



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

“Taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta de los estudiantes del
segundo de la Institución Educativa N° 81015-2018”

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

AUTORAS:

Picón Roncal, Ana Paula Lisbeth

Ramírez Ramírez, Marilú Roxana

ASESOR:

Dr. Víctor Michael Rojas Ríos

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes.

TRUJILLO – PERÚ

2018

PÁGINAS DEL JURADO

Dr. Víctor Michael Rojas Ríos

PRESIDENTE

Dra. Amelia Giovanna Armas Gastañadú

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.

*Con mucho amor para mis padres: Máximo
Ramírez Julca y Doris Ramírez Alfaro,
quienes se sacrificaron por darme el apoyo
necesario para terminar esta primera etapa
de mi vida profesional y por enseñarme con
su ejemplo valores que vivirán en mí para
siempre.*

Marilú

*Llena de amor, cariño y respeto dedico este logro
a mi familia ya que son aquellas personas que me
permitieron lograr cada objetivo de manera óptima.
En especial a mi pequeña y amada niña que con su
amor puro me enseñó a conocer la verdadera lucha.*
Ana Paula

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 cada una de nuestras familias por confiar en cada una de nosotras, por ser parte de cada momento importante en este camino lleno de sacrificio 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, que con su dedicación lograron forjar en nosotros profesionales comprometidos con su labor.

Ana y Marilú.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo Ana Paula Picón Roncal con DNI N° 47188121, estudiante del programa de Educación Primaria de la Escuela de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada:

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

Declaro 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.
- 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 son reales, no han sido falseados, ni duplicado, ni copiado y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán 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 se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo 23 de Octubre del 2018.

Ana Paula Picón Roncal DNI N° 47188121

Yo Marilú Roxana Ramirez Ramirez con DNI N° 48292747, estudiante del programa de Educación Primaria de la Escuela de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada:

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

Declaro 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.
- 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 son reales, no han sido falseados, ni duplicado, ni copiado y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán 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 se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo 23 de Octubre del 2018.

Marilú Roxana Ramirez Ramirez DNI N° 48292747

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado Calificador

Cumpliendo con las disposiciones vigentes emanadas por el Reglamento de Grados y títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Escuela Académico de Educación Primaria, someto a vuestro criterio profesional la evaluación del presente trabajo de investigación titulado:

“Taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta en los estudiantes del segundo grado de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”, elaborado con el propósito de obtener el Título de Licenciada de Educación Primaria.

El estudio busca determinar si el taller de juegos tradicionales mejora la conducta, este se encuentra constituido por 15 juegos tradicionales.

El presente estudio tuvo como objetivo determinar el efecto del taller en la conducta de los estudiantes del segundo grado de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

Con la convicción de que se le otorgará el valor justo y mostrando apertura a sus observaciones, le agradezco por anticipado por las sugerencias y apreciaciones que se brinden en la investigación.

Atentamente,

Ana Paula Picón Roncal.

Marilú Roxana Ramirez Ramirez.

ÍNDICE

PÁGINAS DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	¡Error! Marcador no definido.
PRESENTACIÓN	vii
ÍNDICE.....	viii
RESUMEN	x
I.INTRODUCCIÓN	12
1.1. Realidad Problemática:	12
1.2. Trabajos previos.....	13
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	16
1.4. Formulación del Problema.....	31
1.5. Justificación del estudio.....	31
1.6. Hipótesis	33
1.7. Objetivos.....	33
II. MÉTODO	34
2.1. Diseño de Investigación.....	34
2.2. Operacionalización de las variables.....	35
2.3. Población y muestra.....	37
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	38
2.5. Método de análisis de datos	39
2.6. Aspectos éticos:	39
III. RESULTADOS	40
IV. DISCUSIÓN.....	49
V. CONCLUSIONES	52
VI. RECOMENDACIONES	54
REFERENCIAS	55
ANEXOS	60
ANEXO 01. INSTRUMENTO	61

ANEXO 02. FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO BAREMACIÓN DE LA PRUEBA.....	64
ANEXO 03. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO	68
ANEXO 04. PROPUESTA.....	93
ANEXO 05. MATRIZ DE CONSISTENCIA	175
ANEXO 06. CONSTANCIA.....	178

RESUMEN

La presente investigación realizada tuvo como denominación “Taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta en los estudiantes de segundo grado de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”. El cual, tuvo como objetivo general determinar si el taller de juegos tradicionales mejora la conducta en los estudiantes del 2º grado de la I.E. N°81015 Carlos Emilio Uceda Meza. Este estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo de investigación empleado fue experimental con diseño pre experimental, siendo la población-muestra 27 estudiantes a los cuales se le aplicó un test para evaluar la conducta que fue sometida a juicio de expertos para la validez y al estadístico de Kuder Richardson para la fiabilidad cuyos resultados fueron de 0,74.

Luego de procesar los datos y someterlo a la prueba de T-student se evidencio un nivel de significancia de ($P = 0,000 < 0.05$, 18.35) con lo que se concluyó que el Taller de juegos tradicionales mejoro la conducta en los estudiantes de segundo grado de la I.E.N°81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

PALABRAS CLAVE:

Taller, conducta, juegos tradicionales, comportamiento, conducta adecuada, conducta inadecuada.

ABSTRACT

This investigation was named, "Traditional Games Workshop to improve behavior in second-grade students at 'Carlos Emilio Uceda Meza' school I.E. 81015, Trujillo 2018". Its main objective was to determine whether a traditional games workshop improves behavior in second-grade students of the 'Carlos Emilio Uceda Meza' school I.E. N°81015. This study had a quantitative approach, the type of research used was experimental with a pre-experimental design, and the sample-population consisted of 27 students to which a test was applied in order to evaluate their behavior. This test was subjected to expert judgment for validity and to the Kuder Richardson formula for reliability, the results of which were 0.74.

After processing the data and testing with the T-student test, the level of significance was ($P = 0.000 < 0.05$, 18.35) with which it was concluded that the Traditional Games Workshop improved behavior in second-grade students at 'Carlos Emilio Uceda Meza' school I.E. N°81015, in Trujillo 2018.

KEYWORDS:

Workshop, conduct, traditional games, behavior, proper conduct, improper conduct.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática:

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; señala que “una conducta buena es aquella que se encuentra vinculada con los valores a los que aspira cada institución, en la que los estudiantes se muestran más responsables evitando las consecuencias que pueden traer sus acciones y entienden que no solo se trata de conseguir beneficios para su persona, sino que todos los que conforman parte de su grupo 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 pudo observar que en la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza los estudiantes del 2° grado presentaban los siguientes problemas:

- Malos hábitos de higiene, trabajo cooperativo, falta de empatía, falta de interés por aprender, falta de respeto hacia la docente y padres e incumplimiento de reglas.
- Conducta inadecuada 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 roles 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 logró Identificar mediante la aplicación del programa en base a talleres de juegos recreativos 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 los estudiantes 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 tradicionales

1.3.1.1. Definición

Navarro (2016), la expresión juego tradicional es considerada una práctica que mantiene persistencia a lo largo de tiempo y que se ha transferido en generación en generación.

Según Morera (2008), considera que los juegos tradicionales forman parte esencial de la vida de un ser humano y sobre todo, es imposible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión cultural y social de la adaptación que ha protagonizado la persona en relación con su medio.

Pérez (2011), indica que al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando con el paso del tiempo, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.”

1.3.1.2. Importancia

Jiménez, J (2009) Sostiene que los juegos tradicionales tienen muchos beneficios, como, por ejemplo:

- Promueve la socialización del alumno dentro de un grupo.
- Fomenta la intervención del alumno en las actividades pertinentes.
- Favorecen la adquisición de conocimientos tanto teóricos como prácticos
- Desarrolla la estima propia.
- Incrementa la imaginación.
- Se utiliza como medio para reforzar la personalidad.

1.3.1.3. Características de los juegos tradicionales

Yagüe, V (2002) menciona las siguientes características:

- Se ejecutan por tiempos.
- Son utilizadas solo por periodos, aparecen y desaparecen y así sucesivamente.
- Existe facilidad para memorizar, comprender y de seguir.
- Para realizarse no importa el tiempo ni el lugar
- A lo largo del tiempo pueden aparecer nuevas innovaciones de las reglas, recursos, etc. Eso dependerá del tipo de cultura o tradiciones de cada grupo.
- No se necesita variedad de recursos para cada actividad, e incluso algunos de ellos solo se necesita el cuerpo; tampoco un alto costo para realizarlo, a comparación de otros juegos modernos.
- La tecnología ya no es primordial en el momento de la realización.
- Se involucran con las raíces de su pueblo.

1.3.1.4. Beneficios de los juegos tradicionales:

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.

1.3.1.5. 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.

1.3.1.6. 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.

1.3.1.7. Dimensiones

Suarez R (2009), Los juegos tradicionales 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 considerada como el conjunto de posibilidades de la persona para relacionarse con los demás, consigo mismo y con el entorno, con base en el afecto, que es la energía y motor del desarrollo 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

1.3.1.8. Compendio de juegos tradicionales

Albarracín (2000) Determina los siguientes juegos tradicionales:

Las canicas

Para este juego es necesario el uso de unas pequeñas esferas de cristal y consiste en hacer chocar las canicas entre sí a través de un quiño.

El hoyo

Este juego consiste en que se tiene que ubicar a una determinada distancia todas las canicas en el orificio que se ha realizado en la tierra.

El boliche

Es un juego de precisión que consiste en derribar tacos o botellas de cualquier material haciendo uso de unas bolas desde una distancia determinada.

La liga

Este juego consiste en saltar haciendo uso de una liga elástica, en donde en cada extremo de la liga se ubicará una persona, mientras que los demás niños saltarán por turnos sin tener que pisar la liga para no perder. por último el juego terminará con abrazo de felicitación para todos.

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.

Tres en raya

En un papel se trazara dos líneas horizontales y dos verticales, formando de esta manera una cuadrícula con 9 espacios que serán llenados con círculos y equis. Por turnos, cada jugador debe poner una X o un O, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal de tres símbolos iguales, ganará aquel que haya logrado unir los tres símbolos. El juego finalizara con un auto abrazo.

Boté Ruelas (2014) plantea los siguientes juegos tradicionales

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.

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.

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.

El emboque

El instrumento a utilizar para este juego es muy sencillo, y fácil de conseguir o elaborar, este juego consiste en introducir la varita de palo dentro de la lata, pudiendo hacer muchos intentos hasta conseguir el objetivo.

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.

Congelados

Este juego consiste en que todos los jugadores deben moverse por todo el patio haciendo cualquier movimiento, mientras que uno de todos los jugadores será el que dirija el juego y decida cuando decir “CONGELADOS” para que todos inmediatamente dejen de moverse y se queden tal como están sin hacer ningún movimiento, en ese instante el que dirige el juego tendrá que acercarse a cada uno de los jugadores y hacerles cosquillas o muecas para que este pueda moverse y perder el juego, ganará el que resista a las coquillas y no haga ningún movimiento. El juego concluirá con un abrazo grupal.

El lobo

Para este juego primero es necesario escoger a un participante para que haga el papel de el lobo, mientras que el resto forma una ronda y comienzan a cantar, cabe mencionar que el lobo se ubicará en el centro de la ronda. La canción a entonar es la siguiente: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo estás? - si él responde sí, todos preguntarán - ¿qué estás haciendo? el lobo puede responder cualquier cosa como por ejemplo me esto bañando, o estoy vistiendo, etc. pero si responde que está listo para salir a comer entonces inmediatamente todos correrán para que no sean atrapados por el lobo quien saldrá a buscar a su presa. El primero en ser atrapado se convertirá en lobo y el juego volverá a iniciar. Finalmente el juego concluirá con aplausos para todos por haber participado.

Ritmo a go go

Para este juego todos formarán un círculo y se sentarán en el suelo, una vez sentados entonarán la siguiente canción acompañado de palmas: Ritmo a go go, diga usted nombre de (el jugador que dirige el juego debe dar la indicación por ejemplo decir nombres de animales o de ciudades, etc.), cada uno dirá el nombre de lo que se le pida, pierde que el

que no sepa que decir o vuelva a decir un nombre repetido. Finalmente el juego concluirá con aplausos para todos.

Mata gente

En este juego es realizado haciendo uso de un balón, dos niños se colocaran a los extremos del campo deportivo y el resto de los jugadores se colocaran al centro, todos trataran de esquivar el balón para que no les caiga en el cualquier parte del cuerpo, si esto pasara ellos no podrán continuar en el juego, solo se mantendrán en el juegos aquellas personas que hayan logrado obtener vidas extras. Las vidas extras se obtendrán cuando al momento que las pelotas sean tiradas de extremo a extremo, logran ser atrapadas con las manos por algún integrante que se encuentre al centro. Finalmente el juego concluirá con una frase positiva que se dirá cada niño.

Chicote caliente

Este juego consiste en que un participante esconderá el chicote en un lugar donde nadie pueda verlo, luego de haberlo escondido podrá permitir que todos los jugadores busquen el chicote (cinturón) e irá dirigiendo con las siguientes indicaciones: frío si están muy lejos, tibio si están casi cerca y caliente si están muy cerca, cuando uno de los jugadores encuentre el chicote todos deben de correr, el primero en ser tocado con el chicote perderá y será su turno de esconder nuevamente el chicote para empezar otra ve el juego. Finalmente el juego terminará con una dinámica tomaditos en pareja y un abrazo.

1.3.2. CONDUCTA:

1.3.2.1. Definición

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.

Pavlov (1998), La conducta es la forma en la que los hombres se comportan en su vida. Por lo tanto, puede utilizarse también como sinónimo de comportamiento. En este sentido, la conducta son acciones de las personas en relación con su entorno y por tanto con su mundo de estímulos.

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:

1.3.2.3.1. 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 una causa médica 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.

1.3.2.3.2. 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.

1.3.2.4. Tipos de conductas

1.3.2.4.1. Según las habilidades sociales

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

1.3.2.4.1.1. 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 presenta 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.

1.3.2.4.1.2. 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.

1.3.2.4.1.3. 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 los derechos de los demás. Se debe atender a las habilidades que lleva este tipo de conducta, utilizarlas y aprenderlas 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 suelen obtener mayores beneficios, ya que suelen expresar sus ideas con más claridad, son difíciles de manipular y presentar mejor satisfacción en la vida social, mayor confianza en uno mismo y relaciones duraderas.

1.3.2.4.2. Según lo establecido dentro de la I.E.:

1.3.2.4.2.1. 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.
- ✓ Cuidar 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.

1.3.2.4.2.2. 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.
- ✓ Llegar tarde a su aula.

1.3.2.5. ¿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

¿De qué manera el taller de juegos tradicionales 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

Sabiendo que hoy en día la sociedad presenta 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 inapropiados que puedan afectar su conducta y sus relaciones interpersonales en diferentes contextos en los que se desenvuelven, por tal motivo se desarrolló un taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta.

Vélez (2015), señala que la mala conducta se presenta cuando hay incongruencia entre un ente y la sociedad que le demanda diversas situaciones. Esta clase de conflicto comienza a presentarse en ambientes como la casa, el colegio o en los juegos que hoy en día son manipulados por los menores, es decir, es un asunto con múltiples factores.

Movsichoff (2005) afirma que “el juego tradicional tiene una función importante en el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes ya que es una fuente que permite adquirir valores, costumbres, tradiciones, pautas y creencias de su cultura”. Además de ello guarda una relación con algunas características del juego en sí mismo, lo cual va a permitir que el juego tradicional actúe como un medio de diversión y enseñanza esencial para las personas iniciando desde temprana edad.

La metodología de la investigación que usamos fue la realización de un taller de juegos tradicionales, donde se llevó a cabo 15 juegos. La investigación siguió los siguientes procesos metodológicos: observación, análisis, reflexión y compromiso.

Nuestro proyecto buscó disminuir la inadecuada conducta de los estudiantes a través del juego ya que es importante como docente combatir esa gran necesidad que tiene los estudiantes y no ser ajenos a lo que está pasando en nuestra realidad, teniendo en cuenta que fueron niños de 7 años que aún están en proceso de adquisición de conocimientos del medio social que los rodea y los juegos fue una forma de contribuir a esta necesidad ya que es sabido que este es un medio que permite a los estudiantes a respetar reglas, tener un buen desarrollo cognitivo. Asimismo, para que de esta manera ellos puedan controlar sus emociones en momentos de crisis, conflicto que tengan en un salón de clases y porque no decirlo fuera del contexto educativo.

Para la realización de este proyecto 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

Hi: 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.

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

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General:

- 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.

1.7.2. Objetivo Específico:

- Identificar la conducta en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo a través de un pretest y postest.
- Aplicar el taller de juegos tradicionales que permita mejorar la conducta en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo.
- Disminuir la conducta inadecuada a través de la aplicación del taller de juegos tradicionales en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo.
- Reforzar la conducta adecuada a través de la aplicación del taller de juegos tradicionales en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de Investigación

Se utilizará un diseño pre experimental, con la finalidad de mejorar la conducta de los estudiantes a través del taller de juegos.

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

Donde:

GU: Grupo único (Estudiantes del 2° E).

O1: Pre-test.

O2: Post- test.

X: Taller de juegos tradicionales.

2.2. Operacionalización de las variables

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V.I.: JUEGOS TRADICIONALES	“Es un juego relacionado con la tradición, transmitido, especialmente, de padres a hijos”. Navarro (2016)	Se aplicará un taller de juegos en el cual se desarrollaran 15 juegos y será evaluado a través de una lista de cotejo.	Cognitiva	Explica la importancia del juego antes de iniciar la actividad.	Ordinal.
				Libera su imaginación y creatividad durante el desarrollo del juego.	
			Social	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.	
			Motriz	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	Muestra empatía y respeto con sus compañeros.	
				Expresa correctamente sus propios sentimientos.	

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V.D.: CONDUCTA	<p>“Es lo que se hace o dice”.. La conducta no es una característica estática de la persona. Miltenberger (2016)</p>	<p>Se medirá la conducta a través de la aplicación de una lista de cotejo de conducta, diseñado por Picón Roncal Ana Paula, Ramírez Marilú, basadas en premisas sobre su conducta y comportamiento en el aula.</p>	Conducta adecuada	Muestra un comportamiento pertinente dentro del aula.	Ordinal
				Respeto a sus compañeros y profesores.	
				Es obediente a las normas establecidas dentro del aula.	
			Conducta inadecuada	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 estuvo conformada por 122 alumnos y alumnas del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°81015 Carlos 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: POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DE 2° DE LA I. EDUCATIVA N°81015 CARLOS EMILIO UCEDA MEZA, TRUJILLO, 2018.

TABLA N° 1					
ALUMNOS	2° A	2° B	2° C	2° D	2° E
Niños	14	13	12	9	10
Niñas	13	11	10	13	17
SUBTOTAL	27	24	22	22	27
TOTAL	122				

Fuente: Nómima de matrícula de 2° “A, B, C, D Y E” de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

2.3.2.Muestra

La muestra estuvo conformada por los niños del 2° grado “E” de Educación Primaria de la Institución E. N°81015 C. Emilio Uceda Meza, de Trujillo con un total de 27 alumnos.

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

ALUMNOS	2° E	%
Niños	10	37%
Niñas	17	63%
TOTAL	27	100%

Fuente: Nómima de matrícula del 2° “E” de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

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

Técnica:

Observación: Esta técnica permite 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: instrumento que nos servirá para:

- Obtener resultados sobre el tipo de conducta (adecuada e inadecuada) que predomina en los estudiantes y niñas del 2º grado de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, se aplicará antes del taller y después del taller.
- Evaluar al estudiante durante el desarrollo del juego tradicional, según las cuatro dimensiones: social, cognitiva, afectiva y motriz.

Validación y confiabilidad del instrumento

Prueba piloto:

El instrumento de la presente investigación fue sometido a una prueba preliminar aplicada a 14 estudiantes de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Provincia Trujillo, Departamento La Libertad.

Validez:

La validez del instrumento se realizó mediante el juicio de tres docentes de la universidad César Vallejo de la facultad de educación e idiomas y psicología; quienes revisaron el instrumento y aprobaron su aplicación en la muestra de estudio.

Confiabilidad:

El análisis de la confiabilidad del instrumento se realizó a través de la prueba de nivel de Kuder Richardson KR - 20, obteniendo así un valor mayor que 0.60; así mismo, tomando la prueba piloto de 14 estudiantes de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Provincia Trujillo, Departamento La Libertad

2.5. Método de análisis de datos

Se utilizó la fórmula de Kuder Richarson para comprobar el nivel de confiabilidad del instrumento (Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula para niños de 7 a 8 años).

Prueba de Kuder Richarson (KR – 20)

$$Kr = \frac{k}{k - 1} \left[1 - \frac{\sum p * q}{S^2_t} \right]$$

Así mismo empleamos la fórmula de t – student para comprobar el nivel de significancia de la hipótesis.

Prueba T – Student	
(Valor de t)	(Valor de p)

2.6. Aspectos éticos:

El presente trabajo de investigación es propia de nuestra autoría y cuenta con apoyo de la Directora de la institución educativa, quien nos da la autorización para trabajar con una muestra de estudiantes a los que no ponemos en riesgo su integridad sino más bien buscamos una mejora en su vida dentro y fuera de la institución, para ello contamos con materiales pertinentes que nos permiten el mejor desarrollo plasmadas en nuestro informe.

III. RESULTADOS

3.1. Resultados generales

CUADRO N° 1: Base de datos referente al pre test aplicado a los estudiantes de 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

N°	DIMENSIONES				CONDUCTA	
	ADECUADA		INADECUADA		P	V
	P	V	P	V		
1	0	Baja	7	Moderada	7	Moderada
2	4	Moderada	3	Alta	7	Moderada
3	0	Baja	5	Moderada	5	Baja
4	3	Baja	2	Alta	5	Baja
5	0	Baja	6	Moderada	6	Moderada
6	4	Moderada	5	Moderada	9	Moderada
7	5	Moderada	3	Alta	8	Moderada
8	5	Moderada	6	Moderada	11	Alta
9	3	Baja	4	Moderada	7	Moderada
10	0	Baja	4	Moderada	4	Baja
11	7	Moderada	6	Moderada	13	Alta
12	2	Baja	3	Alta	5	Baja
13	5	Moderada	3	Alta	8	Moderada
14	3	Baja	4	Moderada	7	Moderada
15	3	Baja	2	Alta	5	Baja
16	1	Baja	4	Moderada	5	Baja
17	4	Moderada	2	Alta	6	Moderada
18	0	Baja	6	Moderada	6	Moderada
19	1	Baja	4	Moderada	5	Baja
20	2	Baja	4	Moderada	6	Moderada
21	2	Baja	2	Alta	4	Baja
22	2	Baja	5	Moderada	7	Moderada
23	4	Moderada	3	Alta	7	Moderada
24	4	Moderada	4	Moderada	8	Moderada
25	2	Baja	4	Moderada	6	Moderada
26	5	Moderada	5	Moderada	10	Moderada
27	4	Moderada	4	Moderada	8	Moderada
Media	3.0	Baja	6.0	Moderada	9.0	Moderada

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula.

CUADRO N° 2: Base de datos referente al post test aplicado a los estudiantes de 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

N°	DIMENSIONES				CONDUCTA	
	ADECUADA		INADECUADA		P	V
	P	V	P	V		
1	10	Alta	7	Moderada	17	Alta
2	8	Alta	8	Baja	16	Alta
3	10	Alta	7	Moderada	17	Alta
4	8	Alta	8	Baja	16	Alta
5	6	Moderada	7	Moderada	13	Alta
6	10	Alta	8	Baja	18	Alta
7	8	Alta	9	Baja	17	Alta
8	8	Alta	7	Moderada	15	Alta
9	8	Alta	9	Baja	17	Alta
10	7	Moderada	9	Baja	16	Alta
11	8	Alta	9	Baja	17	Alta
12	7	Moderada	3	Alta	10	Moderada
13	7	Moderada	8	Baja	15	Alta
14	8	Alta	8	Baja	16	Alta
15	8	Alta	8	Baja	16	Alta
16	6	Moderada	7	Moderada	13	Alta
17	7	Moderada	10	Baja	17	Alta
18	10	Alta	7	Moderada	17	Alta
19	8	Alta	8	Baja	16	Alta
20	8	Alta	9	Baja	17	Alta
21	10	Alta	0	Alta	10	Moderada
22	10	Alta	8	Baja	18	Alta
23	10	Alta	8	Baja	18	Alta
24	9	Alta	8	Baja	17	Alta
25	10	Alta	7	Moderada	17	Alta
26	8	Alta	8	Baja	16	Alta
27	5	Moderada	8	Baja	13	Alta
Media	8.2	Alta	7.5	Baja	15.7	Alta

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la conducta en el aula.

Tabla 1.

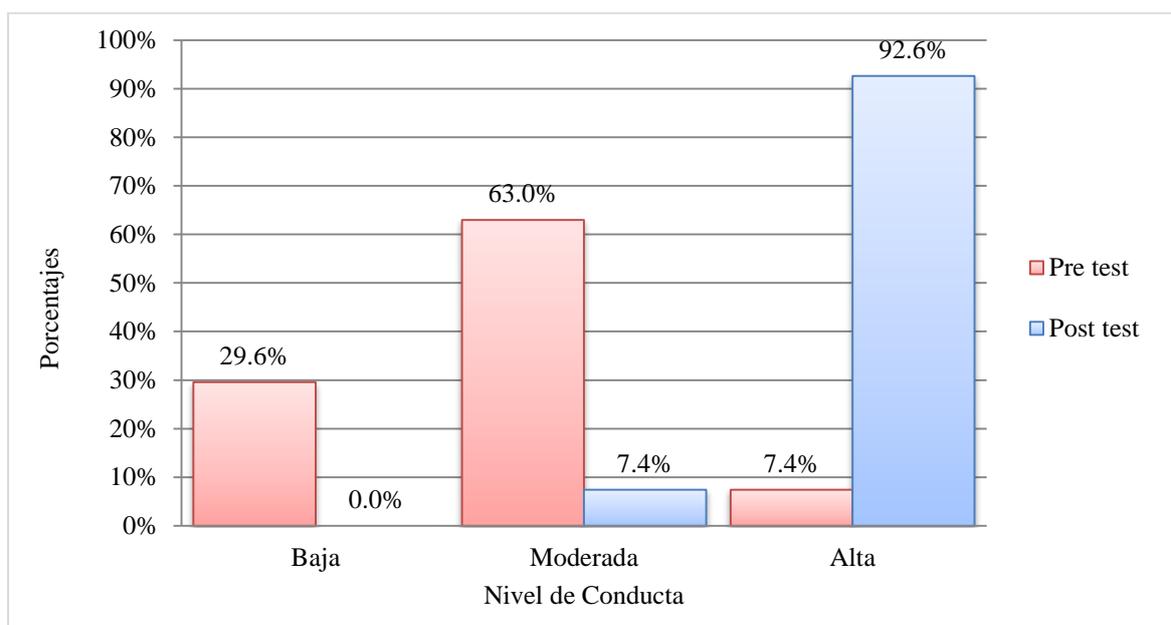
Niveles de la conducta aplicado mediante el pre y post test en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2018.

Nivel de conducta	Pre test		Post test	
	N° de estudiantes	Porcentajes	N° de estudiantes	Porcentajes
Baja	8	29.6%	0	0.0%
Moderada	17	63.0%	2	7.4%
Alta	2	7.4%	25	92.6%
Total	27	100%	27	100%

Fuente: Cuadro N°1 y 2 Base de datos referente al pre y post test aplicado a los estudiantes de 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

Figura 1.

Niveles de la "Conducta" en los estudiantes.



Fuente: Tabla N°1

Interpretación: En el pre test los resultados de los niveles de conducta encontramos que en su mayoría el 63.0% presentan un nivel moderado, el 29.6% nivel bajo y finalmente el 7.4% presenta un nivel alto; luego de la aplicación del taller de juegos tradicionales encontramos que en su mayoría el 92.6% presentan un nivel alto, el 7.4% nivel moderado y finalmente el 0.0% presenta un nivel bajo. Esto indica que los resultados son favorables.

Tabla 2.

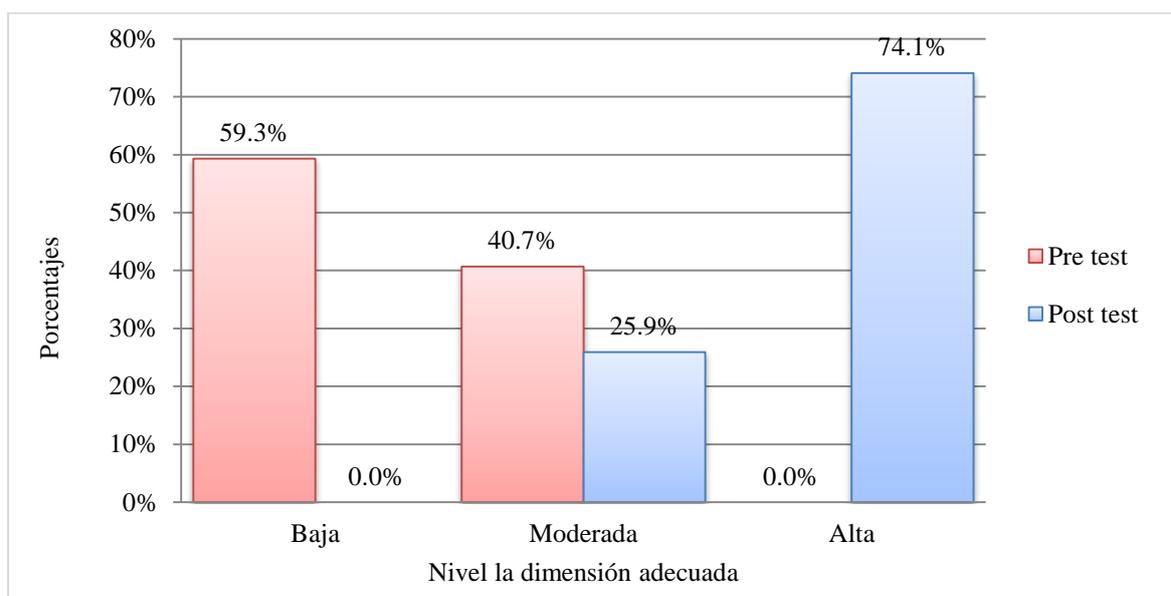
Niveles de la dimensión “Adecuada” de la conducta aplicado mediante el pre y post test en los estudiantes del 2° de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2018.

Niveles	Pre test		Post test	
	N° de estudiantes	Porcentajes	N° de estudiantes	Porcentajes
Baja	16	59.3%	0	0.0%
Moderada	11	40.7%	7	25.9%
Alta	0	0.0%	20	74.1%
Total	27	100%	27	100%

Fuente: Cuadro N°1 y 2 Base de datos referente al pre y post test aplicado a los estudiantes de 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

Figura 2.

Niveles de la dimensión: "Adecuada" en los estudiantes.



Fuente: Tabla N°2

Interpretación: En el pre test los resultados de los niveles de la dimensión “adecuada” de la conducta encontramos que en su mayoría el 59.3% presentan un nivel bajo, el 40.7% nivel moderado y finalmente el 0.0% presenta un nivel alto; luego de la aplicación del taller de juegos tradicionales encontramos que en su mayoría el 74.1% presentan un nivel alto, el 25.9% nivel moderado y finalmente el 0.0% presenta un nivel bajo. Esto indica que los resultados son favorables.

Tabla 3.

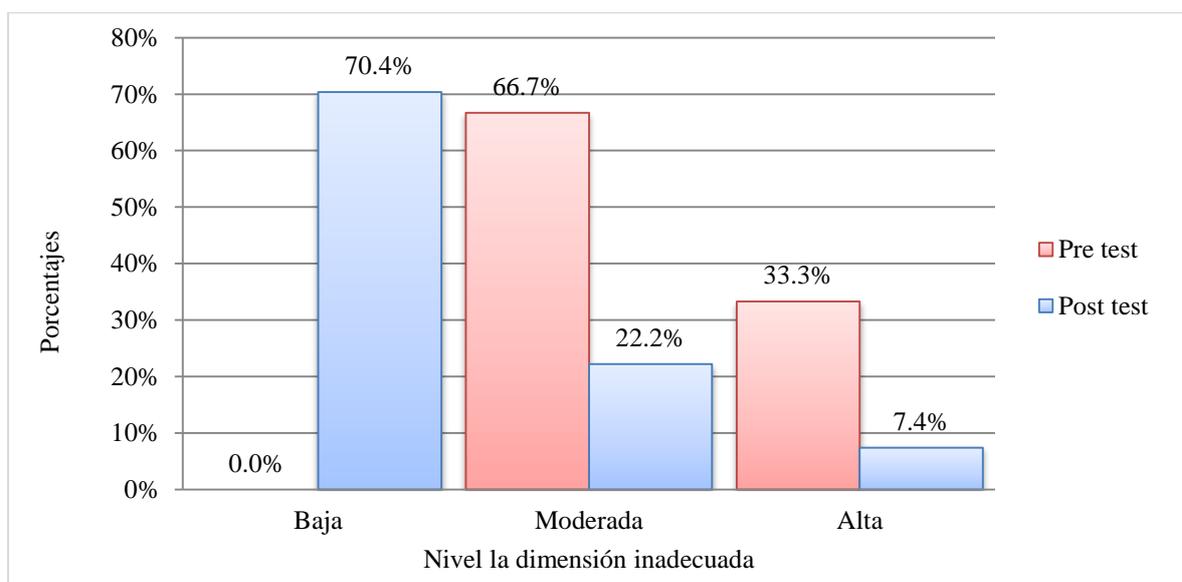
Niveles de la dimensión “Inadecuada” de la conducta aplicado mediante el pre y post test en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2018.

Niveles	Pre test		Post test	
	N° de estudiantes	Porcentajes	N° de estudiantes	Porcentajes
Baja	0	0.0%	19	70.4%
Moderada	18	66.7%	6	22.2%
Alta	9	33.3%	2	7.4%
Total	27	100%	27	100%

Fuente: Cuadro N°1 y 2 Base de datos referente al pre y post test aplicado a los estudiantes de 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

Figura 3.

Niveles de la dimensión: "Inadecuada" en los estudiantes.



Fuente: Tabla N°3

Interpretación: En el pre test los resultados de los niveles de la dimensión “inadecuada” de la conducta encontramos que en su mayoría el 66.7% presentan un nivel moderado, el 33.3% nivel alto y finalmente el 0.0% presenta un nivel bajo; luego de la aplicación del taller de juegos tradicionales encontramos que en su mayoría el 70.4% presentan un nivel bajo, el 22.2% nivel moderado y finalmente el 7.4% presenta un nivel alto. Esto indica que los resultados fueron óptimos.

Tabla 4.

Medidas de estadística descriptiva en el pre y post lista de cotejo según el nivel de conducta en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2018.

Conducta	Muestra	Media	Desviación estándar	Coefficiente de variación
Pre test	27	6.9	2.11	30.6%
Post test	27	15.7	2.16	13.8%

Fuente: Cuadro N°1 y 2 Base de datos referente al pre y post test aplicado a los estudiantes de 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

Interpretación:

Con respecto a la media aritmética que indica la conducta en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, el promedio fue de 6.9 puntos en el pre test (nivel moderada) obteniendo un incremento de 8.8 puntos llegando así a 15.7 puntos en el post test (nivel alta) indicando así una mejoría significativa en relación a la conducta de los estudiantes; los resultados de la desviación estándar que reportan en el pre test la dispersión en el pre test fue de 2.11 puntos y en el post test la dispersión fue de 2.16 puntos. Y finalmente, en lo referente al coeficiente de variabilidad porcentual indica que en el pre test fue de 30.6% siendo así heterogéneo en la distribución de sus puntajes en la conducta inicial y en el post test es de 13.8% pasando hacer homogéneo en la distribución de sus puntajes en la conducta final de los estudiantes.

Como se deduce de los resultados anteriores, los estudiantes del 2° de educación primaria de la misma I.E. han mejorado cuantitativamente en el post test de la conducta, ya que alcanzan mayor promedio favorable, y manteniendo la heterogeneidad en la distribución de los mismos, lo que constituye otro indicador de la eficacia de la aplicación del taller de juegos tradicionales, la cual está constituida por quince juegos aplicados a los estudiantes del 2° de educación primaria de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

Tabla 5.

Análisis ligado a las hipótesis según la conducta en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

Prueba de hipótesis:

H₀: Los datos provienen de una distribución normal Si el P-valor $\geq \alpha$

H₁: Los datos no provienen de una distribución normal Si el P-valor $< \alpha$

Establecimiento de la significancia:

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 0.05$

Selección de estadístico de prueba:

Shapiro - Wilk.

Estadístico de prueba:

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov – Smirnov			Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl.	Sig.	Estadístico	gl.	Sig.
Diferencia	0,207	27	0,004	0,878	27	0,004

* Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

* Corrección de significación de Lilliefors

Valor calculado de Shapiro - Wilk = 0.878

Grados de libertad = 27.

Valor de p (Sig. asintótica – bilateral) = 0.004

Interpretación: Esto indica que el resultado de la diferencia es $p = 0.004$ y es menor que 0.05 ($p < 0.05$), la cual muestra que hay suficiente evidencia para demostrar que existe evidencia estadística para aceptar H₀, es decir los datos provienen de una distribución normal; por lo tanto, se recomienda utilizar la prueba paramétrica: “t de student”.

Tabla 6.

Medidas de estadística inferencial (Prueba de hipótesis - pre y post test) obtenidas sobre la conducta y sus dos dimensiones en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

Contrastación de hipótesis:

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Nivel de significancia:

$$\alpha: 0.05$$

Variable	Prueba T – Student		Nivel de significancia estándar (5%)	Decisión (p < α)
	(Valor de t)	(Valor de p)		
“Conducta”	18.353	p = 0.000	α = 0.05	∴ Se rechaza H ₀

Dimensiones	Prueba T - Student		Nivel de significancia estándar (5%)	Decisión (p < α)
	(Valor de t)	(Valor de p)		
“Adecuada”	11.174	p = 0.000	α = 0.05	∴ Se rechaza H ₀
“Inadecuada”	7.984	p = 0.000	α = 0.05	∴ Se rechaza H ₀

Fuente: Cuadro N°1 y 2 Base de datos referente al pre y post test aplicado a los estudiantes de 2° de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

En la presente tabla se muestra la prueba de hipótesis para la comparación de puntajes promedios del pre y post test obtenidos por los estudiantes del 2° de primaria después de aplicar el taller de juegos tradicionales, basado en la mejoría de la conducta.

Según los análisis estadísticos de la conducta y de las dos dimensiones mediante la prueba de t - Student calculados fueron mayores a la prueba de t - Student tabular (t_t), y más aun demostrando con el nivel de significancia que salieron menores del 5% (p < 0.05), la cual concluimos que presentan una diferencia significativa en las dos dimensiones de la

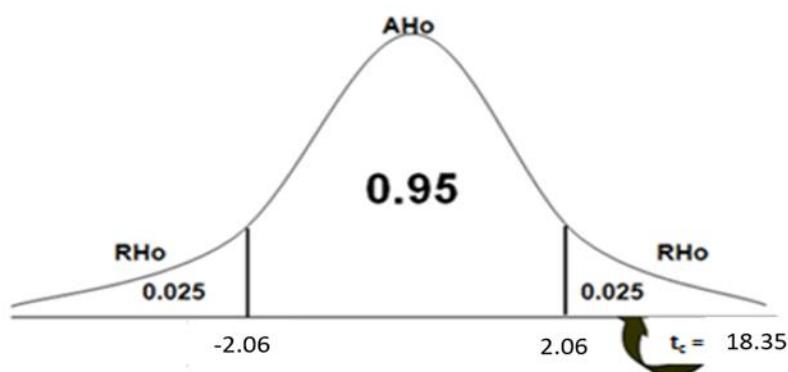
conducta en los estudiantes del 2° de la Institución Educativa 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

Resultados del pre test y post test.

Estadístico de Prueba	Nivel de Significancia
$t_c = 18.35$	$P = 0,000 < 0.05$

Fuente: Tabla 6.

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 6 se observa que el nivel de significancia de la prueba $t_c = 18.35$ es mayor al $t_t = 2.06$, encontrándose a la derecha que es la región de rechazo de la hipótesis nula, esto quiere decir que existe una diferencia significativa entre el pre y post test, donde encontramos que hubo una mejoría al aplicar el taller de juegos tradicionales lo cual permitió mejorar la conducta en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

IV. DISCUSIÓN

En el presente trabajo de investigación con diseño pre experimental denominado taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018

Referente al objetivo general que es 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, logramos obtener que en el pre test los resultados de los niveles de conducta encontramos que en su mayoría el 63.0% presentan un nivel moderado, el 29.6% nivel bajo y finalmente el 7.4% presenta un nivel alto; luego de la aplicación del taller de juegos tradicionales encontramos que en su mayoría el 92.6% presentan un nivel alto, el 7.4% nivel moderado y finalmente el 0.0% presenta un nivel bajo., así mismo se determinó estadísticamente que el instrumento (pre test y post test) es válido y confiable, de acuerdo a los procedimientos estadísticos vigentes, con el valor de Kuder Richarson KR – 20 = 0.74. Esto indica que los resultados fueron favorables, por lo tanto este hallazgo se corrobora por lo manifestado con Camacho (2014), en su tesis titulada “Propuesta de intervención educativa: los juegos tradicionales en Educación Infantil”, quien manifestó 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.

A su vez la investigación realizada por Morera (2008) nos dice que los juegos tradicionales forman parte esencial de la vida de un ser humano y sobre todo, es imposible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión cultural y social de la adaptación que ha protagonizado la persona en relación con su medio.

Según el objetivo específico fue disminuir la conducta inadecuada a través de la aplicación del taller de juegos tradicionales en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo. Llegando así a obtener que en el pre test los resultados de los niveles de la dimensión “inadecuada” de la conducta encontrada fue que en su mayoría el 66.7% presentan un nivel moderado, el 33.3% nivel alto y finalmente

el 0.0% presenta un nivel bajo; luego de la aplicación del taller de juegos tradicionales encontramos que en su mayoría el 70.4% presentan un nivel bajo, el 22.2% nivel moderado y finalmente el 7.4% presenta un nivel alto. Esto indica que los resultados fueron óptimos. Esto guarda relación con lo que nos manifiesta 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”. Llegó la conclusión que 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. Por lo tanto esto se logra contrastar con lo investigado por Garaigordobil (2005) quien nos manifiesta que los juegos presentan diversos beneficios q favorece a los estudiantes, en sus relaciones sociales, en su desarrollo corporal, además de crear en ellos un carácter empático.

Finalmente tenemos como otro objetivo específico reforzar la conducta adecuada a través de la aplicación del taller de juegos tradicionales en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo. Llegando así a obtener que en el pre test los resultados de los niveles de la dimensión “adecuada” de la conducta encontramos que en su mayoría el 59.3% presentan un nivel bajo, el 40.7% nivel moderado y finalmente el 0.0% presenta un nivel alto; luego de la aplicación del taller de juegos tradicionales encontramos que en su mayoría el 74.1% presentan un nivel alto, el 25.9% nivel moderado y finalmente el 0.0% presenta un nivel bajo. Esto indica que los resultados son favorables. Esto guarda relación con lo que nos dice 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”. Llego a la conclusión que 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. Por su parte Jiménez, J (2009) sostiene que los juegos tradicionales son importantes ya que:

- Promueve la socialización del alumno dentro de un grupo.
- Fomenta la intervención del alumno en las actividades pertinentes.
- Favorecen la adquisición de conocimientos tanto teóricos como prácticos
- Desarrolla la estima propia.
- Incrementa la imaginación.

V. CONCLUSIONES

Después de haber realizado la discusión de los resultados de la presente investigación llegamos a las siguientes conclusiones:

- El taller de juegos tradicionales permitió mejorar la conducta con un valor de significancia de 18.353 lo cual permitió corroborar que el taller fue efectivo para los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018. (Tabla 6)
- La aplicación del pre test antes de ejecutar el taller de juegos tradicionales permitió identificar el tipo de conducta predominante en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018, obteniendo así que en su mayoría el 63.0% presentan un nivel moderado, el 29.6% nivel bajo y finalmente el 7.4% presenta un nivel alto, llegando a la conclusión que la mayoría de estudiantes presentan una conducta inadecuada. (Tabla 1)
- La aplicación del taller de juegos tradicionales permitió reforzar la conducta adecuada en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo, a través del uso de las dimensiones del juego tradicional llegando a obtener que en su mayoría el 74.1% presentan un nivel alto, el 25.9% nivel moderado y finalmente el 0.0% presenta un nivel bajo, indicando que los resultados son favorables. (Tabla 2)
- La aplicación del post test permitió identificar qué tan efectivo fue la aplicación del taller de juegos tradicionales en la mejora de la conducta de los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo encontrando así que en su mayoría el 92.6% presentan un nivel alto, el 7.4% nivel moderado y finalmente el 0.0% presenta un nivel bajo, lo cual indica que los resultados fueron óptimos. (Tabla 1)
- Los estudiantes de 2° grado en comparación con los resultados del pre test y post test, nos demuestran que lograron una disminución significativa en la conducta inadecuada, en lo referente al coeficiente de variabilidad porcentual indica que en el pre test el resultado fue de 30.6% y en el post test es de 13.8%. (Tabla 4)

- Las conclusiones expuestas, nos demuestran que la aplicación del taller de juegos tradicionales sirvió para mejorar la conducta en los estudiantes de 2° grado, teniendo como resultado de la diferencia $p = 0.004$ siendo menor que 0.05 ($p < 0.05$), por lo tanto queda aceptada la hipótesis alternativa y rechazada la hipótesis nula. (Tabla 5)

VI. RECOMENDACIONES

Directora

- Incentivar a los docentes que realicen talleres de juegos tradicionales con el objetivo de mejorar la conducta de los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Emilio Uceda Meza N° 81015, Trujillo.

Profesores

- Realizar actividades dentro de clase que promuevan la ejecución de los juegos tradicionales que permitan desarrollar conductas adecuadas en sus estudiantes dentro y fuera de la Institución Educativa.

Padres

- Reforzar en casa las conductas adecuadas aprendidas dentro de la institución educativa y corregir las conductas inadecuadas a través del ejemplo y de la aplicación de los juegos tradicionales que puedan realizar en su tiempo libre con sus hijos.

VII. REFERENCIAS

- Albarracin, A.(2000) “JUEGOS Y DEPORTES POPULARES Y TRADICIONALES”. Recuperado de: http://www.uibcongres.org/imgdb/archivo_dpo2500.pdf. Barcelona, España.
- 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
- Boté, B (2014). “Juegos infantiles tradicionales”. Recuperado de: <http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf>
- Bernad, J. A. (2013). “Juegos, juguetes y desarrollo”. *Crecer en familia*, 22,38 -39
- 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

 - 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.

 - 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.uch.edu.pe/bitstream/handle/uch/171/Gonzales-OG-Pallarco-FL-Tello-GK-tesis-primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

 - 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>

 - 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.

- Lopez, 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%20ORBEGOSO-SALAZAR%20PE%C3%91A-VEGA%20CASTRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 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/>
- 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>
- 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>
- 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.
- Miltenberger, R. (2016) “Modificación de conducta: principios y procedimientos”. España.Edt. Pirámide S.A.
- 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/>
- Tatjana Kovačević and Siniša Opić (2014). Contribution of Traditional Games to the Quality of Students’ Relations and Frequency of Students’ Socialization in Primary Education. Croatia. Recuperado de: file:///C:/Users/USER/Downloads/CJE_Vol_16_Sp_Ed_No_1_Kovacevic_Opic.pdf
- Thompson, William G. (2002), "The Effects of Character Education on Student Behavior." (2002). Electronic Theses and Dissertations. Paper 706. <http://dc.etsu.edu/etd/706>
- 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>

ANEXOS



**ANEXO 01:
INSTRUMENTO
LISTA DE COTEJO**

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORAS: PICÓN RONCAL ANA PAULA, RAMÍREZ RAMÍREZ MARILÚ

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA CONDUCTA EN EL AULA

(DE NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS)

PRE TEST Y POST TEST

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.)		

ANEXO 02:
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 predominante en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. 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	Picón Roncal Ana Paula, Ramírez Ramírez Marilú
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 - 18	Alta

4. 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

ANEXO 03:

**VALIDACIÓN DEL
INSTRUMENTO**

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,
diseñado por las Bachilleres:
Ara Paula Picón Rosal y Marilú Roxana Romero Romero,
, cuyo propósito es medir la conducta, el cual será
aplicado a estudiantes de 2º de la Institución Educativa
Pública: 81015 Carlos Emilio Uceda Meza,
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:

"Taller de juegos tradicionales para mejorar la
conducta en los estudiantes de 2º 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.

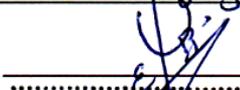
Preguntas				
Nº	Items	E	B	M
1	CONDUCTA ADECUADA Cumple las indicaciones de su profesora con buena actitud.	✓		
2	Pide las cosas empleando las palabras como “por favor” y “gracias”.	✓		
3	Si algo le disgusta se lo dice claramente a su profesora sin alterarse.	✓		
4	Trabaja de manera ordenada mantiene limpio su espacio.	✓		
5	Presta atención en clases.	✓		
6	Respeta 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	Respeta 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.Rs.P. 17181

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Ernesto Maximiliano Loyaga 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 Loyaga Bartra
PSICOTERAPEUTA
C.Ps.P. 17181

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

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

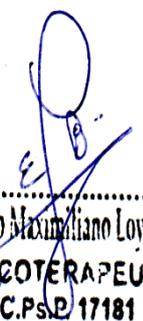
OBJETIVO: Determinar si el taller de juegos tradicionales mejora la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

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 EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA							
								SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ		NO					
CONDUCTA	ADECUADA	- Respeta 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". -Respeto 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 limpio su espacio. - Presta atención en clases. - Respeta las horas de 							



			<p>Clases. - Se preocupa por cumplir con sus tareas asignadas por su docente.</p>							
		<p>- Es irrespetuoso con sus compañeros y profesores.</p>	<p>-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.</p>							

INADECUADA



		<p>- Demuestra un comportamiento inapropiado dentro del aula.</p>	<p>-Miente para solucionar sus problemas. -Trabaja desordenadamente al realizar sus tareas. -Aprovecha cualquier oportunidad para salir del aula. -Fomenta el desorden en el aula (gritos exagerados, golpes en la mesa, se pasea por el aula, come en hora de clases, etc.) -Llega tarde a sus clases (entrada y recreo)</p>																								
--	--	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

[Handwritten signature]

Mg. FIRMADORA JENALISA BUSTA
PSICOTERAPEUTA
 C.Ps.P. 17181

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	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	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:

Victor Rojas Ros.

D.N.I.: 40 211008

Firma:

[Firma manuscrita]

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Victor Rojas Ros, con Documento Nacional de Identidad
 N° 40211008, de profesión Docente, grado
 académico Doctor, con código de colegiatura _____, 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: () puntos

En Trujillo, a los 14 días del mes de setiembre del 2018.


 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:

Rojas Ríos, Víctor Michael

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Doctor en Administración de la Educación.

VALORACIÓN:

~~MUY ALTO~~

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY BAJO



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 EL INDICADOR Y EL ITEM			RELACIÓN ENTRE EL ITEM 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.																			



										<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 limpio su espacio. - Presta atención en clases. - Respeta las horas de 			



		<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra un comportamiento inapropiado dentro del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> -Miente para solucionar sus problemas. -Trabaja desordenadamente al realizar sus tareas. -Aprovecha cualquier oportunidad para salir del aula. -Fomenta el desorden en el aula (gritos exagerados, golpes en la mesa, se pasea por el aula, come en hora de clases, etc.) -Llega tarde a sus clases (entrada y recreo) 							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

FIRMA DEL EVALUADOR

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	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:

César Abel Castañeda Jiménez

D.N.I.:

46033092

Firma:


Lic. César A. Castañeda Jiménez
PSICÓLOGO
C.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° 81015 Carlos E. Uceda Mesa.

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: (4) puntos

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

César A. Castañeda Jiménez
 PSICÓLOGO
 C.P.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”

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

		<p>- Demuestra un comportamiento inapropiado dentro del aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Miente para solucionar sus problemas. -Trabaja desordenadamente al realizar sus tareas. -Aprovecha cualquier oportunidad para salir del aula. -Fomenta el desorden en el aula (gritos, exagerados, golpes en la mesa, se pasea por el aula, come en hora de clases, etc.) -Llega tarde a sus clases (entrada y recreo) 											
				/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
				/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
				/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
				/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
				/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
				/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/

[Firma]
Dr. César Rosendo Jiménez
 Psicólogo
 C.P.S.P. 22719

FIRMA DEL EVALUADOR

CONSTANCIA

VALIDÉZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Visto del informe de la Tesis denominado “Taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta de los estudiantes de 2º grado de la I.E. N°81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018”; perteneciente a las estudiantes de la escuela de Educación Primaria de la universidad César Vallejo:

- Picón Roncal, Ana Paula Lisbeth

- Ramirez Ramirez, Marilú Roxana

Se deja constancia que habiendo sido revisado el instrumento para evaluar la conducta de los estudiantes en el aula; se determinó estadísticamente que es válida y confiable, de acuerdo a los procedimientos estadísticos vigentes, con el valor de Kuder Richarson KR – 20 = 0.74; demostrándose la validez interna y la confiabilidad del instrumento de investigación.

Se expide el presente documento a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Trujillo, 17 de octubre del 2018.

RESULTADOS DE CONFIABILIDAD UTILIZANDO EL SPSS V24 PARA LA LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA CONDUCTA EN EL AULA”

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	14	100,0
	Excluido ^a	0	0,0
	Total	14	100,0

N°	PREGUNTAS																				SUMA DE ACIERTOS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	16
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	8
4	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	10
5	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	6
6	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8
7	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
11	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	9
12	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
13	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	11
14	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	10

Prueba de Kuder Richarson (KR – 20)

$$Kr = \frac{k}{k - 1} \left[1 - \frac{\sum p * q}{S^2_t} \right]$$

Estadísticos de fiabilidad	
Kuder – Richarson (KR – 20)	N de elementos
0,74	20

De esta manera se corroboró que el instrumento aplicado a los 14 estudiantes es completamente confiable.

**ANEXO 04:
PROPUESTA
“TALLER DE
JUEGOS
TRADICIONALES”**

TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES

“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:**
 - Picón Roncal Ana
 - Ramirez Ramirez Marilú
- 1.7. **GRADO Y SECCIÓN:** 2º E
- 1.8. **BENEFICIARIOS:** Estudiantes
- 1.9. **NÚMEROS DE ESTUDIANTES:** 27
- 1.10. **DURACIÓN:**
 - INICIO:** 17/ 09
 - TÉRMINO:** 29/10
- 1.11. **HORARIO DE TRABAJO:**
 - Día.** Miércoles y viernes
 - Turno:** tarde

II. FUNDAMENTACIÓN:

Los juegos tradicionales es una actividad que tiene por finalidad desarrollar habilidades y destrezas, así como también influir positivamente en la conducta de los estudiantes. 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 tradicionales 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 cinco sesiones y cada una tendrá tres juegos tradicionales.

III. OBJETIVOS:

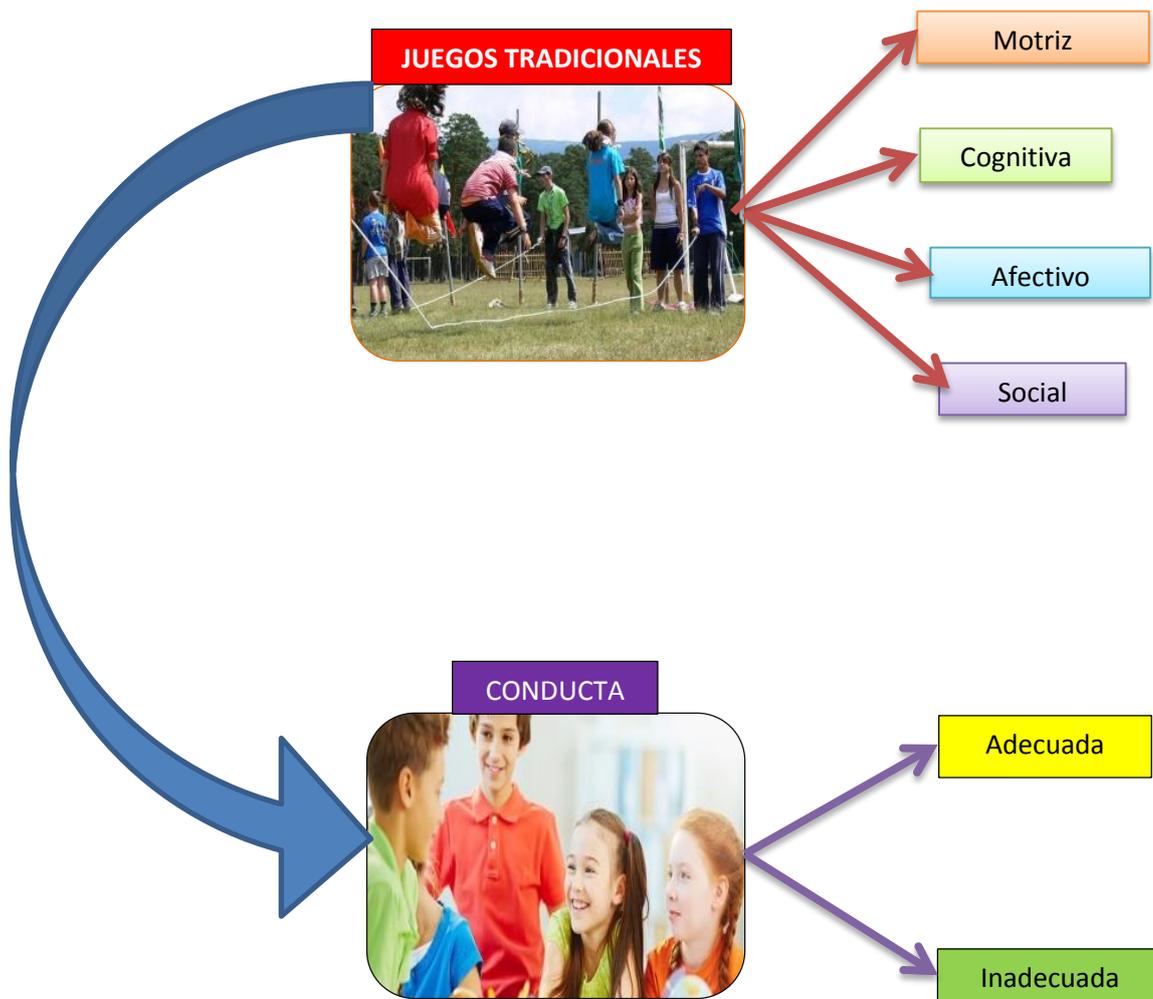
3.1. OBJETIVO GENERAL:

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

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Transmitir el aprendizaje de conductas adecuadas 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 tradicionales.
- ❖ Participación activa de los 27 estudiantes de 2° “E” de la I.E 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

VI. RECURSOS/MATERIALES

6.1. RECURSOS HUMANOS

- ❖ Picón Roncal Ana
- ❖ Ramirez Ramírez Marilú
- ❖ Estudiantes del 2° “E”

6.2. RECURSOS FINANCIEROS

- ❖ Autofinanciado por las alumnas del IX 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 del pretest.	X				<ul style="list-style-type: none"> • Picón Roncal Ana • Ramirez Ramírez Marilú
2. Ejecución del juego los encantados	X				
3. Ejecución del juego el boliche	X				
4. Ejecución del juego el rey manda	x				
5. Ejecución del juego competencia de sogas	x				
6. Ejecución del juego la liga	x				
7. Ejecución del juego las canicas	x				
8. Ejecución del juego congelados		x			
9. Ejecución del juego el lobo		x			
10. Ejecución del juego las sillas		x			
11. Ejecución del juego el emboque		x			
12. Ejecución del juego el hoyo		x			
13. Ejecución del juego tres en raya		x			
14. Ejecución del juego ritmo a go go		x			
15. Ejecución del juego mata gente		x			
16. Ejecución del juego el chicote caliente		x			
17. Aplicación de la postest.		x			

IX. BIBLIOGRAFÍA

- ❖ 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/>
- ❖ 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.

X. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Juego N°1

LOS ENCANTADOS

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- Promover el trabajo en equipo y la cooperación

Duración:

30 minutos.

Materiales:

- Moneda grande de cartón

Descripción:

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 vuelva a tocar 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. Finalmente el juego concluirá con un abrazo grupal y felicitación al equipo ganador.

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.

EVIDENCIASS JUEGO N°1



Formando grupo de los encantadores y encantados.



Jugando a los encantados.

LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÀN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																		
7	COTRINA,KENJI																		
8	CUEVA,ROYER																		
9	ESPEJO,BRENDA																		
10	FAICHIN,ROSICELA																		
11	GERÒNIMO,LUANA																		
12	IRARICA,ANAHI																		
13	LUJÁN,GUADALUPE																		
14	MANRIQUE,ROUSSE																		
15	ORTEGA,GRECIA																		
16	PILLACA,SURIEL																		
17	PEROZO,YENNELI																		
18	QUICHIZ,CIELO																		
19	QUISPEZ,ADRIÁN																		
20	REGALADO,STAYCE																		
21	RODRIGUEZ,DIEGO																		
22	RUÍZ,VALENTINA																		

23	SÁNCHEZ KEITTY																		
24	SANGAY,FRANK																		
25	SEMINARIO,GONZALO																		
26	VARGAS,PATRICK																		
27	ZAPATA,ANGHELO																		

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

Juego N°2

EL BOLICHE

Docente: Amelia Armas Gastañadú

Objetivos:

- _ Desarrollar su capacidad motora, equilibrio, atención y precisión.

Duración:

30 minutos

Materiales:

- _ 10 latas de leche
- _ 1 pelota.

Descripción.

Es un juego de precisión que consiste en derribar un conjunto de piezas (llamados bolos, pinos o palitroques), pero que en este caso usaremos latas, mediante el lanzamiento de una bola o pelota contra ellos desde una distancia determinada. A diferencia de otras modalidades de juegos de boliche, en ésta, la bola tiene que rodar y no lanzarse al aire. Por último este juego concluirá con aplausos de felicitación para todos.

Reglas:

1. Pueden jugar una o varias personas, manteniendo el orden de su turno.
2. Cada jugador puede lanzar la pelota dos veces en cada jugada.
3. Si el jugador lanza la pelota pisando la línea de partida automáticamente su punto quedará anulado.
4. La pelota no puede lanzarse al aire, está debe de rodar o deslizarse sobre el suelo.
5. Gana el jugador que haya derrumbado mayor cantidad de latas en sus tiradas.

EVIDENCIASS JUEGO N°2



Escucando la explicación del juego

Jugando el boliche



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÀN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																		
7	COTRINA,KENJI																		
8	CUEVA,ROYER																		
9	ESPEJO,BRENDA																		
10	FAICHIN,ROSICELA																		
11	GERÒNIMO,LUANA																		
12	IRARICA,ANAHI																		
13	LUJÁN,GUADALUPE																		
14	MANRIQUE,ROUSSE																		
15	ORTEGA,GRECIA																		
16	PILLACA,SURIEL																		
17	PEROZO,YENNELI																		
18	QUICHIZ,CIELO																		
19	QUISPEZ,ADRIÁN																		
20	REGALADO,STAYCE																		
21	RODRIGUEZ,DIEGO																		
22	RUÍZ,VALENTINA																		

23	SÁNCHEZ KEITTY																		
24	SANGAY,FRANK																		
25	SEMINARIO,GONZALO																		
26	VARGAS,PATRICK																		
27	ZAPATA,ANGHELO																		

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

Juego N°3

El rey manda

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- _ Respetar reglas y órdenes.

Duración:

30 minutos.

Materiales:

- _ 3 cajas de colores.

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. Finalmente este juego concluirá con una dinámica grupal “el tren del amor”

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.

EVIDENCIASS JUEGO N°3



La reina ordenando a sus
compañeros.

Cumpliendo las órdenes del rey.



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																		
7	COTRINA,KENJI																		
8	CUEVA,ROYER																		
9	ESPEJO,BRENDA																		
10	FAICHIN,ROSICELA																		
11	GERÓNIMO,LUANA																		
12	IRARICA,ANAHI																		
13	LUJÁN,GUADALUPE																		
14	MANRIQUE,ROUSSE																		
15	ORTEGA,GRECIA																		
16	PILLACA,SURIEL																		
17	PEROZO,YENNELI																		
18	QUICHIZ,CIELO																		
19	QUISPEZ,ADRIÁN																		
20	REGALADO,STAYCE																		
21	RODRIGUEZ,DIEGO																		
22	RÚIZ,VALENTINA																		

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°4

COMPETENCIA DE SOGA

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- Promover el trabajo en equipo, la perseverancia y el esfuerzo

Duración:

30 minutos

Materiales:

- Cuerda o soga larga
- Tiza
- Silbato
- Pañuelo

Descripción:

Se traza una línea divisoria en el terreno de juego y en la mitad de la cuerda se ata el pañuelo. A cada lado del pañuelo se ponen igual número de jugadores de los dos equipos. Se tensa la cuerda tirando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo de juego. A la señal todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su lado y gana el equipo que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea. Por último el juego concluye con una canción de amistad. “Todos somos amigos.”

Reglas:

1. Ambos equipos deberán tirar de la cuerda a la señal del moderador, no antes, pues uno de ellos podría ganar ventaja sobre el otro si esto sucede y la competencia no sería justa.
2. El juego se termina cuando uno de los equipos es arrastrado hasta el otro lado de la línea.

EVIDENCIAS JUEGO N°4



Formando dos grupos a través de la canción que pase el rey.

Jugando a la competencia de sogá.



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																	
7	COTRINA,KENJI																	
8	CUEVA,ROYER																	
9	ESPEJO,BRENDA																	
10	FAICHIN,ROSICELA																	
11	GERÓNIMO,LUANA																	
12	IRARICA,ANAHI																	
13	LUJÁN,GUADALUPE																	
14	MANRIQUE,ROUSSE																	
15	ORTEGA,GRECIA																	
16	PILLACA,SURIEL																	
17	PEROZO,YENNELI																	
18	QUICHIZ,CIELO																	
19	QUISPEZ,ADRIÁN																	
20	REGALADO,STAYCE																	
21	RODRIGUEZ,DIEGO																	
22	RÚIZ,VALENTINA																	

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°5

LAS CANICAS

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- Fomentar la atención y concentración

Duración:

- 30 minutos.

Materiales:

- Canicas de cristal

Descripción:

Se coloca una fila de canicas, estas serán retiradas de su fila con ayuda del rose con otra canica que será manipuladas por una persona, haciendo solo el uso de los dedos.

El juego terminará cuando todas las canicas hayan sido retiradas de la fila y el ganador será aquel que acumulo la mayor parte de canicas. Finalmente el juego terminará con una dinámica grupal “Tomaditos de la mano”

Reglas:

1. Retirar las canicas de la fila, la persona que lo logró, podrá ganar la canica y así acumular la mayor cantidad.
2. Si la canica no logra ser retirada de la fila, no podrá ser retirada por el jugador para acumularla.

EVIDENCIAS DEL JUEGO N° 5



Niños y niñas recibiendo instrucciones del juego.



Niños y niñas jugando a las canicas.

LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																		
7	COTRINA,KENJI																		
8	CUEVA,ROYER																		
9	ESPEJO,BRENDA																		
10	FAICHIN,ROSICELA																		
11	GERÓNIMO,LUANA																		
12	IRARICA,ANAHI																		
13	LUJÁN,GUADALUPE																		
14	MANRIQUE,ROUSSE																		
15	ORTEGA,GRECIA																		
16	PILLACA,SURIEL																		
17	PEROZO,YENNELI																		
18	QUICHIZ,CIELO																		
19	QUISPEZ,ADRIÁN																		
20	REGALADO,STAYCE																		
21	RODRIGUEZ,DIEGO																		
22	RÚZ,VALENTINA																		

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°6

LA LIGA

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de concentración y fortalecer la motricidad gruesa

Duración:

- 30 minutos.

Materiales:

- Liga elástica

Descripción:

Este juego consiste en saltar haciendo uso de una liga elástica, en donde en cada extremo de la liga se ubicará una persona, mientras que los demás niños saltarán por turnos sin tener que pisar la liga para no perder. por último el juego terminará con abrazo de felicitación para todos.

Reglas:

1. No pisar la liga.
2. Respetar el turno al momento de saltar.

EVIDENCIAS DEL JUEGO N° 6



Dando instrucciones del juego.

Niños y niñas jugando a la liga.



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																	
7	COTRINA,KENJI																	
8	CUEVA,ROYER																	
9	ESPEJO,BRENDA																	
10	FAICHIN,ROSICELA																	
11	GERÓNIMO,LUANA																	
12	IRARICA,ANAHI																	
13	LUJÁN,GUADALUPE																	
14	MANRIQUE,ROUSSE																	
15	ORTEGA,GRECIA																	
16	PILLACA,SURIEL																	
17	PEROZO,YENNELI																	
18	QUICHIZ,CIELO																	
19	QUISPEZ,ADRIÁN																	
20	REGALADO,STAYCE																	
21	RODRIGUEZ,DIEGO																	
22	RÚIZ,VALENTINA																	

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°7

CONGELADOS

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- ❖ Fortalecer la habilidad motora, el equilibrio y la concentración.

Duración:

- ❖ 15 minutos

Materiales:

- ❖ Ninguno, sólo necesitamos el cuerpo.

Descripción:

Este juego consiste en que todos los jugadores deben moverse por todo el patio haciendo cualquier movimiento, mientras que uno de todos los jugadores será el que dirija el juego y decida cuando decir “CONGELADOS” para que todos inmediatamente dejen de moverse y se queden tal como están sin hacer ningún movimiento, en ese instante el que dirige el juego tendrá que acercarse a cada uno de los jugadores y hacerles cosquillas o muecas para que este pueda moverse y perder el juego, ganará el que resista a las coquillas y no haga ningún movimiento. El juego concluirá con un abrazo grupal.

Reglas:

- ❖ Cuando escuchen la palabra estatua nadie debe moverse, si se mueve será retirado del juego.

EVIDENCIAS DEL JUEGO N° 7



Jugando a congelados.

Haciendo cosquillas como parte del juego.



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																	
7	COTRINA,KENJI																	
8	CUEVA,ROYER																	
9	ESPEJO,BRENDA																	
10	FAICHIN,ROSICELA																	
11	GERÓNIMO,LUANA																	
12	IRARICA,ANAHI																	
13	LUJÁN,GUADALUPE																	
14	MANRIQUE,ROUSSE																	
15	ORTEGA,GRECIA																	
16	PILLACA,SURIEL																	
17	PEROZO,YENNELI																	
18	QUICHIZ,CIELO																	
19	QUISPEZ,ADRIÁN																	
20	REGALADO,STAYCE																	
21	RODRIGUEZ,DIEGO																	
22	RÚIZ,VALENTINA																	

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°8

EL LOBO

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- ❖ Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación.

Duración:

- ❖ 30 minutos

Materiales:

- ❖ Máscara de lobo

Descripción:

Para este juego primero es necesario escoger a un participante para que haga el papel de el lobo, mientras que el resto forma una ronda y comienzan a cantar, cabe mencionar que el lobo se ubicará en el centro de la ronda. La canción a entonar es la siguiente: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo estás? - si él responde sí, todos preguntarán - ¿qué estás haciendo? el lobo puede responder cualquier cosa como por ejemplo me esto bañando, o estoy vistiendo, etc. pero si responde que está listo para salir a comer entonces inmediatamente todos correrán para que no sean atrapados por el lobo quien saldrá a buscar a su presa. El primero en ser atrapado se convertirá en lobo y el juego volverá a iniciar. Finalmente el juego concluirá con aplausos para todos por haber participado.

Reglas:

- ❖ Todos deben cantar.
- ❖ Al correr no deben empujarse entre sí.
- ❖ El jugador una vez atrapado por el lobo, inmediatamente dejará de correr.

EVIDENCIAS DEL JUEGO N° 8



Recibiendo instrucciones del juego.

Jugando al lobo.



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																	
7	COTRINA,KENJI																	
8	CUEVA,ROYER																	
9	ESPEJO,BRENDA																	
10	FAICHIN,ROSICELA																	
11	GERÓNIMO,LUANA																	
12	IRARICA,ANAHI																	
13	LUJÁN,GUADALUPE																	
14	MANRIQUE,ROUSSE																	
15	ORTEGA,GRECIA																	
16	PILLACA,SURIEL																	
17	PEROZO,YENNELI																	
18	QUICHIZ,CIELO																	
19	QUISPEZ,ADRIÁN																	
20	REGALADO,STAYCE																	
21	RODRIGUEZ,DIEGO																	
22	RÚIZ,VALENTINA																	

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°9

LAS SILLAS

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- Desarrollar la intuición, la agilidad física y mental.

Duración:

- 45 minutos

Materiales:

- Sillas
- Música
- Cuerpos
- Recurso verbal

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. Finalmente el juego concluirá con un abrazo grupal.

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.

EVIDENCIAS DEL JUEGO N° 9



Recibiendo instrucciones del juego.

Jugando a las sillas.



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																	
7	COTRINA,KENJI																	
8	CUEVA,ROYER																	
9	ESPEJO,BRENDA																	
10	FAICHIN,ROSICELA																	
11	GERÓNIMO,LUANA																	
12	IRARICA,ANAHI																	
13	LUJÁN,GUADALUPE																	
14	MANRIQUE,ROUSSE																	
15	ORTEGA,GRECIA																	
16	PILLACA,SURIEL																	
17	PEROZO,YENNELI																	
18	QUICHIZ,CIELO																	
19	QUISPEZ,ADRIÁN																	
20	REGALADO,STAYCE																	
21	RODRIGUEZ,DIEGO																	
22	RÚZ,VALENTINA																	

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

EL EMBOQUE

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- Mejorar y aumentar las posibilidades motoras del niño, movimientos coordinados y fuerza.

Duración:

- 30 minutos

Materiales:

- Balero
- Cuerpo
- Recurso verbal

Descripción.

Este instrumento lúdico se usa por ensayo-error hasta llegar a introducir la vara dentro del vaso, y viceversa, teniendo la oportunidad de hacer otras maniobras, la tirada consistirá siempre en elevar la vara de manera vertical y mover el brazo adecuadamente hasta que el eje entre adentro.. Todo esto se juega de manera individual ganando mucho entretenimiento o con más personas. Gana quien haga más emboques acertados logrando más puntos. Por último el juego concluirá con mensajes de felicitación y logro a cada uno de los niños.

Reglas:

1. El tamaño del juguete no debe ser muy grande para el niño.
2. La cuerda 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. Asegurarse que la mano del niño queda por debajo del centro de seguridad del impulsador.
4. Procurar jugar en espacios abiertos, lejos de objetos frágiles que pudiesen ser golpeados.

EVIDENCIAS DEL JUEGO N° 10



Recibiendo instrucciones del juego.

Jugando al emboque.



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																	
7	COTRINA,KENJI																	
8	CUEVA,ROYER																	
9	ESPEJO,BRENDA																	
10	FAICHIN,ROSICELA																	
11	GERÓNIMO,LUANA																	
12	IRARICA,ANAHI																	
13	LUJÁN,GUADALUPE																	
14	MANRIQUE,ROUSSE																	
15	ORTEGA,GRECIA																	
16	PILLACA,SURIEL																	
17	PEROZO,YENNELI																	
18	QUICHIZ,CIELO																	
19	QUISPEZ,ADRIÁN																	
20	REGALADO,STAYCE																	
21	RODRIGUEZ,DIEGO																	
22	RÚIZ,VALENTINA																	

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°11

EL HOYO

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- Favorecer la precisión y concentración

Duración:

- 30 minutos

Materiales:

- Canicas
- Arena

Descripción:

En este juego se hará un pequeño orificio en la arena el cual será llamado hoyo, dentro de este el niño tendrá que hacer uso de sus dedos y tirar la canica para que así esta logre ingresar. Finalmente el juego concluirá con una dinámica “el tren del amor”

Reglas:

1. Ingresar la canica dentro del hoyo

EVIDENCIAS DEL JUEGO N° 11



Recibiendo instrucciones del juego.



Jugando a el hoyo.

LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																	
7	COTRINA,KENJI																	
8	CUEVA,ROYER																	
9	ESPEJO,BRENDA																	
10	FAICHIN,ROSICELA																	
11	GERÓNIMO,LUANA																	
12	IRARICA,ANAHI																	
13	LUJÁN,GUADALUPE																	
14	MANRIQUE,ROUSSE																	
15	ORTEGA,GRECIA																	
16	PILLACA,SURIEL																	
17	PEROZO,YENNELI																	
18	QUICHIZ,CIELO																	
19	QUISPEZ,ADRIÁN																	
20	REGALADO,STAYCE																	
21	RODRIGUEZ,DIEGO																	
22	RÚIZ,VALENTINA																	

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°12

TRES EN RAYA

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

Fomentar la agilidad mental y concentración

Duración:

20 minutos

Materiales:

Papel

Lápiz

Descripción:

En un papel se trazara dos líneas horizontales y dos verticales, formando de esta manera una cuadrícula con 9 espacios que serán llenados con círculos y equis. Por turnos, cada jugador debe poner una X o un O, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal de tres símbolos iguales, ganará aquel que haya logrado unir los tres símbolos. El juego finalizara con un auto abrazo.

Reglas:

Llenar todo los espacios ya sea con equis o círculos.

EVIDENCIAS DEL JUEGO N° 12



Equipos formados para la competición del juego.

Jugando tres en raya.



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																	
7	COTRINA,KENJI																	
8	CUEVA,ROYER																	
9	ESPEJO,BRENDA																	
10	FAICHIN,ROSICELA																	
11	GERÓNIMO,LUANA																	
12	IRARICA,ANAHI																	
13	LUJÁN,GUADALUPE																	
14	MANRIQUE,ROUSSE																	
15	ORTEGA,GRECIA																	
16	PILLACA,SURIEL																	
17	PEROZO,YENNELI																	
18	QUICHIZ,CIELO																	
19	QUISPEZ,ADRIÁN																	
20	REGALADO,STAYCE																	
21	RODRIGUEZ,DIEGO																	
22	RÚIZ,VALENTINA																	

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°13

RITMO A GO GO

Docente: Amelia Armas Gastañaduì

Objetivos:

- Fortalecer la agilidad mental, atención y concentración.

Duración:

- 15 minutos

Materiales:

- Ninguno, sólo las manos y el recurso verbal.

Descripción:

Para este juego todos formarán un círculo y se sentarán en el suelo, una vez sentados entonarán la siguiente canción acompañado de palmas: Ritmo a go go, diga usted nombre de (el jugador que dirige el juego debe dar la indicación por ejemplo decir nombres de animales o de ciudades, etc.), cada uno dirá el nombre de lo que se le pida, pierde que el que no sepa que decir o vuelva a decir un nombre repetido. Finalmente el juego concluirá con aplausos para todos.

Reglas:

- Perderá el que diga una palabra repetida o no sepa que decir.
- El que pierde recibirá un castigo.

EVIDENCIAS DEL JUEGO N°13



Jugando ritmo a go go.

Recibiendo un castigo según las reglas del juego.



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																	
7	COTRINA,KENJI																	
8	CUEVA,ROYER																	
9	ESPEJO,BRENDA																	
10	FAICHIN,ROSICELA																	
11	GERÓNIMO,LUANA																	
12	IRARICA,ANAHI																	
13	LUJÁN,GUADALUPE																	
14	MANRIQUE,ROUSSE																	
15	ORTEGA,GRECIA																	
16	PILLACA,SURIEL																	
17	PEROZO,YENNELI																	
18	QUICHIZ,CIELO																	
19	QUISPEZ,ADRIÁN																	
20	REGALADO,STAYCE																	
21	RODRIGUEZ,DIEGO																	
22	RÚIZ,VALENTINA																	

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°14

MATA GENTE

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

- Favorecer la coordinación motora y atención

Duración:

- 45 min

Materiales:

- Balón
- Campo deportivo

Descripción:

En este juego es realizado haciendo uso de un balón, dos niños se colocaran a los extremos del campo deportivo y el resto de los jugadores se colocaran al centro, todos trataran de esquivar el balón para que no les caiga en el cualquier parte del cuerpo, si esto pasara ellos no podrán continuar en el juego, solo se mantendrán en el juegos aquellas personas que hayan logrado obtener vidas extras. Las vidas extras se obtendrán cuando al momento que las pelotas sean tiradas de extremo a extremo, logran ser atrapadas con las manos por algun integrante que se encuentre al centro. Finalmente el juego concluirá con una frase positiva que se dirá cada niño.

Reglas:

Lograr atrapar la pelota con las manos para obtener vidas extras y así evitar ser eliminados

EVIDENCIAS DEL JUEGO N° 14



Recibiendo instrucciones del juego.

Jugando mata gente.



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																	
7	COTRINA,KENJI																	
8	CUEVA,ROYER																	
9	ESPEJO,BRENDA																	
10	FAICHIN,ROSICELA																	
11	GERÓNIMO,LUANA																	
12	IRARICA,ANAHI																	
13	LUJÁN,GUADALUPE																	
14	MANRIQUE,ROUSSE																	
15	ORTEGA,GRECIA																	
16	PILLACA,SURIEL																	
17	PEROZO,YENNELI																	
18	QUICHIZ,CIELO																	
19	QUISPEZ,ADRIÁN																	
20	REGALADO,STAYCE																	
21	RODRIGUEZ,DIEGO																	
22	RÚIZ,VALENTINA																	

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

Juego N°15

CHICOTE CALIENTE

Docente: Amelia Armas Gastañadui

Objetivos:

Desarrollar la habilidad de orientación espacial.

Duración:

20 minutos

Materiales:

Un cinturón de tela.

Descripción:

Este juego consiste en que un participante esconderá el chicote en un lugar donde nadie pueda verlo, luego de haberlo escondido podrá permitir que todos los jugadores busquen el chicote (cinturón) e irá dirigiendo con las siguientes indicaciones: frío si están muy lejos, tibio si están casi cerca y caliente si están muy cerca, cuando uno de los jugadores encuentre el chicote todos deben de correr, el primero en ser tocado con el chicote perderá y será su turno de esconder nuevamente el chicote para empezar otra vez el juego. Finalmente el juego terminará con una dinámica tomaditos en pareja y un abrazo.

Reglas:

El golpecito con el cinturón debe ser muy suave.

El que escondió el chicote (cinturón) debe ser preciso al dirigir a los demás.

EVIDENCIAS DEL JUEGO N° 15



Escuchando las instrucciones del juego.

En la búsqueda del chicote



LISTA DE COTEJO – JUEGOS TRADICIONALES

INSTRUCCIÓN: Lee cada ítem marca con un aspa de acuerdo a lo que corresponda

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	ALBAN,VICTORIA																	
2	ALCANTARA,DAMARIS																	
3	ANTON,LUIS																	
4	AYASTA FABIAN																	
5	BELTRÁN EDUCARDO																	

6	CABALLERO,LUANA																		
7	COTRINA,KENJI																		
8	CUEVA,ROYER																		
9	ESPEJO,BRENDA																		
10	FAICHIN,ROSICELA																		
11	GERÓNIMO,LUANA																		
12	IRARICA,ANAHI																		
13	LUJÁN,GUADALUPE																		
14	MANRIQUE,ROUSSE																		
15	ORTEGA,GRECIA																		
16	PILLACA,SURIEL																		
17	PEROZO,YENNELI																		
18	QUICHIZ,CIELO																		
19	QUISPEZ,ADRIÁN																		
20	REGALADO,STAYCE																		
21	RODRIGUEZ,DIEGO																		
22	RUÍZ,VALENTINA																		

23	SÁNCHEZ KEITTY																	
24	SANGAY,FRANK																	
25	SEMINARIO,GONZALO																	
26	VARGAS,PATRICK																	
27	ZAPATA,ANGHELO																	

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

**ANEXO 05:
MATRIZ DE
CONSISTENCIA**

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO

Taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

PROBLEMA

Conducta

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	JUSTIFICACIÓN	TIPO	POBLACIÓN	TÉCNICAS
¿De qué manera el taller de juegos tradicionales mejora la conducta de los estudiantes del 2° grado de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018?	GENERAL	Hi: 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. Ho: El taller de juegos tradicionales es no mejora la conducta de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo 2018.	Nuestro proyecto buscó disminuir la inadecuada conducta de los estudiantes a través del juego ya que es importante como docente combatir esa gran necesidad que tiene los estudiantes y no ser ajenos a lo que está pasando en nuestra realidad, teniendo en cuenta que fueron niños de 7 años que aún están en proceso de adquisición de conocimientos del medio social que los rodea y los juegos fue una forma de contribuir a esta necesidad ya que es sabido que este es un medio que permite a los estudiantes a respetar reglas, tener un buen desarrollo	Experimental	122 estudiantes	Observación sistemática
	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.			DISEÑO	MUESTRA	INSTRUMENTOS
	ESPECÍFICOS _ Identificar la conducta en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo a través de un pretest postest. _ Aplicar el taller de juegos tradicionales que permita mejorar la conducta en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C.			pre experimental	27 estudiantes	Lista de cotejo

	<p>Emilio Uceda Meza, Trujillo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disminuir la conducta inadecuada a través de la aplicación del taller de juegos tradicionales en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo. • Reforzar la conducta adecuada a través de la aplicación del taller de juegos tradicionales en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 81015 C. Emilio Uceda Meza, Trujillo. 		cognitivo.			
--	---	--	------------	--	--	--

ANEXO 06: CONSTANCIA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81015
"CARLOS E. UCEDA MEZA"
TRUJILLO

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

CONSTANCIA

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

HACE CONSTAR:

Que, las alumnas: **PICÓN RONCAL Ana Paula Lisbeth** y **RAMIREZ RAMIREZ Marilú Roxana**, internas del X Ciclo de la Facultad De Educación E Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo aplicaron la tesis denominada "**Taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2018**", por haber realizado el estudio correspondiente en el aula de 2° "E" 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, 03 de diciembre del 2018




Dra. Sonia Mariel Obeso Rodríguez
Directora

Estudio y Acción

Mz. Ch2 Lt.17 V Etapa Urb. Monserrate – teléfono 422268