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- No requieren de diversos recursos ni costo para su ejecución.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Aumenta las capacidades físicas y motrices de todos los niños que practican estos juegos.
- Interactúa con diferentes entornos naturales, alejado de la vida cotidiana y de la tecnología que cada vez ocupa más tiempo en la vida del niño.

1.3.2.3 Beneficios de los juegos populares

Coalla (2009) señala algunos beneficios:

- Desarrolla la capacidad de memoria.
- Favorece la adquisición del lenguaje y nuevo vocabulario.

Garaigordobil (2005) define como beneficio:

- **Herramienta de Socialización:**
Solo se necesita improvisar y se puede ejecutar en cualquier lugar como método de socialización.
- **Desarrollo corporal:**

Hoy en día existe la obesidad infantil como un problema clave para el desarrollo físico corporal, es por eso que se tiene que poner en práctica un buen método de ejercicio y estimulación.

- **Sentido ritmico:**

Se pone en práctica a través de danzas o bailes se agrega un sentido rítmico al cuerpo.

- **Crea lazos de amistad:**

Con el paso del tiempo la práctica de estos juegos crea lazos fuertes de amistad entre las personas.

- **Carácter empático:**

Se aprenderá a respetar las normas o reglas establecidas, y a seguir distintas instrucciones para así alcanzar un ambiente armonioso durante el juego.

Morera (2008) menciona los siguientes beneficios:

- **Desarrollo de imaginación:**

No se necesita el uso de diversos recursos para realizar estos juegos, solo el uso del propio cuerpo o elementos del mismo entorno.

- **Seguridad personal:**

Se promueve el desenvolvimiento personal, la seguridad y la autoestima.

- **Son atemporales**

Con el pasar del tiempo aun existirán cambios o modificaciones en estos juegos.

1.3.2.4 Los Elementos del Juego

Yagüe, V (2002), dispone que el monitor debe tener en cuenta en primer lugar, planear los juegos, en segundo, poseer todas aquellas técnicas y características que éste necesite dentro un grupo y al final valorar los siguientes elementos para desarrollar correctamente un juego:

- **La situación:** Tener en cuenta lo importante que es el lugar o el ambiente donde se realizara el juego.
- **Los integrantes:** Se clasificará a los integrantes de acuerdo al tipo de juego.
- **Los materiales:** Se debe tener en cuenta la presencia de los materiales a utilizar, también será clasificado según el tipo de juego.

- **El objetivo:** Es en este punto de culminación donde se quiere llegar.
- **Normas:** Antes de empezar se explica las reglas y las sanciones que estas se aplicaran si no la respetan correctamente. Todo ello tendrá el fin de mantener un clima armonioso durante el juego.

1.3.2.5 Clasificación del juego

Los juegos se pueden clasificar en varias categorías. De tal modo Sánchez Aguilar (2009), realizó una clasificación general según el:

Espacio

- **Interior:** Se desarrollan dentro de un espacio cerrado, realizando sólo movimientos limitados para permitir el mayor contacto entre los niños y niñas según su desenvolvimiento.
- **Exterior:** Se realiza comúnmente fuera del aula, permitiendo mayores movimientos del cuerpo, involucrando un mayor número de participantes.

Condición del juego

- **Libre:** No se decreta instrucciones a ninguno de los participantes.
- **Dirigido:** el juego es llevado a cabo mediante la supervisión e intervención de un adulto

Por la cantidad de participantes:

- **Individual.** En este juego sólo es necesario la presencia de una persona o individuo.
- **Pareja o Grupos.** Se necesita la presencia de dos o más personas para que puedan realizar la actividad

Por la acción que promueve en el niño:

- **Sensorial:** Pone en práctica todos sus sentidos en cada movimiento.
- **Motores:** Coloca en práctica su motricidad fina y gruesa para realizar movimientos.
- **Manipulativo:** Toman en cuenta los niveles de movimiento y fuerza de los alumnos, por medio de la utilización de ciertos objetos.
- **Imitación:** El adulto realiza una serie de movimientos que los educandos deben de imitar.
- **Simbólico:** Brindan un uso distinto a un objeto para el cual está dirigido.
- **Verbal:** Tiene que ver con la práctica de canciones.

1.3.2.6 Dimensiones

Suarez R (2009), Los juegos populares permiten desarrollar diversas dimensiones entre ellas: cognitiva, motriz, afectiva y social en los alumnos, obteniendo buenos aprendizajes:

- ❖ **Dimensión cognitiva:** Se destaca en el niño el desarrollo del lenguaje oral, obteniendo un vocabulario específico y básico del juego a través de canciones, rimas, adivinanzas u otras expresiones verbales. Además, esta dimensión permite el aprendizaje del patrimonio cultural propio del entorno y respeto hacia la diferencia entre culturas. Asimismo, el niño desarrolla la creatividad al momento de crear o modificar el material con el que va a jugar o el juego en sí mismo. Además, el estudiante es capaz de adquirir la noción secuencia numérica.
- ❖ **Dimensión motriz:** Los estudiantes desarrollan diferentes aspectos: El aprendizaje del ritmo a través de movimientos del cuerpo y canciones, el desarrollo de la coordinación tanto fina como gruesa, la adquisición de la orientación espacio-temporal, lateralidad, equilibrio, autonomía y esquema corporal, creando una imagen positiva de sí mismo y aceptando las propias limitaciones y posibilidades.
- ❖ **Dimensión afectiva:** Es la capacidad que tiene una persona para relacionarse con los demás, consigo mismo y con el entorno, teniendo como punto principal el afecto, como componente principal en la vida del ser humano.

❖ **Dimensión social:** consiste en aceptar reglas establecidas y acordadas al inicio del juego. a través de la comunicación y el respeto a las ideas y opiniones de los demás

1.3.2.7 Compendio de juegos populares

Albarracín (2000) Determina los siguientes juegos populares:

La rayuela

Es un juego de precisión y de coordinación, para la realización de este juego se deberá elaborar cuadrados con ayuda de una tiza en el suelo. Cada integrante ira lanzando una piedra a uno de los recuadros (previamente estos estarán enumerados), empezando por el primero. Consiste en ir saltando sucesivamente de cuadro a cuadro con una pierna o con dos y al llegar al lugar donde está la piedra, cogerla y concluir. Tener en cuenta que no se deberá pisar fuera del recuadro para poder seguir participando. Si no fuera así se dará el turno al otro integrante.

Boté Ruelas (2014) plantea los siguientes juegos tradicionales

Alto o stop

En primer lugar, se traza un círculo en el cual se escribirá "Stop". Cada participante escoge el nombre de un país, ciudad, verduras, frutas, animales, colores o su propio nombre y se desplazará fuera del círculo. Se deberá elegir a una persona para que inicie el juego, este comienza comentando "Declaro la guerra a... (se indica el nombre elegido) y lanzará una pelota al aire, el jugador que tiene ese nombre, debe coger la pelota y ubicarse dentro del círculo trazado y decir Stop, mientras que los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita Stop, se detienen al instante. El compañero que dijo Stop deberá dar cinco pasos con dirección al compañero más cercano y con la pelota tendrá que toparlo suavemente para que así pueda ganar un punto.

El gato y el ratón

Este juego consiste en que el gato atrapará al ratón, el ratón tendrá que escapar para no ser atrapado por el ratón pasando por debajo de los brazos de las personas que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar el gato.

Los encantados

Los jugadores se forman en dos grupos, se tira una moneda al aire para que de esta manera se pueda definir quienes persiguen a sus compañeros del otro grupo (encantadores y desencantadores). Si a algún jugador es tocado por un encantador, este deberá quedarse parado, "encantado" hasta que otro un desencantador lo vuelva a tocar y lo desencante.

El juego culmina cuando todos los jugadores han sido encantados.

Gallinita ciega

La persona elegida de gallina intentara tocar con la mano o una barita a alguno de los participantes que integran el juego mientras estos intentan soltarse. Cuando uno del participante es tocado por la gallina, éste pasada a ocupar el lugar y empezara el juego nuevamente.

El rey manda

Este juego consiste en que un participante será elegido como Rey quien será el que mandara al resto del grupo a hacer lo que él desea y los demás participantes deben hacerlo de una manera rápida para complacerlo.

Carretilla

Para este juego los participantes se tienen que formar en parejas, uno tiene que estar de pie y el otro tirado en el suelo en forma de carretilla. para partir tienen que esperar la señal del quien dirige el juego.

Al llegar a la meta tienen que cambiar de posición rápidamente, y luego llegar al lugar donde comenzaron el juego, para volver nuevamente a regresar hasta el final de la meta señalada.

La pareja ganadora será la que llegue primero.

Competencia de sogas

Para este juego es necesario el uso de una soga larga, la cual primero se extenderá sobre el suelo y se trazará una línea en donde marque la mitad de la soga, además de ello en la mitad de la soga se amarrará un pañuelo, para la ejecución primero se debe formar dos equipos quienes serán los que competirán, ganará el equipo que gane en fuerzas al otro equipo haciéndoles que pisen o pasen la línea marcada.

El juego de la silla

En este juego las sillas estarán formadas de espalda a espalda, los participantes deberán estar de pie delante de ella. Se colocará siempre una silla menos que la cantidad de personas que participan del juego. Cuando la música suene, los jugadores deben dar vueltas alrededor de las sillas, bailando. Al momento de que la música deje de sonar, cada jugador intentará sentarse en una de las sillas, quien no logre sentarse quedará eliminado. Por lo tanto, se retira también una silla, se repite el juego hasta que solo queden dos participantes y una silla y ganará quien logre quedarse sentado en la última silla.

Juego de sacos

El objetivo de este juego es llegar más rápido a la meta, saltando dentro de un saco, al llegar a la meta deberá volver a la partida, pero con un compañero más dentro del saco, para luego volver nuevamente a la meta y ganar.

Matagente

Consiste en que 2 personas se coloquen en los extremos de la cancha, los cuales serán los matadores, quienes deben tirar la pelota para intentar matar a todo un grupo que está en medio, estos, a su vez, deben escapar de la pelota, esquivándola. Quien recibe un pelotazo queda eliminado, pero si recibe la pelota con las manos y dice “VIDA” tiene la opción de devolver la vida a otro compañero u obtener una vida extra.

Cuando quede un solo jugador en el medio, se cuenta las esquivadas hasta llegar a la edad del jugador, si lo esquiva todo, todos sus demás compañeros vuelven al campo.

Cielo, mar tierra

Se traza con tiza tres espacios en el suelo. Cada uno de los espacios corresponderá a tierra, mar y aire. Todos los participantes se paran en el medio y escuchan al moderador quien va diciendo: “Cielo, tierra o mar” según se le apetezca, los participantes deben ir saltando al lugar correspondiente en cada momento. Se pueden repetir espacios para comprobar que están atentos.

El Bolero

Consiste en utilizar con la mano una esfera atada a una vara impulsora atada a una esfera con un agujero cilíndrico estrecho, Se trata de hacer el mayor número de aciertos en un número determinado de intentos. Se hace balanceando la bolita del extremo de la cuerda y se introduce en la zona ancha que hay en el extremo superior del palito.

Las Chapas

Para este juego se utiliza diversas chapas, uno de ellos es la “Carreras de chapas” donde cada jugador irá golpeando su chapa seleccionada con un toque con el dedo índice de forma que ésta recorra un circuito marcado en el piso, sin que salga en ningún momento. Si sale del recorrido acotado se vuelve al punto de partida.

Tiras latas

Sobre el piso se colocarán 10 latas (4 latas en la base, 3 en la fila 1, 2 latas en la 2ª fila y 1 lata en la cima de la pirámide). El juego consiste en tirar el máximo número de latas posible con la ayuda de una pelota. Cada jugador lanzará 2 veces contra las latas. (El tipo tiro será opcional). Ganará el niño que en sus dos intentos tire más latas.

1.3.2 CONDUCTA:

1.3.2.1 Definición

Según Valencia, E (2010). se refiere a la manera cómo se comportan los seres humanos. La palabra conducta puede utilizarse como sinónimo de comportamiento y en este sentido, la conducta se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno o con su mundo de estímulos.

Podría decirse que la conducta es el conjunto de comportamientos observables en una persona. Una conducta humana es considerada adecuada cuando el comportamiento del sujeto respeta una serie de reglas valiosas en una comunidad.

Miltenberger (2016) “es lo que la conducta hace o dice”. Debido a que la conducta implica acciones de una persona, se describe con verbos que denotan acción. La conducta no es una característica estática de la persona.

1.3.2.2 Características de la conducta de un niño de 7 a 8 años de edad Reyes M. (2003)

Personalidad

- ✓ Periodos de concentración, calma y aquietamiento.
- ✓ Comprende de forma abstracta el significado de personas y cosas.
- ✓ Interrelaciona hechos actuales con experiencias antiguas.
- ✓ Toma conciencia de sus actos.
- ✓ Se valora así mismo y también a los demás.
- ✓ Desarrolla su lado más social, concluyente, serio y curioso.
- ✓ Es crítico y razonable.
- ✓ Capta el desarrollo lógico de las cosas.
- ✓ Domina el tiempo (hora, mes) y espacio (lugar).

Emociones:

- ✓ Le es imposible controlar sus emociones.
- ✓ Busca ser perfecto.

Sociedad

- ✓ Siente que forma parte de una sociedad.
- ✓ Le cuesta cumplir obligaciones fuera de la escuela.
- ✓ Desarrolla su capacidad de empatía.
- ✓ Frágil a los berrinches.
- ✓ Se convierte en buen oyente.

Intereses

- ✓ Fantasía
- ✓ Magia
- ✓ Superhéroes
- ✓ Preocupación por explicaciones científicas

Familia

- ✓ Siente que forma parte de una familia.
- ✓ Valora y estima a su familia.

Amigos

- ✓ Le gusta formar o ser parte de un grupo.
- ✓ Busca amigos de su mismo sexo.

Sentido ético

- ✓ Diferencia entre lo bueno y lo malo de sí mismo y los demás.
- ✓ Preocupación por la maldad y el engaño.
- ✓ Tendencia a la mentira con menos frecuencia que a los seis años.

1.3.2.3 Problemas emocionales y de conducta en los niños

Según Garaigordobil, Maganto (2013), los principales dilemas emocionales y de conducta que se presentan en los niños son:

1.3.2.4 Problemas internalizantes:

Retraimiento: este tipo de infantes suelen ser tímidos y poseen dificultades para relacionarse con los demás. Además de ello, suelen ser poco asertivos, tienen deficiencias en las relaciones interpersonales e inseguridad constante, evitando así contacto con otras personas. Asimismo, estas personas prefieren estar solos, hablan poco y se manifiestan inhibidos en su conducta social y en su comportamiento.

Somatización: son niños que presentan de manera constante síntomas de alguna enfermedad sin que exista unas causas médicas del todo justificables. Los niños suelen tener malestares que no les permite tener un buen desempeño en sus actividades, como dolores de cabeza, abdomen, espalda y pecho. Estos suelen faltar de manera constante a clases.

Ansiedad: Se manifiesta en los niños como nerviosismo, inquietud y rigidez interior, presentan preocupación por lo que piensan los demás de uno mismo o por lo que les pueda pasar. En ellos se da un periodo de intranquilidad y nerviosismo ante diversas circunstancias. Este tipo de niños suelen ser temerosos e inseguros, frente a determinados escenarios que les crean inseguridad, desconcierto o miedo.

Infantil-Dependiente: En este caso los niños suelen adoptar actitudes que no corresponden a su edad cronológica. Además, muestran actitudes propias de otros más pequeños, como son lloriqueos, dependencia constante de un adulto, juegan con niños de menor edad y se sienten inseguros con sus iguales y con autoestima baja.

Problemas de Pensamiento: aquí los niños tienen cualidades distintas en su desarrollo cognitivo, y generalmente verbal y social. El desarrollo es diferente desde que son pequeños y sorprenden por lo confuso e inadecuado uso de su razonamiento, y por un lenguaje verbal escaso de lógica. El desorden verbal y mental indica un problema importante a nivel cognitivo.

Depresión: Condición afectiva carente de felicidad y llena de angustia y tristeza en gran intensidad. Se manifiesta como autoestima baja, poco interés por las cosas, poco o sin sentido del humor, aburrimiento y desinterés y desapego por las personas queridas y cercanas. Son niñas y niños frágiles fáciles al llanto ante cualquier hecho.

1.3.2.5 Problemas externalizantes

Atención-Hiperactividad: en este caso los niños pierden la concentración rápidamente y con gran facilidad en cualquier lugar ya sea dentro o fuera de casa o escuela para ellos cualquier estímulo que presencie es inicio de una distracción lo cual no favorece en su rendimiento académico y logros de aprendizaje. Estos niños suelen ser más vivos y despiertos que otros niños de su misma edad, de tal manera se frustran fácilmente contribuyendo a originar problemas serios en las relaciones sociales como en su proceso de enseñanza aprendizaje,

Conducta Perturbadora: Son niños que presenta modelos de mala conducta como la carencia de disciplina y obediencia, que usan falacias regularmente, responden inadecuadamente a los docentes y hablan lisuras frente a los que le rodean. También faltan a sus aulas de clase sin permiso de sus profesores, llamando la atención y oponiéndose a las normas, impidiendo la continuación normal de la clase.

Asociado al rendimiento Académico: los escolares presentan un rendimiento académico muy bajo, sin que la capacidad intelectual sea el causante del conflicto. Son displicentes y

desganados ante el estudio, no tienen motivo ni gusto por aprender, y todo les parece pesado. Debido a ello, casi nunca se esfuerzan por obtener buenos resultados.

Conducta Violenta: Son aquellos niños y niñas que presentan conductas de agresividad con intención de dañar física y psicológicamente a otra persona. Tienen diversas expresiones conductuales como: amenazas, robos, burlas, golpes, crueldad, o humillaciones con animales o personas y casi nunca se sienten culpables por ello. Su conducta es petulante especialmente los que tienen más edad, algunas de sus conductas están al borde de la infracción de las normas y leyes.

1.3.2.6 Tipos de conductas Según las habilidades sociales

Goroskieta, V. (2015). Señala que existen tres tipos de conducta según las habilidades sociales, las cuales se presentan a continuación:

1.3.2.6.1 Conducta pasiva:

La Conducta pasiva se conoce por ignorar los propios derechos al no decir correctamente lo que piensa debido a que no se conocen la forma de hacerlo o por pensar que son menos importantes para las demás personas. Esta conducta se da siempre por carencia de confianza y por imputar autoridad al otro.

De manera visible, esto puede presentarse, entre otras cosas, por:

- ✓ Esquivar la vista o tener los ojos mirando hacia abajo
- ✓ Hablar sin fluidez y en silencio.
- ✓ Gestos de preocupación.
- ✓ Tono de voz bajo
- ✓ Postura encogida, tensa y con los brazos cerrados.
- ✓ Movimientos del cuerpo inadecuado y nervioso.
- ✓ Gestos de rechazo.

Como efecto de actuar así, la persona no confronta el conflicto, elude los problemas y se aleja de todo momento que cause ansiedad. Pero, el conflicto al no resolverse, provoca que la persona sufra de ira incontenible y se frustre perdiendo así la habilidad social.

1.3.2.6.2 Conducta agresiva:

Esta conducta se determina por la expresión agresiva ante las opiniones y formas de pensar y actuar de los demás sin mostrar ningún respeto sino más bien atacando y sometiendo a la otra persona que piense de la misma forma que él lo hace.

De manera visible puede manifestarse por:

- ✓ Tono de voz alto.
- ✓ Hablar sin oír la opinión de los demás.
- ✓ Uso de insultos verbales, humillaciones, murmuraciones y amenazas.
- ✓ Ceño fruncido, cara tensa y mirada retadora,
- ✓ Gestos de amenaza, en ocasiones violencia física.

Esta conducta produce alejamiento y resentimiento en las personas, y se establecen relaciones convenientes o pocas durables. En la persona causan sentimientos de tensión y culpa en las relaciones sociales, para terminar, rechazando futuros contactos.

1.3.2.6.3 Conducta asertiva:

Se evidencia un tercer tipo de conducta que se considera positiva. La conducta asertiva es aquella que refleja la expresión directa de las propias necesidades, opiniones, sentimientos, que no atentan contra la equidad de las personas. Esta conducta debe ser reforzada y utilizada en la vida diaria.

Características de la conducta asertiva:

Autenticidad: es coherente tiene la capacidad de mostrar sus sentimientos y actitudes reales.

Aceptación incondicional: es capaz de aceptar a la otra persona tal y como es, con sus virtudes y defectos.

Empatía: es capaz de ponerse en el lugar del otro para sentir lo que siente y piensa.

De manera observable, la conducta asertiva se caracteriza por:

- ✓ Mirada fija, gestos firmes.
- ✓ Postura vertical y firme.
- ✓ Mensajes en primera persona.
- ✓ Respuestas directas.

La persona que presenta un tipo de conducta asertiva suele obtener mayores beneficios, ya que suelen expresar sus ideas con más claridad, son difíciles de manipular y presentan mejor gozo y seguridad en su vida personal.

Según lo establecido dentro de la I.E.:

Conducta adecuada

MINEDU (2015), afirma que la disciplina como elemento de apoyo para generar una buena conducta en la vida del estudiante, dependen esencialmente de los valores que cultive el niño, los cuales no solo se siembran en el hogar con la familia, que es el pilar importante para la formación de la conducta, sino que la escuela también es un esencial contribuyente desde muy corta edad según la ley de educación en el Perú.

Según el reglamento interno del aula de 2° de la I.E. Carlos E. Uceda Meza:

- ✓ El alumno debe ser puntual, ingresando a su aula inmediatamente después de la formación, después de que termine el recreo o que toque el timbre.
- ✓ Los alumnos deben asistir completamente uniformados, o en su defecto con su vestimenta debidamente aseada.
- ✓ Permanecerá en aula durante horas de clase, aún en ausencia del profesor, salvo en caso de suma urgencia.
- ✓ Al ingresar al aula el director, el profesor, los padres de familia u otra persona mayor, se pondrán de pie en señal de saludo e inmediatamente tomarán asiento.
- ✓ Los niños y las niñas deberán cumplir las normas disciplinarias y de comportamiento exigidas dentro y fuera del salón de clases, las cuales se basan en el respeto hacia los demás y en la convivencia armoniosa.

- ✓ Cuidara la infraestructura y mobiliario dejándola ordenada, procurando mejorar su aspecto y manteniéndola en buenas condiciones.
- ✓ Los útiles escolares estarán debidamente forrados y con su nombre a fin de preservarlos e identificarlos con facilidad.
- ✓ Obedecerá a su brigadier y delegados respectivamente, así mismo a los profesores y auxiliares.

Conducta inadecuada

Vélez (2015), indica que la inadecuada conducta se presenta cuando hay una incoherencia entre una persona y la manera en la que esta se va integrando a la sociedad. Este tipo de situaciones pueden establecerse en ambientes como el hogar, la escuela o en los juegos, es decir, abarca diversos factores.

Según el reglamento interno del aula de 2° de la I.E. Carlos E. Uceda Meza:

- ✓ Agredir verbal o físicamente a sus compañeros.
- ✓ Hacer uso de palabras groseras y llamar a sus compañeros por apelativos.
- ✓ Ensuciar deliberadamente su aula, piso, paredes, mobiliario, así como destruirlos.
- ✓ Sustraer objetos del aula o de sus compañeros sin permiso.
- ✓ Intentar fraudes en las pruebas, tareas y documentos escolares.
- ✓ Desobedecer a sus profesores y brigadieres.
- ✓ Ingresa a su aula inmediatamente después de la formación, después de que termine el recreo o que toque el timbre.

1.3.2.7. ¿Qué hábitos de conducta es preciso cultivar en los niños?

La revista digital para profesional de la enseñanza (2009) refiere los siguientes:

- ✓ Enseñarles a saber esperar
- ✓ Enseñarles a respetar las reglas de un juego
- ✓ Enseñarles las reglas sociales en general
- ✓ Enseñarles a expresar sus emociones, necesidades y deseos cuando esté tranquilo y así comprenderá que para expresar sus emociones no tiene que perder el control ni coger rabietas

- ✓ Establecer límites claros y razonables al niño/a
- ✓ Ayudarles a ser reflexivo/a, ordenado/a y obediente
- ✓ Corregir conductas agresivas y violentas.

1.4 Formulación del Problema

¿En qué medida el taller de juegos populares mejora la conducta de los estudiantes del 2° grado de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018?

1.5 Justificación del estudio

Hoy en día existen diversos conflictos sociales como: delincuencia, drogadicción, deserción escolar, entre otros, en los cuales los niños al vivir en ese medio están propensos a adoptar comportamientos inadecuados que pueden afectar su conducta y su relación con los demás, por tal motivo se va a desarrollar un taller de juegos populares, considerado como un recurso didáctico y objeto de estudio para disminuir la inadecuada conducta. De igual manera se busca que los alumnos adquieran un mayor bagaje de juegos para ocupar su tiempo de ocio y así fomentar la realización de actividad física.

Según Valencia (2010). La conducta se refiere a la manera cómo se comportan los seres humanos. La palabra conducta puede utilizarse como sinónimo de comportamiento y en este sentido, la conducta se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno o con su mundo de estímulos.

Podría decirse que la conducta es el conjunto de comportamientos observables en una persona. Una conducta humana es considerada adecuada cuando el comportamiento del sujeto respeta una serie de reglas valiosas en una comunidad.

Marín (2015) sostiene que los juegos populares, son juegos típicos de una región o lugar. Son las manifestaciones lúdicas de una sociedad, conocidas y practicadas por la población. Y se constituyen como un mecanismo de transferencia de valores y pautas de comportamiento social muy educativo y provechoso para la mejora integral de los niños.

La metodología de la investigación que usaremos es la realización de un taller de juegos populares, donde se llevaran a cabo 15 juegos La investigación seguirá los siguientes procesos metodológicos: observación, análisis, reflexión y compromiso.

Nuestro trabajo de investigación pretende incidir de manera concreta en el carácter recreativo y socializante del juego, pero principalmente como recurso motivador para disminuir la inadecuada conducta ya que es considerado como un medio importante de trasmisión de valores de unas generaciones a otras como pueden ser el respeto, la tolerancia, la igualdad y la no violencia, teniendo en cuenta que son niños de 7 a 8 años que aún están en proceso de adquisición de conocimientos del medio social que los rodea y los juegos es una forma de contribuir a esta necesidad.

Para la realización del desarrollo de tesis contamos con el apoyo indispensable de la directora de la I.E. N°81015 Carlos E. Uceda Meza, administrativos, docentes, padres de familia y estudiantes.

1.6 Hipótesis

Ho: El taller de juegos populares no mejoró la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

Hi: El taller de juegos populares mejoró la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

1.7 Objetivos

Objetivo General:

- Determinar en qué medida el taller de juegos populares mejora la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

Objetivos Específicos:

- Identificar el tipo de conducta en cada estudiante de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018 a través de un pre test y post test.
- Aplicar el Taller de juegos populares en los niños de segundo grado de la institución educativa “Carlos Emilio Uceda Meza”

- Disminuir la conducta inadecuada a través de la aplicación del taller de juegos populares en los niños de segundo grado.
- Reforzar la conducta adecuada a través de la aplicación del taller de juegos populares en los niños de segundo grado.

II MÉTODO

2.1 Diseño de Investigación

Se utilizó un diseño pre experimental, con la finalidad de mejorar la conducta de los estudiantes a través de los juegos populares.

GU: O1-----X-----O2

Dónde:

GU: Grupo único (Estudiantes del 2º “B”)

O1: Pre lista de cotejo

O2: Post lista de cotejo

X: Juegos populares

2.2 Operacionalización de las variables

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V.I.: JUEGOS POPULARES	Son juegos típicos de una región o lugar. Son las manifestaciones lúdicas de una sociedad, conocidas y practicadas por la población. (Marín, 2015)	Se aplicará un taller de juegos en el cual se desarrolló los 15 juegos y fueron evaluados a través de una lista de cotejo.	Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> - Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad. - Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego. 	Ordinal
			Social	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas. - Evita amenazas o insultos durante el juego y 	

				<p>acepta la participación de todos sus compañeros.</p>
			Motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades. - Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.

			Afectiva	<ul style="list-style-type: none">- Muestra empatía y respeto con sus compañeros.- Expresa correctamente sus propios sentimientos.	
--	--	--	----------	---	--

<p>V. D: CONDU CTA</p>	<p>Se refiere a la manera cómo se comportan los seres humanos. La conducta es el conjunto de comportamientos observables en una persona. (Valencia, 2010)</p>	<p>Se medirá la conducta a través de la aplicación de una lista de cotejo de conducta, diseñado por Álvarez Vásquez Tania, Castillo Luján Celeste, basadas en premisas sobre su conducta y comportamiento en el aula.</p>	<p>Conducta adecuada</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra un comportamiento pertinente dentro del aula. - Respeta a sus compañeros y profesores - Es obediente a las normas establecidas dentro del aula. 	<p>Ordinal</p>
--------------------------------	---	---	--------------------------	---	-----------------------

			<p>Conducta inadecuada</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra un comportamiento inapropiado dentro del aula. - Es irrespetuoso con sus compañeros y profesores . - No cumple con las normas establecidas dentro del aula. 	
--	--	--	----------------------------	---	--

2.3 Población y muestra

2.3.1 Población

La población se constituyó por 123 alumnos y alumnas del segundo grado de Educación Primaria de la I. Educativa N°81015 C. Emilio Uceda Meza, de Trujillo, distribuidos en cinco secciones, cuatro en turno mañana y una de turno tarde, sus edades oscilan entre los 7 y 9 años, con predominancia en el género masculino.

**TABLA 1: POBLACION DE ESTUDIANTES DE 2° DE LA I. EDUCATIVA
N°81015 C. EMILIO UCEDA MEZA, DE TRUJILLO, 2018.**

TABLA N° 1					
ALUMNOS	2° A	2° B	2° C	2° D	2° E
Niños	14	13	12	9	12
Niñas	13	12	10	13	15
SUBTOTAL	27	25	22	22	27
TOTAL	123				

Fuente: Nómina de matrícula de 2° “A, B, C, D Y E” de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

2.3.2 Muestra

La muestra se constituyó por los estudiantes del 2° grado “B” de Educación Primaria de la Institución E. N°81015 C. Emilio Uceda Meza, de Trujillo con un total de 25 alumnos. La muestra es de tipo no probabilística por conveniencia.

**TABLA 2: MUESTRA DE ESTUDIANTES DEL 2° “B” DE LA I. EDUCATIVA
N°81015 C. EMILIO UCEDA MEZA, DE TRUJILLO, 2018.**

TABLA N° 2	
ALUMNOS	2° B
Niños	13
Niñas	12
TOTAL	25

Fuente: Nómina de matrícula del 2° “B” y “E” de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Técnica:

Observación: Esta técnica permitió acumular información fundamental sobre qué tipo de conducta presenta cada estudiante e identificar a aquellos que fomentan la indisciplina en el salón de clases.

Instrumento:

Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula: Instrumento que nos sirvió para:

- Obtener resultados sobre el tipo de conducta (adecuada e inadecuada) que predomina en los niños y niñas del 2° grado de la I.E.81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, se aplicará antes del taller y después del taller.
- La presente lista de cotejo consta de 20 ítems, 10 de ellos pertenecen a la dimensión adecuada y los restantes a la inadecuada. Tiene dos opciones: SI y NO, en donde la primera vale 1 punto y la segunda 0 puntos. cada dimensión tiene tres valoraciones: Baja, moderada y alta. Si el estudiante obtiene un puntaje total de 0 a 6 se considera que tiene una conducta baja, si adquiere de 7 a 13 puntos, una conducta moderada y si obtiene de 14 a 20 puntos se considera que presenta una conducta alta

Lista de cotejo para los juegos populares: Este instrumento se realizó para:

- Evaluar al estudiante durante el desarrollo del juego popular, según las cuatro dimensiones: social, cognitiva, afectiva y motriz.
- La presente lista de cotejo consta de 8 indicadores, dos de cada dimensión. Tiene dos opciones SI y NO. Las SI indican que el estudiante ha logrado realizar lo que se demanda en los indicadores, mientras que las NO indican que no ha cumplido con lo establecido.

Validez:

- La presente “Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula” ha sido revisada y corregida por dos psicólogos expertos en el campo educativo y un profesional en

educación, los cuales han corregido el instrumento y le han dado el puntaje, que según sus conocimientos han creído pertinente, dichos puntajes se detallan a continuación:

Evaluadores	Puntaje	Valoración
Mg. César Abel Castañeda Jiménez	19	Muy alto
Mg. Ernesto Maximiliano Loyaga Bartra	20	Muy alto
Dr. Víctor Michael Rojas Ríos	20	Muy alto
Promedio	19,6	Muy alto

Dada la validez de los instrumentos por juicio de expertos, donde la lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula obtuvo un puntaje promedio de 19,6 podemos deducir que el presente instrumento tiene una excelente validez.

Confiabilidad:

- Para determinar la confiabilidad del instrumento:

En este caso, con varias alternativas de respuesta, como en este caso; se utiliza el coeficiente de confiabilidad de ALFA DE CRONBACH. para el cálculo de la confiabilidad por el método de consistencia interna, se partió de la premisa de que, si el cuestionario tiene preguntas

Para lo cual se siguieron los siguientes pasos:

- a. Para determinar el grado de confiabilidad de los instrumentos, por el método de consistencia interna. Primero se determinó una muestra piloto de 12 encuestados. Posteriormente se aplicó el instrumento, para determinar el grado de confiabilidad.
- b. Luego, se estimó el coeficiente de confiabilidad para los instrumentos, por EL MÉTODO DE CONSISTENCIA INTERNA, el cual consiste en hallar la varianza de cada pregunta, en este caso se halló las varianzas de las preguntas, según el instrumento.

- c. Posteriormente se suman los valores obtenidos, se halla la varianza total y se establece el nivel de confiabilidad existente. Para lo cual se utilizó el coeficiente de ALFA DE CRONBACH.

Así tenemos:

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

Dónde:

K = Número de preguntas

S_i^2 = Varianza de cada pregunta

S_t^2 = Varianza total

Nivel de confiabilidad de las encuestas, según el método de consistencia interna:

Variable	Nº de casos	Nº de ítems	Alfa de CRONBACH
Conducta	12	20	0.83

Dado que en la aplicación de la lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula se obtuvo el valor de 0,83 se asume que es muy confiable.

K	20
E Si2	4,9
St2	23,0

Sección 1	1,053
Sección 2	0,788
Absoluto S2	0,788

Alfa	0,830
------	-------

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

2.5 Métodos de análisis de datos

-En la presente tesis se utilizó el instrumento LISTA DE COTEJO la cual midió el nivel de conducta de los estudiantes de 2º grado “B”, también se utilizó la técnica de la observación para medir la conducta y se consideró los niveles, baja, moderada y alta.

- Para obtener la validez de la lista de cotejo, se recurrió a la VALIDACIÓN del instrumento mediante JUICIO DE EXPERTOS.

- Para obtener el cálculo de la confiabilidad se utilizó la fórmula de ALFA DE CRONBACH.

- En el análisis de significancia se determinó que la fórmula para el estadístico de prueba de la contrastación de hipótesis sería el T STUDENT.

2.6 Aspectos éticos

a. La originalidad: Responde al proceso de hacer referencia que la investigación corresponde a nuestra autoría dejando constancia que se ha citado correctamente a los autores sobre información teórica respecto a las variables de estudio.

b. El anonimato: Consiste en asegurar un procedimiento justo y el consentimiento informado de relación consentida entre las investigadoras y los participantes y en la que es necesario que toda información sea de estricta confesionalidad y de respeto a la identidad de cada uno de los estudiantes.

c. La credibilidad: Consiste en la aproximación, en la verdad de los resultados obtenidos y de las fuentes utilizadas para garantizar los resultados de la investigación.

d. La transferibilidad: Consiste en que la investigación puede ser aplicada a otros contextos de similares características tanto a nivel interno de la institución como a nivel externo.

III. RESULTADOS

3.1 Resultados Generales del pretest y postest

CUADRO N° 1: “Resultados generales del pretest y post test del grupo único sobre las conductas que presentan los estudiantes de 2° “B” de la I.E N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza” Trujillo – 2018”

N°	DIMENSIONES				Conducta		N°	DIMENSIONES				Conducta	
	Adecuada		Inadecuada		P	V		Adecuada		Inadecuada		P	V
	P	V	P	V				P	V	P	V		
1	5	Moderada	4	Moderada	9	Moderada	1	10	Alta	6	Moderada	16	Alta
2	3	Baja	2	Alta	5	Baja	2	5	Moderada	8	Baja	13	Alta
3	9	Alta	7	Moderada	16	Alta	3	9	Alta	5	Moderada	14	Alta
4	3	Baja	2	Alta	5	Baja	4	6	Moderada	8	Baja	14	Alta
5	2	Baja	4	Moderada	6	Moderada	5	5	Moderada	6	Moderada	11	Alta
6	3	Baja	5	Moderada	8	Moderada	6	8	Alta	7	Moderada	15	Alta
7	5	Moderada	4	Moderada	9	Moderada	7	9	Alta	5	Moderada	14	Alta
8	10	Alta	5	Moderada	15	Alta	8	10	Alta	6	Moderada	16	Alta
9	2	Baja	3	Alta	5	Baja	9	3	Baja	3	Alta	6	Moderada
10	4	Moderada	1	Alta	5	Baja	10	4	Moderada	1	Alta	5	Baja
11	4	Moderada	5	Moderada	9	Moderada	11	8	Alta	7	Moderada	15	Alta
12	1	Baja	7	Moderada	8	Moderada	12	6	Moderada	8	Baja	14	Alta
13	4	Moderada	1	Alta	5	Baja	13	9	Alta	5	Moderada	14	Alta
14	8	Alta	2	Alta	10	Moderada	14	8	Alta	4	Moderada	12	Alta
15	5	Moderada	1	Alta	6	Moderada	15	7	Moderada	2	Alta	9	Moderada
16	7	Moderada	5	Moderada	12	Alta	16	8	Alta	6	Moderada	14	Alta
17	3	Baja	3	Alta	6	Moderada	17	9	Alta	2	Alta	11	Alta
18	5	Moderada	9	Baja	14	Alta	18	7	Moderada	10	Baja	17	Alta
19	3	Baja	7	Moderada	10	Moderada	19	6	Moderada	8	Baja	14	Alta
20	6	Moderada	8	Baja	14	Alta	20	8	Alta	9	Baja	17	Alta
21	5	Moderada	4	Moderada	9	Moderada	21	9	Alta	6	Moderada	15	Alta
22	1	Baja	3	Alta	4	Baja	22	2	Baja	4	Moderada	6	Moderada
23	5	Moderada	3	Alta	8	Moderada	23	6	Moderada	7	Moderada	13	Alta
24	9	Alta	7	Moderada	16	Alta	24	10	Alta	8	Baja	18	Alta
25	5	Moderada	1	Alta	6	Moderada	25	7	Moderada	2	Alta	9	Moderada
	4,68	Moderada	4,12	Moderada	8,8	Moderada		7,16	Alta	5,72	Moderada	12,88	Alta

FUENTE: “Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula”

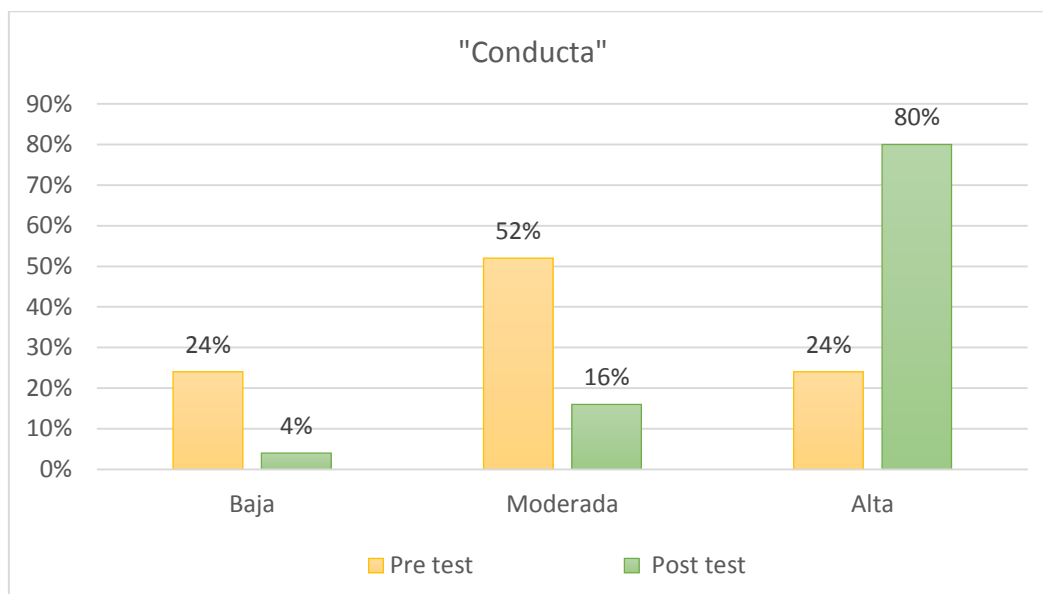
Tabla 1: Nivel de la variable “Conducta” en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa 81015, Trujillo 2018”

Conducta	Pre test	Post test
----------	----------	-----------

	N°	%	N°	%
Baja	6	24	1	4
Moderada	13	52	4	16
Alta	6	24	20	80
Total	25	100.0	25	100.0

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la conducta de los estudiantes.

Figura 1: Nivel Conducta (Pretest y posttest).



Fuente: Tabla 1.

Interpretación: En la presente figura con respecto al nivel de conducta en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa 81015, se encontraron los siguientes resultados:

Pretest: Del 100% de los 25 estudiantes hay como máximo un 52% que muestran un nivel moderado y como mínimo un 24% tanto como nivel baja y alta respectivamente.

Posttest: Del 100% de los 25 estudiantes observamos que hay como máximo un 80% en nivel de conducta alta y como mínimo un 4% baja y un 12% en un nivel moderada.

En conclusión, se puede decir que al diseñar y aplicar el Taller de Juegos populares la conducta de los niños ha mejorado significativamente, pues en el pretest se observa que el 24% tuvo una conducta alta y luego de aplicarse el taller, en el posttest se observa que el 80% de los estudiantes obtuvieron una conducta alta.

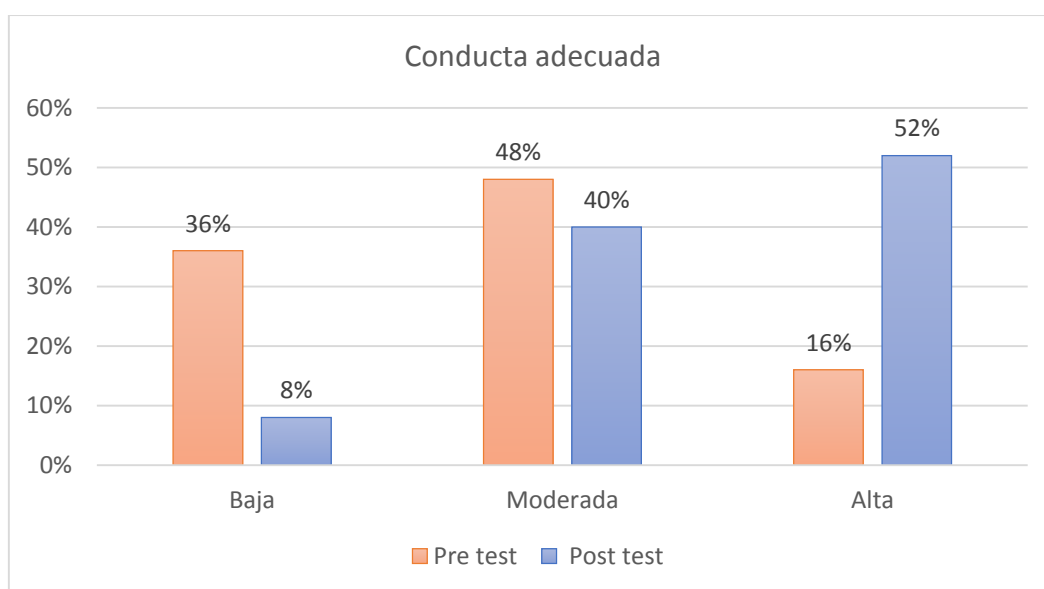
3.2 Resultados según dimensiones:

Tabla 2: Nivel de la dimensión “Conducta Adecuada” en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa 81015, Trujillo 2018”

Dimensión Adecuada	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
Baja	9	36	2	8
Moderada	12	48	10	40
Alta	4	16	13	52
Total	25	100.0	25	100.0

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la conducta de los estudiantes.

Figura 2: Nivel de la dimensión “Conducta Adecuada” de los estudiantes (Pretest y posttest).



Fuente: Tabla 2.

Interpretación: En la presente figura con respecto a la Dimensión Adecuada de los estudiantes encontraron los siguientes resultados:

Pretest: Del 100% de los 25 estudiantes encontramos que como máximo un 48% muestran nivel moderada y como mínimo un 16% muestran nivel alto, y el 36% muestran un nivel bajo.

Posttest: Del 100% de los 25 estudiantes encontramos que como máximo un 52% muestran un nivel de conducta alto y como mínimo un 8% muestran nivel bajo, y el 40% muestran un nivel moderado.

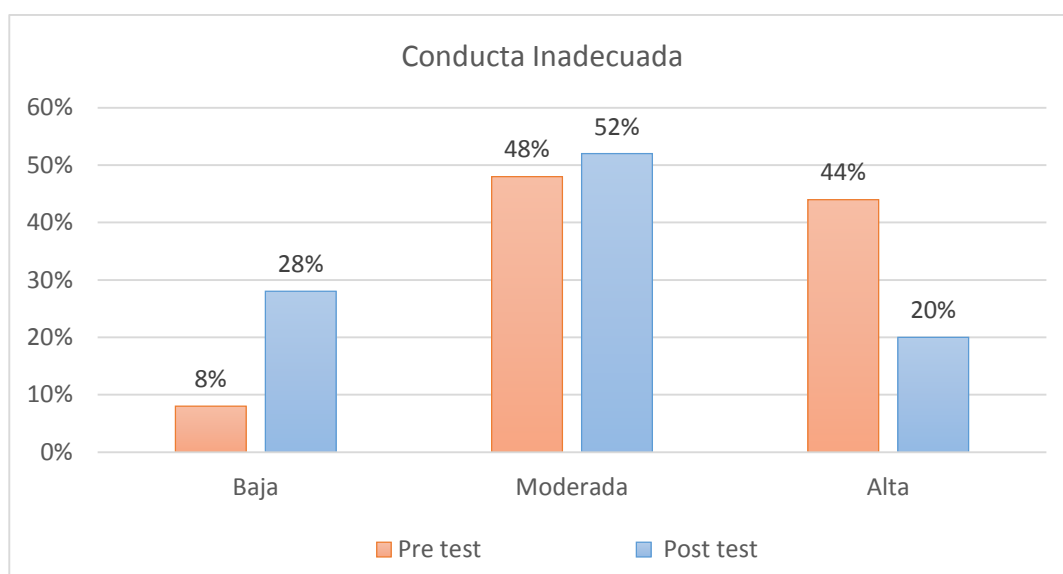
En conclusión, se puede decir que al diseñar y aplicar el Taller de Juegos populares la conducta adecuada de los niños ha mejorado significativamente, pues en el pretest se observa que el 16% tuvo una conducta adecuada alta y luego de aplicarse el taller, en el posttest se observa que el 52% de los estudiantes obtuvieron una conducta adecuada alta.

Tabla 3: Nivel de la dimensión “Conducta Inadecuada” en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa 81015, Trujillo 2018”

Dimensión Inadecuada	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
Baja	2	8	7	28
Moderada	12	48	13	52
Alta	11	44	5	20
Total	25	100.0	25	100.0

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la conducta de los estudiantes.

Figura 3: Nivel de la dimensión “Conducta Inadecuada” de los estudiantes (Pretest y posttest).



Fuente: Tabla 3.

Interpretación: En la presente figura con respecto a la Dimensión Inadecuada de los estudiantes encontraron los siguientes resultados:

Pretest: Del 100% de los 25 estudiantes encontramos que como máximo un 48% muestran nivel moderado y como mínimo un 8% muestran nivel bajo, y un 44% presentan un nivel alto.

Postest: Del 100% de los 25 estudiantes encontramos que como máximo un 52% muestran un nivel de conducta inadecuada moderada y como mínimo un 20% muestran nivel alto, y el 28% muestran un nivel bajo.

En conclusión, se puede decir que al diseñar y aplicar el Taller de Juegos populares la conducta inadecuada de los niños ha mejorado significativamente, pues en el pretest se observa que el 48% tuvo una conducta inadecuada moderada y luego de aplicarse el taller, en el posttest se observa que el 52% de los estudiantes obtuvieron una conducta inadecuada moderada.

3.3 Análisis de significancia

Tabla 4: Resumen del Análisis de Significancia Conducta de los estudiantes del 2° de la Institución Educativa 81015, Trujillo 2018.

Variable	Test	T-Student "t _c "	T-Tabular "t _t "	Significancia "p"
Conducta	Pre test	7.253	±2.80	0,000 < 0.05 Significativo
	Post test			
Dimensiones	Test	T-Student "t _c "	T-Tabular "t _t "	Significancia "p"
Adecuada	Pre test	6.699	±2.80	0,000 < 0.05 Significativo
	Post test			
Inadecuada	Pre test	4.382	±2.80	0,000 < 0.05 Significativo
	Post test			

	Post test			
--	-----------	--	--	--

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la conducta de los estudiantes.

Interpretación: En la presente tabla se observa la significancia de la conducta y sus dimensiones, donde encontramos que el nivel de significancia de la prueba $t_c = 7.253$ suele ser mayor a $t_t = \pm 2.80$ y más aun demostrando el nivel de significancia de $p = 0.000$ siendo así menor al nivel de significancia estándar de $p = 0.05$, la cual demuestra que después de diseñar y aplicar el Taller de Juegos populares influyo significativamente la conducta en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa 81015.

3.4 Contrastación De Hipótesis

Establecimiento de Hipótesis Estadísticas:

Hi: El taller de juegos populares mejoró la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

Ho: El taller de juegos populares no mejoró la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

Estadística Descriptiva	Muestra	Promedio	Desviación estándar	Coficiente de variación
Pre test	25	8.80	3.753	42.6%
Post test	25	12.88	3.516	27.3%

- Estadístico de prueba:

$$t_c = \frac{\bar{d}_i}{Sd/\sqrt{n}}$$

- Diferencia de Promedio:

Fórmula:
$$\bar{d}_i = \frac{\sum d_i}{n}$$

Donde:

\bar{d}_i = Diferencia promedio.

$\sum di$ = Sumatoria de la diferencia.

n = Número de estudiantes.

- Desviación Estándar:

Fórmula:
$$Sd = \sqrt{\frac{\sum di^2 - \frac{(\sum di)^2}{n}}{n-1}}$$

Donde:

Sd = Desviación Estándar.

$\sum di^2$ = Sumatoria de la diferencia al cuadrado.

$\sum di$ = Sumatoria de la diferencia.

n = Número de estudiantes.

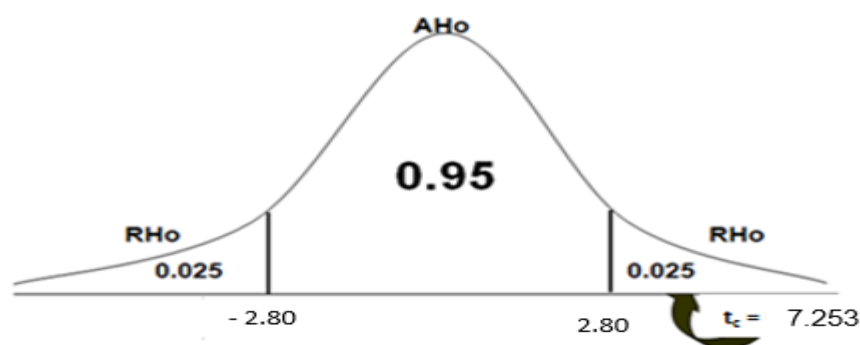
Tabla 5: Resultados de la prueba de hipótesis juegos populares mejoró la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

Resultados del pretest y posttest.

Estadístico de Prueba	Nivel de Significancia
$t_c = 7.253$	$P = 0,000 < 0.05$

Fuente: Tabla 4.

Región Crítica de la prueba de hipótesis sobre conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: En la tabla 5 se observa que el nivel de significancia de la prueba $t_c = 7.253$ es mayor al $t_t = 2.80$, encontrándose la derecha de $+2,80$ que es la región de rechazo

de la hipótesis nula, es decir se demuestra que existe diferencia significativa entre el pre y post test, donde encontramos que hay una mejoría al implementar el Taller de juegos populares mejoró la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

IV DISCUSIÓN:

- ✓ La conducta de los estudiantes mejoró en función al Taller de Juegos Populares, ya que, de acuerdo con los resultados obtenidos, podemos ver en la Tabla N° 1 que antes de la realización de la investigación, el 24% de los estudiantes presentaba un nivel de conducta alta y que luego de aplicarse el taller de juegos populares, los resultados arrojaron que el 80% de los estudiantes presentaban una conducta alta. Además, de acuerdo a los resultados por dimensiones se obtuvo en el pre test que el 16% del total de estudiantes presentaban una conducta adecuada alta (Tabla N° 2) y el 48%, una conducta inadecuada moderada (Tabla N° 3). Luego de realizarse el taller, se obtuvo en el posttest que el 52% de los estudiantes presentaban una conducta adecuada alta (Tabla N° 2), al mismo tiempo que el 52% presentaban una conducta inadecuada moderada (Tabla N° 3). De esto se permite comprobar que la realización del taller tuvo una influencia positiva y significativa en la conducta de los estudiantes. Este hallazgo coincide con lo encontrado por Dávila, Jesús (2014), en donde concluyó que el taller de juegos recreativos obtuvo una efectividad del 95% demostrando que dicho taller es efectivo y mejoró la conducta de los alumnos del 2 grado del nivel primario del centro educativo apóstol san pedro. Asimismo, Gómez, Porras, (2013), concluyeron que, al realizar un taller de juegos cooperativos a los 20 estudiantes del grupo experimental, se consiguió disminuir las conductas agresivas verbales en un 87.77% y las agresiones físicas en un 67.64%, de igual modo aumentaron las conductas prosociales en un 79.75 %, por lo tanto, se puede determinar que hay una influencia positiva al ejecutar los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas y aumentar las conductas prosociales.

V. CONCLUSIONES

- 1.** En cuanto a la investigación realizada podemos concluir que el taller de juegos populares mejoró de manera significativa la conducta de los estudiantes, pues en un inicio de la investigación solo el 24% de los estudiantes presentaban una conducta alta y luego de aplicar el taller, el porcentaje de las conductas altas aumentó en un 80% (Tabla N° 1).
- 2.** Se identificó mediante el pretest que el tipo de conducta predominante de los estudiantes era la conducta inadecuada con un 48% a través del postest se logró identificar que la conducta predominante cambió de inadecuada a adecuada con un 52%. (Tabla N° 3).
- 3.** Se logró aplicar con éxito el taller de juegos populares en los estudiantes del 2° grado “B” de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza, mostrando calidad, colaboración, disciplina, esfuerzo personal, sociabilidad, iniciativa, asistencia y puntualidad.
- 4.** Se logró disminuir la conducta inadecuada de los estudiantes, lo cual se evidencia en las listas de cotejo con las que se evaluaron a los estudiantes durante cada juego realizado y en los resultados del postest.
- 5.** La aplicación del taller de juegos populares logró reforzar la conducta adecuada de los estudiantes de segundo grado, lo cual se evidencia en los resultados obtenidos de las listas de cotejo y el postest realizados.

VI. RECOMENDACIONES

A la directora

Motivar a los docentes y padres de familia a participar en la práctica de los juegos tradicionales y así ser un buen modelo e incentivo para los estudiantes.

A los docentes:

Propiciar que durante los recreos y tiempos libres los estudiantes practiquen los juegos tradicionales que aprendieron y añadan otros más, pues eso contribuirá al desarrollo de sus habilidades sociales.

A los padres de familia

Incentivar en sus hijos la práctica de juegos tradicionales, dejando de lado los celulares y tabletas que solo aíslan a los niños de sus pares y de su realidad.

REFERENCIAS:

- Albarracín (2000) “JUEGOS Y DEPORTES POPULARES Y TRADICIONALES”. Recuperado de: http://www.uibcongres.org/imgdb/archivo_dpo2500.pdf. Barcelona, España.
- Bernad, J. A. (2013). “Juegos, juguetes y desarrollo”. *Crecer en familia*, 22,38 -39
- Boté, B (2014). “Juegos infantiles tradicionales”. Recuperado de: <http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf>
- Buil, S; otros (2008). “Normas de comportamiento en primaria”. Recuperado de: http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/3466/claudia%20karina%20lopez%20reina_152714.pdf?sequence=1. España
- Camacho, N. (2014). “*Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil*”. Universidad de Valladolid. España- Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5053/1/TFG-B.390.pdf>
- Carrión, G; Delgado, A; Saavedra, X. “*Programa de juegos cooperativos y su influencia en la disminución de la agresividad en los niños y niñas del cuarto grado de la institución educativa n° 82105 “escuela concertada Solaris” alto Trujillo de la provincia de Trujillo*”. Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo – Perú. recuperado de:
<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1723/TESIS%20CARRRION%20CARRANZA-DELGADO%20DEZA-SAAVEDRA%20GOMEZ%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Clavijo, O. (2015). “*Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay*”. Universidad libre Colombia. Bogotá – Colombia. Recuperado de:
<http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>
- Cusuiopoma, Ibáñez (2013). “Influencia de la práctica de valores: respeto, tolerancia y amistad en la disminución de las conductas agresivas de los niños y niñas del cuarto grado de educación primaria de la I.E. °80822 “Santa María” del distrito de la Esperanza”. Universidad Nacional de Trujillo. Recuperado de:
<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/2214>

- Dávila, R & Jesús, D. (2017). “*Taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro Chimbote*”. Universidad nacional del Santa. Nuevo Chimbote – Perú. Recuperado de: <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3097/47094.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Garaigordobil, M & Maganto, C (2013). “Problemas emocionales y de conducta en la infancia”. Recuperado de: http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/PyM_351_RevJun_def.pdf Vasco
- Gómez, L & Porras, A (2013). “*El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla.*”. Universidad nacional de centro del Perú. Huancayo – Perú. Recuperado de: <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/1771/TESIS-%20EL%20JUEGO%20COOPERATIVO%20Y%20LAS%20CONDUCTAS%20AGRESIVAS%20ENTRE%20PARES%20EN%20LOS%20NI%C3%91OS%28AS%29%20DEL%20BARRIO%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gonzáles, O; Pallarco, F; Tello, G. (2014). “*Aplicación de juegos colectivos para mejorar el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er grado "B" de educación primaria de la I.E. N° 5142 "Virgen de Guadalupe" del distrito de Ventanilla, Lima*”. Universidad de ciencias y humanidades. Los Olivos – Lima. Recuperado de: <http://repositorio.uich.edu.pe/bitstream/handle/uich/171/Gonzales-OG-Pallarco-FL-Tello-GK-tesis-primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Goroskieta, V. (2015) “Habilidades sociales”. Recuperado de: https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574-558618E4E4F2/138615/Cap_04_97122.pdf. Bogotá, Colombia.
- Jiménez, J. (2009). “Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela”. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf. Cartagena, Colombia.
- López, J; Salazar, F; Vega, P. (2016). “*Programa educativo “Aprendiendo a Convivir” para mejorar el clima en el aula de los estudiantes del quinto grado de*

- Primaria de la Institución Educativa Experimental “Rafael Narváez Cadenillas”- Trujillo*”. Universidad nacional de Trujillo. Trujillo – Perú. Recuperado de: [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9087/LOPEZ%20ORBEGOS O-SALAZAR%20PE%C3%91A-VEGA%20CASTRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9087/LOPEZ%20ORBEGOS%20O-SALAZAR%20PE%C3%91A-VEGA%20CASTRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Marín, G (2015). *“Juegos populares y tradicionales”*. Recuperado de: <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/065043/articulo-pdf>
 - Méndez, A. (2000). Juegos tradicionales: Tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo. Recuperado de: <http://goo.gl/h3yaxG>
 - Mendoza, C (2016) “Factores psicosociales influyentes en la conducta violenta del menor”. Revista electrónica de psicología Iztacala. Recuperado de: <http://campus.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol19num4/Vol19No4Art12.pdf> .Ciudad de Juárez, México.
 - Mercado, O; Montes, D; Sabalza, A. (2014). *“Los juegos grupales como estrategia pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de nivelación de la I.E.D Santa María De Barranquilla”*. Universidad de la costa. Barranquilla – Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/221/22563216.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
 - MINEDU (2015), *“La disciplina”*. Gobierno del Perú. Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/>
 - Miltenberger, R. (2016) “Modificación de conducta: principios y procedimientos”. España.Edt. Pirámide S.A.
 - Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud, 5 (1). Recuperado de: <http://goo.gl/RdOu7z>
 - Navarro, J (2016) *“Importancia de los juegos populares y/o tradicionales en la educación primaria”*. Recuperado de: <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/072021/articulo-pdf>. Madrid, España-
 - Pérez, Mª C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. Pedagogía Magna, 11, 347-353

- Revista digital para profesionales de la enseñanza (2009) “Normas de conducta y hábitos adecuados en educación infantil”. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6341.pdf>. Madrid, España.
- Revista educativa Tiposde.com, equipo de redacción profesional. (2017, 01). Tipos de juegos tradicionales. Tiposde.com. Obtenido en fecha 04, 2018, desde el sitio web: https://www.tiposde.com/juegos_tradicionales.html.
- Reyes Vidal, M., Vorher Morales, V. (2003). Fundamentos conceptuales para el diseño de un noticiario en radio para niños y bases para su producción. (Tesis de Licenciatura, Universidad de las Américas Puebla), México.
- Sánchez Aguilar, M J. (2009). “Los juegos tradicionales en la educación secundaria obligatoria”. Revista de Innovación y Experiencias Educativas. Nº 24. Dep. Legal: GR 2922/2007. ISSN 1988-6047.
- Suarez R. (2009). el juego tradicional infantil y su valor educativo, España. Recuperado de: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/tamadaba/2012/01/04/el-juego-tradicional-infantil-y-su-valor-educativo/>
- Toledo, C. (2013). “*La importancia de mantener una buena disciplina en la sala de clases*”. Colegio Dagoberto Godoy lo Prado. Chile. Recuperado de: <http://www.eduglobal.cl/2013/11/12/la-importancia-de-mantener-una-buena-disciplina-en-la-sala-de-clases/>
- Valencia, E. (2010). “*Conducta humana y bienestar social*”. American Andragogy University. Hawái. EE.UU. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/291349096_CONDUCTA_HUMANA_Y_BIENESTAR_SOCIAL
- Vélez, A. (2015). “*Niños con mala conducta, un reto*”. Universidad autónoma de México. México. Recuperado de: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/ciencia-y-salud/ciencia/20,15/07/21/ninos-con-mala-conducta-un-reto>
- Yagüe Sanz, V. (2002). Juegos de ayer y de siempre. Madrid: S.L
- Yani (2013). Juegos Tradicionales Colombia. Recuperado de: <http://losjuegosinfantilesantiguos.blogspot.com/2013/05/la-carretilla-reglas-del-juego-el-juego.html>
- Yugueros, A. (2012). “*Juegos y deportes populares, tradicionales y autóctonos de la provincia de Segovia en el entorno educativo. Reflexión teórica y aplicación en la escuela rural*”. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/316112729_juegos_y_deportes_populares_tradicionales_y_autoctonos_de_la_provincia_de_segovia_en_el_entorno_educativo_reflexion_teorica_y_aplicacion_en_la_escuela_rural.

- Elliott, R. (2003) "Principles of behavior" <http://s-f-walker.org.uk/pubsebooks/pdfs/Principles%20of%20Behavior%20-%20Clark%20Hull.pdf>
- Narmene, H (2017) "The Impact of Classroom Behaviors and Student Attention on Written Expression". University at Buffalo, SUNY 2010-2014 Department of Psychology, B.A. <https://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1146&context=thesis>

ANEXOS



1. INSTRUMENTO:

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

ESCUELA ACADEMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORAS: ÁLVAREZ VÁSQUEZ TANIA, CASTILLO LUJÁN CELESTE

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA CONDUCTA EN EL AULA

(DE NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS)

Apellidos y nombre:

Edad: **Grado/Sección:**..... **Fecha:**.....

I. INSTRUCCIÓN: lee cada ítem y marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda.

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
CONDUCTAS ADECUADAS			
01	Cumple las indicaciones de su profesora con buena actitud.		
02	Pide las cosas empleando las palabras como “por favor” y “gracias”.		
03	Si algo le disgusta se lo dice claramente a su profesora sin alterarse.		
04	Trabaja de manera ordenada mantiene limpio su espacio.		
05	Presta atención en clases.		
06	Respeto sus opiniones y también la de los demás.		
07	Se preocupa por cumplir con sus tareas asignadas por su docente.		
08	Acepta sus errores y pide disculpas.		
09	Respeto las horas de clases.		
10	Cuida adecuadamente sus materiales y los de sus compañeros para evitar conflictos.		
CONDUCTAS INADECUADAS			
11	Destruye las cosas de sus compañeros.		

12	Molesta y agrede continuamente a sus compañeros		
13	Interrumpe cuando alguien está hablando. (profesor y compañeros)		
14	Miente para solucionar sus problemas.		
15	Le cuesta seguir reglas de su maestra.		
16	Llega tarde a sus clases (entrada y recreo)		
17	Toma cosas de sus compañeros sin permiso.		
18	Trabaja desordenadamente al realizar sus tareas.		
19	Aprovecha cualquier oportunidad para salir del aula.		
20	Fomenta el desorden en el aula (gritos exagerados, golpes en la mesa, se pasea por el aula, come en hora de clases, etc.)		

2. FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

BAREMACIÓN DE LA PRUEBA

1. DESCRIPCIÓN

Características	Descripción
Nombre del Instrumento	LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA CONDUCTA EN EL AULA
Objetivo	Identificar el tipo de conducta en cada estudiante de segundo grado de la Institución Educativa 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.
Dimensiones que mide	Conducta adecuada e inadecuada.
Total de indicadores/ítems	20
Tipo de puntuación	Numérica/opción: Sí – No
Valor total de la prueba	20 puntos
Tipo de administración	Directa Individual
Tiempo de administración	1 hora
Autores	Álvarez Vásquez Tania - Castillo Luján Alessandra
Editor	Sin editor
Fecha última de elaboración	Setiembre, 2018
Constructo que se evalúa	Conducta en el aula
Área de aplicación	Pedagogía
Base teórica	Conducta
Soporte	Lápiz y papel impreso

2. CALIFICACIÓN DIMENSIONAL

Dimensión	Ítems	Total Ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
Adecuada	1 – 10	10	3	0 – 3	Baja
			7	4 – 7	Moderada
			10	8 – 10	Alta
Inadecuada	11 - 20	10	3	8 – 10	Baja
			7	4 – 7	Moderada
			10	0 – 3	Alta

3. CALIFICACIÓN GENERAL

Variable	Total Ítems	Valor de ítems	Escala	Valoración final
Conducta	20	20	0 - 5	Baja
			6 - 10	Moderada
			11- 15	Alta

VALORACIÓN

Características	Valoración cualitativa	Puntuación
-----------------	------------------------	------------

		(Min=0 Max=5)
Calidad de redacción	Buena	4
Fundamentación teórica	Buena	4
Validez de contenido	Excelente	5
Validez de constructo	Buena	4
Validez predictiva	Adecuado	3
Fiabilidad de consistencia interna	Adecuado	3

3. VALIDACIONES

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula. Diseñado por los Bach. Álvarez Vásquez Tania, Castillo Luján Alessandra Celeste, cuyo propósito es medir la conducta en el aula, el cual será aplicado a estudiantes de 2do grado de la Institución Educativa Pública 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018., por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

“Juegos populares para mejorar la conducta en los estudiantes del 2° de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”

Tesis que será presentada a la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado (a)

En educación Primaria

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / R = Regular

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Preguntas				
Nº	Ítems	E	B	M
1	CONDUCTA ADECUADA Cumple las indicaciones de su profesora con buena actitud.	✓		
2	Pide las cosas empleando las palabras como “por favor” y “gracias”.	✓		
3	Si algo le disgusta se lo dice claramente a su profesora sin alterarse.	✓		
4	Trabaja de manera ordenada mantiene limpio su espacio.	✓		
5	Presta atención en clases.	✓		
6	Respeto sus opiniones y también la de los demás.	✓		
7	Se preocupa por cumplir con sus tareas asignadas por su docente.	✓		
8	Acepta sus errores y pide disculpas.	✓		
9	Respeto las horas de clases.	✓		
10	Cuida adecuadamente sus materiales y los de sus compañeros para evitar conflictos.	✓		
11	CONDUCTA INADECUADA Le gusta destruir las cosas de sus compañeros.	✓		
12	Molesta y agrede continuamente a sus compañeros	✓		
13	Interrumpe cuando alguien está hablando.(profesor y compañeros)	✓		
14	Miente para solucionar sus problemas.	✓		
15	Le cuesta seguir reglas de su maestra.	✓		
16	Llega tarde a sus clases (entrada y recreo)	✓		
17	Toma cosas de sus compañeros sin permiso.	✓		
18	Trabaja desordenadamente al realizar sus tareas.	✓		
19	Aprovecha cualquier oportunidad para salir del aula.	✓		
20	Fomenta el desorden en el aula (gritos exagerados, golpes en la mesa, se pasea por el aula, come en hora de clases, etc.)	✓		

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Ernesto Maximiliano Loyaga Bartra

D.N.I.: 40709475

Firma: _____

.....
Mg. Ernesto Maximiliano Loyaga Bartra
PSICOTERAPEUTA
C.Ps.P. 17181

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Ernesto Maximiliano Lozada Bartra, con Documento Nacional de Identidad N° 40709475, de profesión Psicólogo, grado académico Magister, con código de colegiatura 17181, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución Universidad César Vallejo.

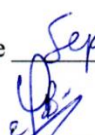
Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado Lista de cotejo para evaluar la conducta, cuyo propósito es medir la conducta, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 2º, de la Institución Educativa Pública N° 81015.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

	Deficiente (1)	Aceptable (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Congruencia de Ítems				✓
Amplitud de contenido				✓
Redacción de los Ítems				✓
Claridad y precisión				✓
Pertinencia				✓

Apreciación total: 20 puntos

En Trujillo, a los 13 días del mes de Septiembre del 2018.


.....
Mg. Ernesto Maximiliano Lozada Bartra
PSICÓTERAPEUTA
C.Ps.P. 17181

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula.

OBJETIVO: Determinar si el taller de juegos tradicionales mejora la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Ernesto Maximiliano Loyaga Bartra

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

VALORACIÓN:

~~MUY ALTO~~ ALTO MEDIO BAJO MUY BAJO


.....
Mg. Ernesto Maximiliano Loyaga Bartra
PSICOTERAPEUTA
C.Ps.P. 17181

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: “Taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta en los estudiantes del 2° de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA				CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				0	1	2	3	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
								SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
CONDUCTA	ADECUADA	- Respeto a sus compañeros y profesores.	- Cumple las indicaciones de su profesora con buena actitud.					✓		✓		✓		✓		

			<ul style="list-style-type: none"> -Pide las cosas empleando las palabras como "por favor" y "gracias". -Respeta sus opiniones y también la de los demás. -Si algo le disgusta se lo dice claramente a su profesora sin alterarse. -Acepta sus errores y pide disculpas. 																	
		<ul style="list-style-type: none"> - Muestra un comportamiento pertinente dentro del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuida adecuadamente sus materiales y los de sus compañeros para evitar conflictos. - Trabaja de manera ordenada y mantiene su espacio. - Presta atención en clases. - Respeta las horas de 																	

		clases. - Se preocupa por cumplir con sus tareas asignadas por su docente.																
	INADECUADA	- Es irrespetuoso con sus compañeros y profesores.	-Le gusta destruir las cosas de sus compañeros. -Molesta y agrade continuamente a sus compañeros -Toma cosas de sus compañeros sin permiso. Interrumpe cuando alguien está hablando.(profesor y compañeros) -Le cuesta seguir reglas de su maestra.					✓		✓		✓		✓				

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula. Diseñado por los Bach. Álvarez Vásquez Tania, Castillo Luján Alessandra Celeste, cuyo propósito es medir la conducta en el aula, el cual será aplicado a estudiantes de 2do grado de la Institución Educativa Pública 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018., por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

“Juegos populares para mejorar la conducta en los estudiantes del 2° de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”

Tesis que será presentada a la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado (a)

En educación Primaria

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / R = Regular

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Preguntas				
N°	Items	E	B	M
1	CONDUCTA ADECUADA Cumple las indicaciones de su profesora con buena actitud.	✓		
2	Pide las cosas empleando las palabras como "por favor" y "gracias".	✓		
3	Si algo le disgusta se lo dice claramente a su profesora sin alterarse.	✓		
4	Trabaja de manera ordenada mantiene limpio su espacio.	✓		
5	Presta atención en clases.	✓		
6	Respeto sus opiniones y también la de los demás.	✓		
7	Se preocupa por cumplir con sus tareas asignadas por su docente.	✓		
8	Acepta sus errores y pide disculpas.	✓		
9	Respeto las horas de clases.	✓		
10	Cuida adecuadamente sus materiales y los de sus compañeros para evitar conflictos.	✓		
11	CONDUCTA INADECUADA Le gusta destruir las cosas de sus compañeros.	✓		
12	Molesta y agrede continuamente a sus compañeros	✓		
13	Interrompe cuando alguien está hablando. (profesor y compañeros)	✓		
14	Miente para solucionar sus problemas.	✓		
15	Le cuesta seguir reglas de su maestra.	✓		
16	Llega tarde a sus clases (entrada y recreo)	✓		
17	Toma cosas de sus compañeros sin permiso.	✓		
18	Trabaja desordenadamente al realizar sus tareas.	✓		
19	Aprovecha cualquier oportunidad para salir del aula.	✓		
20	Fomenta el desorden en el aula (gritos exagerados, golpes en la mesa, se pasea por el aula, come en hora de clases, etc.)	✓		

Evaluado por:

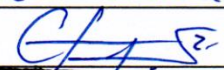
Nombre y Apellido:

César Abel Castañeda Jiménez

D.N.I.:

46033092

Firma:


Lic. César A. Castañeda Jiménez
PSICÓLOGO
CIPe.P. 22719

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, César Abel Castañeda Jiménez, con Documento Nacional de Identidad N° 46033072, de profesión Psicólogo, grado académico Maestro, con código de colegiatura 22719, labor que ejerzo actualmente como Docente Tiempo Completo, en la Institución Universidad César Vallejo - Trujillo.

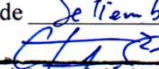
Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado Lista de Cotejo de Conductas, cuyo propósito es medir conducta en el aula, a los efectos de su aplicación a estudiantes de segundo grado de primaria, de la Institución Educativa Pública N° B/C15 Carlos E. Uceda Herra.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

	Deficiente (1)	Aceptable (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Congruencia de Ítems				/
Amplitud de contenido				/
Redacción de los Ítems			/	
Claridad y precisión				/
Pertinencia				/

Apreciación total: (19) puntos

En Trujillo, a los 17 días del mes de Setiembre del 2018


Lic. César A. Castañeda Jiménez
PSICÓLOGO
C.P. 22719
Firma

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula

OBJETIVO: Determinar si el taller de juegos tradicionales mejora la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 2° grado de nivel primaria.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:


Castañeda Jiménez, César Abel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Maestro en Administración de Educación

VALORACIÓN:

MUY ALTO ALTO MEDIO BAJO MUY BAJO


Lic. César A. Castañeda Jiménez
PSICÓLOGO
C.Ps.P. 22719

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: “Taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta en los estudiantes del 2° de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA				CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				0	1	2	3	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
								SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
CONDUCTA	ADECUADA	- Respeta a sus compañeros y profesores.	- Cumple las indicaciones de su profesora con buena actitud.					✓		✓		✓		✓		

			clases. - Se preocupa por cumplir con sus tareas asignadas por su docente.															
	INADECUADA	- Es irrespetuoso con sus compañeros y profesores.	-Le gusta destruir las cosas de sus compañeros. -Molesta y agrede continuamente a sus compañeros -Toma cosas de sus compañeros sin permiso. - Interrumpe cuando alguien está hablando.(profesor y compañeros) -Le cuesta seguir reglas de su maestra.															
																		Destruye las cosas de sus compañeros

TABLA DE CONFIABILIDAD:

BASE DE DATOS																					
Lista de C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	13
2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
3	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	7
4	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	5
6	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14
7	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	7
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	15
9	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	14
10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	4
11	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	14
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18
Estadísticos																					
Variación	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	

Fuente: Resultados de lista de cotejo realizada a 12 niños del 2º "D" de la I.E 81015 "Carlos Emilio Uceda Meza"

4. PROPUESTA

TALLER DE JUEGOS POPULARES

“Jugando, jugando mi conducta voy mejorando”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **G.R.E.L.L:** La Libertad
- 1.2. **UGEL:** 04 La Libertad - Trujillo
- 1.3. **I.E.:** 81015 Carlos E. Uceda Meza
- 1.4. **NIVEL EDUCATIVO:** Primaria
- 1.5. **DIRECCIÓN:** Mz Ch Lote 17. 5° etapa – Urb. Monserrate
- 1.6. **INVESTIGADORAS:**
 - Álvarez Vásquez Tania
 - Castillo Luján Celeste
- 1.7. **GRADO Y SECCIÓN:** 2° B
- 1.8. **BENEFICIARIOS:** Estudiantes
- 1.9. **NÚMEROS DE ESTUDIANTES:** 25
- 1.10. **DURACIÓN:**
 - INICIO: 24/ 09
 - TÉRMINO: 25/10
- 1.11. **HORARIO DE TRABAJO:**

Día. Martes y jueves

Turno: Mañana

II. FUNDAMENTACIÓN:

Los juegos populares son una actividad que tiene por finalidad desarrollar habilidades y destrezas, así como también influir positivamente en la conducta de los niños. Es por ello que teniendo en cuenta la edad que tienen y el cambio que queremos lograr en la conducta de ellos hemos propuesto elaborar un taller sobre juegos populares lo cual permitirá que el niño no sólo se divierta, sino que también aprenda a respetar reglas y practicar valores que los beneficiará tanto a ellos mismos como a sus docentes dentro del aula y a su familia. El taller constará de 8 sesiones y cada una tendrá dos juegos populares.

III. OBJETIVOS:

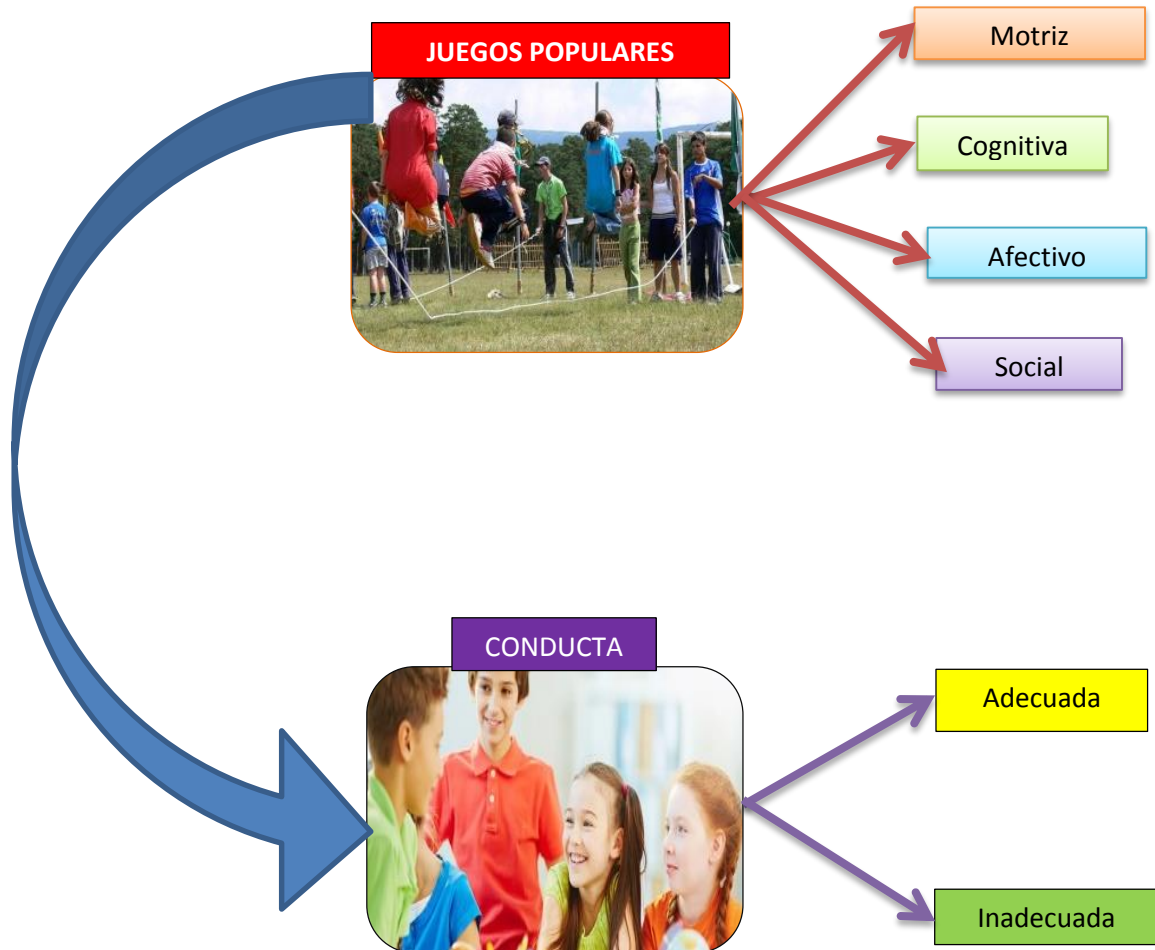
3.1. OBJETIVO GENERAL:

- ✓ Mejorar la conducta de los estudiantes del 2° de la I.E.81015 Carlos Emilio Uceda Meza, a través de los juegos populares.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Transmitir el aprendizaje de conductas asertivas a través del juego.
- ✓ Desarrollar buenas habilidades sociales y empáticas en los estudiantes.
- ✓ Propiciar un tiempo de diversión y alegría en los estudiantes.

IV. DESCRIPCIÓN:



Fuente: Las autoras.

V. METAS DE ATENCIÓN:

- ❖ Aplicar los 15 juegos populares.
- ❖ Participación activa de los 25 estudiantes de 2° “B” de la I.E 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

VI. RECURSOS/MATERIALES

6.1. RECURSOS HUMANOS

- ❖ Álvarez Vásquez Tania
- ❖ Castillo Luján Celeste
- ❖ Estudiantes del 2° “B”

6.2. RECURSOS FINANCIEROS

- ❖ Autofinanciado por las alumnas del X Ciclo

6.3. MATERIALES

- ❖ Hojas bond
- ❖ Plumones
- ❖ Cartulina
- ❖ Lapiceros

6.4. SERVICIOS

- ❖ Fotocopias
- ❖ Pasajes
- ❖ Alimentos
- ❖ Impresiones
- ❖ Proveedor De Internet
- ❖ Anillado
- ❖ Empastado
- ❖ Consultoría
- ❖ Libros, Revista Y Tesis Relacionadas A La Investigación

VII. EVALUACIÓN

Los juegos serán evaluados mediante una lista de cotejo

VIII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	MESES				RESPONSABLES
	S	O	N	D	
1. Aplicación de la lista de cotejo de conducta en el aula.	X				<ul style="list-style-type: none"> • Álvarez Vásquez Tania • Castillo Luján Celeste
2. Ejecución del juego los encantados	X				
3. Ejecución del juego la sogá	X				

4. Ejecución del juego del rey manda	X				
5. Ejecución del juego la gallinita ciega	X				
6. Ejecución del juego la rayuela		X			
7. Ejecución del juego la carretilla		X			
8. Ejecución del juego el gato y el ratón		X			
9. Ejecución del juego stop		X			
10. Ejecución del juego las sillas		X			
11. Ejecución del juego de sacos.		X			
12. Ejecución del juego matagente		X			
13. Ejecución del juego cielo, tierra y mar		X			
14. Ejecución del juego el bolero		X			
15. Ejecución del juego las chapas		X			
16. Ejecución del juego las tira latas		X			

17. Aplicación de la lista de cotejo de conducta en el aula.		X			
--	--	---	--	--	--

IX. BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Suarez (2009). *“El juego tradicional infantil y su valor educativo”*, España. Recuperado de: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/tamadaba/2012/01/04/el-juego-tradicional-infantil-y-su-valor-educativo/>
- ❖ Goroskieta, V. (2015) *“Habilidades sociales”*. Recuperado de: https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574-558618E4E4F2/138615/Cap_04_97122.pdf. Bogotá, Colombia.

5. LISTAS DE COTEJO Y JUEGOS POPULARES

Juego N°1

Los encantados

OBJETIVOS:

- Promover la empatía, el trabajo en equipo y la cooperación entre los participantes

MATERIALES:

- Moneda grande de cartón

TIEMPO:

- 20 a 30 minutos

DESCRIPCION:

Deberán enfrentarse solo dos equipos, se tira una moneda al aire, con la intención de darse cuenta de quienes perseguirán a sus compañeros del otro equipo. Si el participante es tocado por algún compañero este le dice: "encantado" y no debe moverse hasta que otro jugador lo abrace y lo desencante. Y así hasta que todos estén encantados y solo uno permanezca desencantado y en la cual será el ganador junto a su equipo.



REGLAS:

1. El equipo deberá cuidar a los participantes que están encantados para que no vuelvan a ser desencantados por sus compañeros de equipo.
2. Los participantes que estén encantados no deberán correr, ni moverse a ningún lado, se mantendrán estáticos en su mismo lugar, si se mueven y no obedecen quedarán automáticamente eliminados.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°2

La soga

OBJETIVOS:

- _ Incentivar el trabajar en equipo y compañerismo.

MATERIALES:

- _ Soga.

TIEMPO:

- 15 a 20 minutos

DESCRIPCIÓN:



Para la ejecución de este juego se hace uso de una cuerda, en la que una persona se ubica a cada extremo y la hacen girar, mientras que uno o más participantes saltan, este tipo de juego se puede trabajar de manera individual o colectiva, realizando saltos sin parar ni tropezarse contra la cuerda, haciendo la salida y la entrada bien, y pudiendo realizar piruetas. Todos los niños que participan son felicitados y animados a seguir participando.

REGLAS:

1. Prohibido pisar o tocar la cuerda al mientras se esté saltando.
2. Ganará quien realice la mayor cantidad de saltos
3. Pierde el juego quien toque la cuerda o pare de saltar.
4. El juego puede ir acompañado con canciones o retahílas.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°3

El rey manda

OBJETIVOS:

- _ Respetar reglas y órdenes entre los participantes.

MATERIALES:

- _ 3 cajas de colores.

TIEMPO:

- 10 a 15 minutos

DESCRIPCIÓN:



Este juego consiste en que un participante será elegido como Rey quien será el que mandara al resto del grupo a hacer lo que él desea y los demás participantes deben hacerlo de una manera rápida para complacerlo.

Reglas:

1. Para acatar la orden del rey los jugadores deben estar atentos a la frase “el rey manda.....”, si esa frase no se menciona la orden no se llevará a cabo.
 2. Ganará el jugador que más rápido consiga lo que el rey desea.
-

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N° 4

La gallinita ciega

OBJETIVOS:

- _ Desarrollar habilidades sociales como el compañerismo entre iguales.

MATERIALES:

- _ Venda o pañuelo para los ojos.

TIEMPO:

- 15 a 20 minutos.

DESCRIPCIÓN:



Este juego consiste en escoger a un participante que represente a la gallinita ciega a quien posteriormente se le vendará los ojos para que no vea, la persona elegida de gallinita intentará tocar con la mano a alguno de los participantes que integran el juego mientras estos intentan escaparse, cuando uno de los participantes es tocado por la gallina, éste pasará a ocupar el lugar y empezará el juego nuevamente. Al final, se felicitará a todos los niños por participación en el juego

Reglas:

1. Para la ejecución del juego es necesaria la participación de tres jugadores o más.
2. Antes de iniciar el juego es importante dar cinco vueltas a la gallinita para que pierda su ubicación y el juego sea más divertido.
3. Los jugadores pueden hablar o tocar a la gallinita, pero sin dejarse atrapar.
4. El jugador que sea tocado por la gallinita pasará a ocupar dicho lugar para volver a jugar.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°5

La rayuela

OBJETIVOS

- Promover la perseverancia y la honestidad.

MATERIALES

- Tiza
- Piedritas

TIEMPO:

- 15 a 20 minutos

DESCRIPCIÓN

Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez.

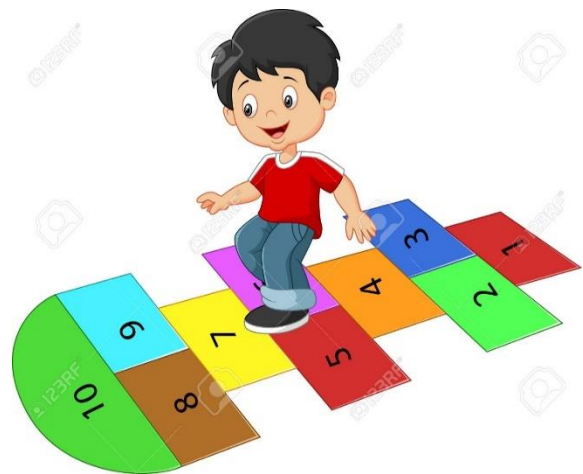
Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente.

Si la piedra no cae dentro de la casilla correspondiente pierde su turno y le toca al siguiente.

El ganador será el primero en llegar al número diez. Se le dará un abrazo a los niños que lo logren.

REGLAS

1. Si la piedrita que es lanzada toca una raya, el jugador pierde su turno.
2. Si el participante toca con un pie o una mano una raya, pierde su turno.
3. Si el jugador no salta en una pierna quedará descalificado.
4. El juego termina cuando uno de los participantes llega hasta el número diez.



LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°6

La carretilla

OBJETIVOS

- Promover el trabajo en equipo, la cooperación y la solidaridad.

MATERIALES

- Participantes

TIEMPO

- 10 minutos

DESCRIPCIÓN

Se debe jugar en grupos de dos, para hacer las carreras en pareja.

Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.

El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que todos los

equipos rivales. Al final de la carrera, los competidores se abrazan y felicitan por su esfuerzo.



REGLAS

1. Todas las parejas deben salir a la señal del moderador, no deben adelantarse.
2. Las parejas deben jugar en conjunto y ayudarse mutuamente para llegar a la meta.
3. El juego termina cuando una de las parejas llega a la meta.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°7

El gato y el ratón

OBJETIVOS:

- Fomentar el compañerismo y la empatía.

MATERIALES:

- Recurso humano

TIEMPO:

- 10 minutos

DESCRIPCIÓN:

Todos los participantes se cogerán de la mano formando de esta manera un círculo, solo dos de ellos no formarán parte del círculo. Uno de los dos hará de ratón y el otro de gato

Este juego consiste en que el gato atrapará al ratón, el ratón tendrá que escapar para no ser atrapado por el ratón pasando por debajo de los brazos de las personas que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato.



REGLAS:

1. Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón.
2. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°8

Stop

OBJETIVOS:

- Fomentar la atención y el respeto entre compañeros

MATERIALES:

- Una pelota
- Tiza

TIEMPO:

- 20 a 30 minutos

DESCRIPCIÓN:

En primer lugar, se traza un círculo en el cual se escribirá "Stop". Cada participante escoge el nombre de un país, ciudad, verduras, frutas, animales, colores o su propio nombre y se desplazará fuera del círculo. Se deberá elegir a una persona para que inicie el juego, este comienza comentando "Declaro que quiero viajar con mi genial amigo que es (se indica el nombre elegido) y lanzará una pelota al aire, el jugador que tiene ese



nombre, debe coger la pelota y ubicarse dentro del círculo trazado y decir Stop, mientras que los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita Stop, se detienen al instante. El compañero que dijo Stop deberá dar cinco pasos con dirección al compañero más cercano y con la pelota tendrá que toparlo suavemente para que así pueda ganar un punto.

Reglas:

1. No vale esconderse para que no ser topado.
2. No vale moverse ni esquivar para no ser topado por la pelota.
3. Una vez que escucha la palabra Stop inmediatamente se quedará inmóvil, si se mueve tendrá un castigo y quedará fuera del juego.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°9

Las sillas

OBJETIVOS:

- Desarrollar la agilidad física y mental, y el respeto.

MATERIALES:

- Sillas
- Música
- Cuerpos
- Recurso verbal

TIEMPO:

- 20 a 30 minutos

DESCRIPCIÓN:



Se colocan sillas formando un círculo con la espalda hacia dentro. Los jugadores están de pie delante de ellas, excepto una persona que controlará la música. Se colocará siempre una silla menos que el número de personas que estén jugando o dando vueltas. Cuando empiece a sonar la música, los jugadores deben girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo. En el momento que, para la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas. Quien se queda sin sentarse en una silla quedará eliminado. Entonces

se retira una silla, se recompone el círculo y vuelve a sonar la música. Se repite el juego hasta que la última ronda se hace con una sola silla y dos jugadores. Gana el que queda sentado en la última silla.

Reglas:

1. Tiene que haber tantas sillas como participantes haya en el juego, aunque se deberá quitar una antes de empezar.
 2. Se necesita un reproductor de música que se pueda parar y reiniciar sin ningún problema.
 5. Otra persona deberá mantenerse al margen y controlar la música.
 6. Cuando comienza a sonar la música, todos los participantes deberán girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la canción.
 7. En el momento que la persona encargada de la música pare la canción, cada jugador deberá sentarse en una silla.
 8. El que se quede sin silla quedará eliminado.
-

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°10

Los sacos

OBJETIVOS:

- Incrementar la fuerza de voluntad y el autocontrol.

MATERIALES:

- Sillas
- Música
- Cuerpos
- Recurso verbal

TIEMPO:

10 a 15 minutos

DESCRIPCIÓN:



Forman grupos integrados por dos o tres niños. El objetivo de este juego es llegar lo más pronto posible a la meta antes que los demás. Cuando el participante llegue a cruzar la línea de llegada, tiene que pasar su saco al otro integrante de su equipo para que repita el mismo procedimiento. El grupo con mayor cantidad de carreras

será el ganador.

REGLAS:

1. Cada jugador se sitúa en la línea de salida sin pisarla.
2. Las líneas de salida y de meta deberán señalizarse adecuadamente.
3. Los pies deberán estar dentro del saco.
4. Coger la parte superior del saco con las manos.
5. Los jugadores establecen la distancia a recorrer que suele depender mucho del terreno disponible.
6. Tras la salida, los jugadores tendrán que ir saltando como si fueran canguros hasta la línea de llegada, evitando chocar entre ellos.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°11

Matagente

OBJETIVOS:

- Promover el respeto hacia las reglas y la empatía

MATERIALES:

- Un balón.
- Loza deportiva

TIEMPO:

- 15 a 20 minutos

DESCRIPCIÓN:

Consiste en que 2 personas se coloquen en los extremos de la cancha, los cuales serán los matadores, quienes deben tirar la pelota para intentar matar a todo un grupo que está en medio, estos, a su vez, deben escapar de la pelota, esquivándola. Quien recibe un pelotazo queda eliminado, pero si recibe la pelota con las manos y dice “VIDA” tiene la opción de devolver la vida a otro compañero u obtener una vida extra.



Cuando quede un solo jugador en el medio, se cuenta las esquivadas hasta llegar a la edad del jugador, si lo esquivo todo, todos sus demás compañeros vuelven al campo.

REGLAS:

1. Los participantes que estén a los extremos deben tirar la pelota con suavidad y no de una forma brusca para no lastimar a sus compañeros.
2. El niño que es tocado con la pelota debe salir de en medio de la cancha y colocarse en un costado sin renegar.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°12

Cielo, tierra y mar

OBJETIVOS:

- Promover la atención

MATERIALES:

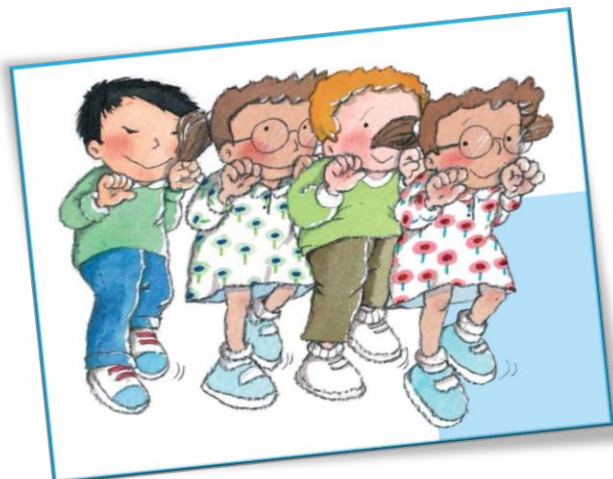
- Tiza
- Loza deportiva
- Participantes

TIEMPO:

- 15 a 20 minutos

DESCRIPCIÓN:

Se traza con tiza tres espacios en el suelo. Cada uno de los espacios corresponderá a tierra, mar y aire. Todos los participantes se paran en el medio y escuchan al moderador quien va diciendo: "Cielo, tierra o mar" según se le apetezca, los participantes deben ir saltando al lugar correspondiente en cada momento. Se pueden repetir espacios para comprobar que están atentos.



REGLAS:

- El niño que se equivoque dos veces es eliminado del juego.
 - El juego termina cuando queda sólo un participante.
-

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°13

El Bolero

OBJETIVOS:

- Favorecer la coordinación ojo-mano, desarrollando sus habilidades motoras finas.

MATERIALES:

- Bolero
- Cuerpos
- Recurso verbal

TIEMPO:

- 15 a 20 minutos

DESCRIPCIÓN:



Consiste en utilizar con la mano una esfera atada a una vara impulsora atada a una esfera con un agujero cilíndrico estrecho, Se trata de hacer el mayor número de aciertos en un número determinado de intentos. Se hace balanceando la bolita del extremo de la cuerda y se introduce en la zona ancha que hay en el extremo superior del palito.

REGLAS:

1. El bolero no debe ser muy grande para el niño.
2. La tira del bolero no debe ser ni muy corta ni muy larga, proporcional a las dimensiones del juguete. Es muy importante que la cuerda sea bien resistente y esté bien anudada en sus dos extremos, para evitar que se zafe.
3. La mano del niño queda por debajo del centro de seguridad del impulsador.
4. Procurar jugar en espacios abiertos, para evitar accidente

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°14

Las chapas

OBJETIVOS:

- Fomentar la fuerza y la precisión.

MATERIALES:

- Chapas
- Tiza
- Cuerpo
- Recurso verbal

TIEMPO:

- 15 a 20 minutos.

DESCRIPCIÓN:



Para este juego se utiliza diversas chapas, uno de ellos es la “Carreras de chapas” donde cada jugador irá golpeando su chapa seleccionada con un toque con el dedo índice de forma que ésta recorra un circuito marcado en el piso, sin que salga en ningún momento. Si sale del recorrido acotado se vuelve al punto de partida.

REGLAS:

1. Cada jugador deberá darle una chapa al jugador que le haya eliminado.
2. La primera tirada siempre es para determinar el orden de los turnos durante el juego.
3. Aunque en algunos juegos pueden usarse otras técnicas para golpear la chapa, la principal es la siguiente: se golpea la chapa con el dedo índice o corazón, haciendo palanca sobre el pulgar para conseguir así más fuerza y precisión.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

Juego N°15

La Tira latas

OBJETIVOS:

- Desarrollar su capacidad motora, equilibrio, atención y puntería.

MATERIALES:

- _ Latas
- _ Pelotas
- _ Cuerpos
- _ Recurso verbal

TIEMPO:

- 20 minutos

DESCRIPCIÓN:



Sobre el piso se colocarán 10 latas (4 latas en la base, 3 en la fila 1, 2 latas en la 2ª fila y 1 lata en la cima de la pirámide). El juego consiste en tirar el máximo número de latas posible con la ayuda de una pelota. Cada jugador lanzará 2 veces contra las latas. (El tipo tiro será opcional). Ganará el niño que en sus dos intentos tire más latas.

REGLAS:

1. No puede haber nadie delante de la línea de lanzamiento.
2. Todos los jugadores esperan su turno detrás del participante que está lanzando.
3. No se puede molestar al lanzador.
4. No lanzar la pelota contra nadie.
5. Cada partida consta del lanzamiento de únicamente 2 tiros.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COGNITIVA				SOCIAL				AFECTIVA				MOTRIZ				TOTAL
		Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.		Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.		Muestra actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.		Evita amenazas o insultos durante el juego y acepta la participación de todos sus compañeros.		Muestra empatía y respeto con sus compañeros.		Expresa correctamente sus propios sentimientos.		Realiza movimientos coordinados según sus intereses, posibilidades y necesidades.		Utiliza su movimiento corporal para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas.		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
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										

✓ LOGRADO	X NO LOGRADO
-----------	--------------

6. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: “Juegos populares para mejorar la conducta en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”

Línea de investigación: Atención integral del infante, niño y adolescente.

Problema: En la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza los estudiantes del 2° grado presentan problemas de comportamiento que es preciso tomar atención y apoyo, tales como falta de respeto hacia la docente y padres e incumplimiento de reglas y presencia de conductas inadecuadas lo cual desfavorece el clima armonioso en el aula, el trabajo del docente y por ende el logro de aprendizaje en los alumnos.

<i>Formulación del problema</i>	Objetivos	Hipótesis	Justificación	Tipo	Población	Técnicas
<i>¿En qué medida el taller de juegos populares mejora la conducta de los estudiantes del 2° grado de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018?</i>	General Determinar en qué medida el taller de juegos populares mejora la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015	El taller de juegos populares mejora la conducta de los estudiantes de 2° grado de la I.E. 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza”	Nuestro trabajo de investigación pretende incidir de manera concreta en el carácter recreativo y socializante del juego, pero principalmente como recurso	Aplicada experimental - demostrativa	123 estudiantes del 2° grado de la I.E. “81015 Carlos Emilio Uceda Meza”	Observación

C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.		motivador para disminuir la inadecuada			
Específicos		conducta ya que es	Diseño	Muestra	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar el tipo de conducta en cada estudiante de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018 a través de un pre test y post test. - Aplicar el Taller de juegos populares en los niños de segundo grado de la institución educativa 		considerado como un medio importante de trasmisión de valores de unas generaciones a otras como pueden ser el respeto, la tolerancia, la igualdad y la no violencia, teniendo en cuenta que son niños de 7 a 8 años que aún están en proceso de adquisición de	Pre experimental	25 alumnos del 2º grado “B” de la I.E “81015 Carlos Emilio Uceda Meza”	<p>Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula</p> <p>Lista de cotejo para anotar la conducta del niño durante los juegos populares</p>

<p>“Carlos Emilio Uceda Meza”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disminuir la conducta inadecuada a través de la aplicación del taller de juegos populares en los niños de segundo grado. - Reforzar la conducta adecuada a través de la aplicación del taller de juegos populares en los niños de segundo grado. 		<p>conocimientos del medio social que los rodea y los juegos es una forma de contribuir a esta necesidad.</p>			
---	--	---	--	--	--

7. CONSTANCIA:

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MENORES N° 81015 "CARLOS EMILIO UCEDA MEZA" que suscribe:


HACE CONSTAR:

Que las alumnas: **Álvarez Vásquez Tania y Castillo Lujan Celeste**, internas del X Ciclo de la Facultad de Educación E Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Educación Primaria De La Universidad Cesar Vallejo aplicaron la tesis denominada "**Taller de juegos populares para mejorar la conducta de los estudiantes de 2º grado de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018**", por haber realizado el estudio correspondiente en el aula de 2º "B" como grupo experimental y grupo control de esta institución educativa, el mismo que ha permitido visualizar el enfoque actual de la administración.

Se expide la presente a solicitud de las interesadas para los fines que estime conveniente.

Trujillo, 6 de diciembre del 2018.




Dra. Sonia Mariel Obeso Rodríguez
Directora

Abstract

The objective of this research is to determine whether the popular game Workshop improves behavior in second-grade students at "Carlos Emilio Uceda Meza" School N° 81015, Trujillo 2018. This is an experimental- demonstrative applied research, through its operationalization and approach of the variables studied, and because the data needed for understanding and analysis require a qualitative analysis to obtain positive results in student behavior.

The research was conducted at "Carlos Emilio Uceda Meza" School N° 81015 since the institution has a student population of 810 children of preschool and primary levels who come from different districts and areas of the city of Trujillo. Given its nature and form it is a pre-experimental design with pre- and post-test, for which a checklist containing 20 items was used as an instrument. The instrument was validated by expert judgment and applied to one group of second-grader-students. In order to determine reliability, the Cronbach-Alpha procedure was applied, obtaining results in a strong reliability range of 0.83. After the pre-test, 15 games were developed to improve student behavior. After the completion of the 15 games the post-test was applied.

This research used SPSS-software, Spanish-language version 22, and spreadsheets in Excel to examine the data. Descriptive statistics were used, elaborating frequency tables and percentages, and similarly descriptive statistics with bar graphs. In order to test the hypothesis, the T-Student test was used with its respective interpretations.

After analyzing the results of pre-test and post-test, the experimental group using the T-Student test obtained a value of 7.253, which is higher than T-Table, which enables rejection of the null hypothesis and confirms that the Popular Games Workshop significantly improved student behavior in second-grader students at "Carlos Emilio Uceda Meza" School N° 81015.

Keywords: behavior, popular games, workshop, appropriate behavior, improper behavior.

ABSTRACT

This document has been translated by the Translation and Interpreting Service of Cesar Vallejo University and it has been revised by the English native speaker: Mark Stables.



Mark Stables
Lecturer of the School of Languages