



UNAP



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

**JUEGOS INFANTILES Y CONDUCTA EN EL AULA EN NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728, CABALLOCOCHA 2022**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR:

RAQUEL PEREZ LABAN

ASESOR:

Lic. CAROL GISSELA ACOSTA GRANDEZ, Mgr.

IQUITOS, PERÚ

2023

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°337-CGT-FCEH-UNAP-2023

En Iquitos, en el auditorio de la **Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades** a los **27** días del mes de **noviembre** de **2023** a horas **09.00 .m.**, se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **JUEGOS INFANTILES Y CONDUCTA EN EL AULA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728, CABALLOCOCHA 2022**, aprobado con R.D. N° 2121-2023-FCEH-UNAP del 20/11/23 presentado por la bachiller **RAQUEL PEREZ LABAN**, para optar el Título Profesional de **Licenciada en Educación Inicial del Programa Académico de Profesionalización de Docentes No Titulados y Auxiliares de Educación** que otorga la Universidad de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 1967-2023-FCEH-UNAP, del 16/10/23, está integrado por:

Mgr. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO	Presidente
Mgr. LINDA PRISCILLA LOPEZ ALVARADO	Secretaria
Mgr. GUILLERMO HUANCA RAMOS	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: Satisfactoriamente

El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:
La Sustentación Pública y la Tesis ha sido Aprobada con la calificación Buena
Estando la bachiller apta para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación Inicial del Programa Académico de Profesionalización de Docentes No Titulados y Auxiliares de Educación**

Siendo las 11:00 am se dio por terminado el acto académico

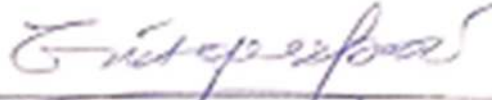

Mgr. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO
Presidente


Mgr. LINDA PRISCILLA LOPEZ ALVARADO
Secretaria


Mgr. GUILLERMO HUANCA RAMOS
Vocal


Mgr. CAROL GISSELA ACOSTA GRANDEZ
Asesora

JURADO Y ASESOR



Lic. GLADYS MARLENE VAQUEZ PINEDO, Mgr.
PRESIDENTE



Lic. LINDA PRISCILA LOPEZ ALVARADO, Mgr.
SECRETARIO



Lic. GUILLERMO HUANCA RAMOS, Mgr.
VOCAL



Lic. CAROL GISSELA ACOSTA GRANDEZ, Mgr.
ASESORA

RESULTADO DEL INFORME DE SIMILITUD

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

FCEH_TESIS_PEREZ LABAN.pdf

AUTOR

RAQUEL PEREZ LABAN

RECuento de palabras

7965 Words

RECuento de caracteres

40896 Characters

RECuento de páginas

32 Pages

Tamaño del archivo

939.2KB

Fecha de entrega

Sep 19, 2023 5:30 PM GMT-5

Fecha del informe

Sep 19, 2023 5:33 PM GMT-5

● 33% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 24% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 24% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

Resumen

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado a Dios por la vida, que sin el nada de esto hubiera sido posible. Y dame el privilegio de ser hija de unos padres maravillosos.

Jaime Pérez Morocho.

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a mis queridos (as) padres y hermanos (as) por estar día a día siempre conmigo y dando de sus apoyos y sus sabias enseñanzas durante el tiempo de estudio y ejemplos que me inspiraron a seguir desarrollando y culminar este trabajo de investigación. También infinitas gracias a dios por haberme permitido a realizar mis metas.

ÍNDICE

	Páginas
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADOS Y ASESOR	iii
RESULTADO DEL INFORME DE SIMILITUD	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1. Antecedentes	4
1.2. Bases teóricas	8
1.3. Definición de términos	11
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	13
2.1. Formulación de la hipótesis.	13
2.2. Variables y definiciones operacionales.	13
2.3. Operacionalización de la variable	15
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	17
3.1. Tipo y diseño de investigación.	17
3.2. Diseño muestral	17

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.4. Procesamiento y análisis de los datos.	19
3.5. Aspectos éticos.	19
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	20
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	26
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	28
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	29
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	30
ANEXOS	32
01: Matriz de consistencia	33
02: Instrumentos de recolección de datos	35
03: Informe de validez y confiabilidad	39

ÍNDICE DE TABLAS

		Páginas
Tabla 1	<i>Relación de los niveles de desarrollo de juegos infantiles y de la conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha.</i>	20
Tabla 2	<i>Nivel de desarrollo de los juegos infantiles en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022</i>	22
Tabla 3.	<i>Nivel de conducta infantil en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728. Caballococha 2022.</i>	23
Tabla 4	<i>Relación entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022</i>	24

INDICE GRÁFICOS

		Páginas
Grafico 1	<i>Relación de los niveles de desarrollo de juegos infantiles y de la conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha.</i>	20
Grafico 2	<i>Nivel de desarrollo de los juegos infantiles en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022</i>	22
Grafico 3.	<i>Nivel de conducta infantil en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728. Caballococha 2022.</i>	23
Grafico 4	<i>Relación entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022</i>	24

RESUMEN

La problemática del presente estudio surge con la interrogante: ¿Qué relación existe entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha en el 2022?, siendo el objetivo principal relacionar los juegos infantiles y la conducta en el aula en los niños de la institución educativa inicial N° 728. Se aplicó el tipo de investigación relacional con diseño de campo, transversal y bivariado. Se utilizó la técnica de observación y guías de observación como instrumentos de colecta de información validadas con anticipación por expertos. Los datos se obtuvieron de 149 niños de la escuela quienes conformaron la población y muestra respectivamente. Conclusión: El coeficiente Tau-b de Kendall con valor de 0,217 y significación de 0,035 ($p < 0,05$), indica relación ordinal entre los niveles de desarrollo de juegos infantiles y de conducta en el aula, conforme el nivel de desarrollo de los juegos infantiles se incrementa el nivel de conducta en el aula mejora, además el estadígrafo de prueba t de Student = 10,131; p-valor (significación bilateral) = 0,013, menor a 0,05, indica un nivel de significancia del 5%, por lo que existe relación estadísticamente significativa entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en niños de la Institución Educativa Inicial N° 728 de Caballococha, que demuestra la hipótesis planteada en la investigación.

Palabras clave: Juegos infantiles, conducta en el aula, niños de educación inicial.

ABSTRACT

The problem of the present study arises from the question: What relationship exists between children's games and behavior in the classroom in children of the initial educational institution No. 728 Caballococha in 2022? the main objective being to relate children's games and the behavior in the classroom in the children of the initial educational institution N° 728. The type of relational investigation with field, cross-sectional and bivariate design was applied. The observation technique and observation guides were used as data collection instruments validated in advance by experts. The data was obtained from 149 school children who made up the population and sample respectively. Conclusion: Kendall's Tau-b coefficient with a value of 0.217 and a significance of 0.035 ($p < 0.05$), indicates an ordinal relationship between the levels of development of children's games and behavior in the classroom, according to the level of development of the children. children's games the level of behavior in the classroom increases, in addition the student's t test statistic = 10,131; p-value (bilateral significance) = 0.013, less than 0.05, indicates a significance level of 5%, so there is a statistically significant relationship between children's games and classroom behavior in children from Initial Educational Institution N ° 728 of Caballococha, which demonstrates the hypothesis raised in the investigation.

Keywords: Children's games, behavior in the classroom, children of initial education.

INTRODUCCIÓN

Dado que a los estudiantes no les gusta seguir instrucciones, con frecuencia les cuesta concentrarse hasta el final de una actividad, tienen problemas de organización, se distraen con facilidad y olvidan fácilmente las cosas cuando no las entienden, es importante reconocer las diversas dificultades que tienen algunos niños relacionadas con el proceso atencional tanto en niños con discapacidad como en niños normales.

En esta situación, algunos profesores sólo se centran en las características negativas de los alumnos, por las que a menudo son maltratados psicológicamente, sin investigar las causas profundas ni las posibles soluciones. Por el contrario, se trata al niño de forma diferente y se le excluye de actividades que son cruciales para sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Los juegos infantiles son una actividad significativa que se emplea con frecuencia en las escuelas, sin embargo, se utilizan de forma indiscriminada.

Los juegos infantiles se refieren a actividades lúdicas y recreativas que realizan los niños como parte de su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. Según diversos expertos en el campo del desarrollo infantil, los juegos infantiles son considerados fundamentales para el aprendizaje, la creatividad, la socialización y el bienestar general de los niños (Eisenberg et al., 2016; Pellegrini, 2017).

En los estudiantes de la I.E.I N° 728 Caballococha, se viene observando que existen ciertos comportamientos inadecuados en el aula, porque los estudiantes muestran mucho descontrol e hiperactividad, también se percibe que algunas docentes no les dan la debida importancia a estos niños porque según ellas van a la escuela a molestar a sus compañeros, a estar peleando y no dejan que los demás niños aprendan.

Se percibe además que los niños en su mayoría permanecen en el aula, no se nota interacciones entre ellos fuera del aula y menos que realicen determinados juegos con la finalidad de que puedan bajar la tensión existente además de ayudar a calmar los ánimos de los estudiantes que muestran hiperactividad. Frente a este problema se propone realizar una investigación para encontrar como pueden estar relacionadas los juegos con la conducta que muestra el niño en el aula, pudiendo ser que los

resultados sean una herramienta pedagógica que promueva el desarrollo de la conducta en el aula como recurso, medio o estrategia que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje, entre ellos el juego para de esta manera crear una mejora en la conducta de los estudiantes.

La conducta en el salón de clases de los niños se refiere a las acciones, comportamientos y actitudes exhibidas por ellos mientras se encuentran en un entorno escolar. Según diversos estudios sobre el comportamiento en el contexto educativo, la conducta en el aula puede influir en el rendimiento académico, la interacción con los compañeros y el bienestar emocional de los niños (Reyes, Elías, & Parker, 2019; Wang, 2020).

También cabe señalar el trabajo permanente con los padres de familia, para que asuman su verdadero rol de primeros y principales educadores de sus hijos y como miembros de la comunidad educativa, además, tienen la obligación de velar por los buenos logros de aprendizaje de los niños tanto a nivel de aula como a nivel institucional y del contexto.

Estas situaciones problemáticas hacen que se plantee la pregunta: ¿Qué relación existe entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha en el 2022?, asimismo surgen las preguntas específicas: ¿Cuál es el nivel de los juegos infantiles en los alumnos de la I.E?, ¿Cuál es el nivel de conducta en el aula en ellos?, y ¿Cuál es la asociación que existe entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en los niños de la escuela?

En ese sentido, el estudio formula objetivos en coherencia a las interrogantes, siendo el principal: Relacionar los juegos infantiles y la conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha en el 2022, los específicos: Determinar el nivel de los juegos infantiles en los niños de la I.E, determinar el nivel de conducta en el aula en los mencionados niños y asociar los juegos infantiles y la conducta en el aula en los niños de la institución educativa.

La presente investigación es importante porque favorece en incrementar el conocimiento sobre las relaciones que existen entre los juegos infantiles y la

conducta en el aula en los niños, el cual se encuentra ahora a disposición de los miembros de la comunidad educativa de la misma institución así como para aquellas que deseen conocerla. Este conocimiento es de especial relevancia en la medida que los resultados en relación a las variables estudiadas permiten actualizarlos y aplicar con cierta certeza acciones que van en beneficio del niño ya que estas actividades están orientadas a mejorar la conducta de los niños, lo que permite mejor predisposición para el logro de sus aprendizajes.

También se presenta en el cuerpo de la tesis la información perteneciente al marco teórico, así como a la hipótesis y variables, el marco metodológico empleado para llevar a cabo el estudio, sus resultados estadísticos analizados e interpretados, la discusión sobre los resultados, las conclusiones, recomendaciones y fuentes de información en sus respectivos capítulos.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

A nivel Internacional

La presente investigación hace referencia a la interacción de estudiantes con conducta disruptiva en aulas regulares, para lo cual se propuso como objetivo, determinar el cómo se genera la interacción de los niños en aulas regulares en un contexto en el que debe primar la inclusión, durante el periodo lectivo 2019-2020. El enfoque metodológico es de carácter cualitativo-cuantitativo, apoyándose de los métodos, teóricos como empíricos, donde se empleó la observación directa, encuesta a docentes y conversatorio con las psicólogas del centro educativo seleccionado. Los resultados obtenidos demuestran que la interacción en grupos de escolares concentrados en un salón de clase que sea muy numeroso se vuelve caótico e incontrolable por más esfuerzo que promuevan los docentes y el personal de apoyo pedagógico y emocional. Se concluyó que la interacción de estudiantes con conducta disruptiva genera conflictos emocionales en el salón de clase, lo que afecta el normal desarrollo de las actividades intra clase y perjudica el desempeño de los niños que sí desean aprender, además, perjudica sus calificaciones y el apropiamiento del conocimiento proporcionado (Figuroa V. et al., 2020).

La presente investigación Título “Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial Carmen García de Toro”. Tiene como finalidad de buscar estrategias para mejorar el comportamiento que tienen los estudiantes en los establecimientos educativos, siendo los juegos cooperativos un instrumento para llegar al estudiante. La Metodología es de enfoque cuantitativo tipo de investigación correlacional descriptivo, población total es de 25 estudiantes perteneciente a inicial 2A de 4 años. Se aplicó la técnica de observación. Para la recolección de datos se aplicó una guía de observación y una encuesta, los datos obtenidos mediante ambos instrumentos fueron procesados con el software. Los resultados obtenidos indican que los juegos cooperativos influyen en su totalidad en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes (Tello Ch., 2020).

Se creó un diseño de investigación descriptivo-exploratorio y de investigación acción en el año 2014, y la población de estudio estuvo conformada por 30 niños, 20 padres de familia y 3 docentes. El objetivo del estudio fue identificar las técnicas pedagógicas

que promueven el aprendizaje y favorecen el comportamiento en los niños de preescolar de la Institución Educativa Distrito Turístico y Cultural Temera de Cartagena de India. Los hallazgos del estudio fueron los siguientes: Dado que los alumnos muestran actitudes positivas en su desempeño preescolar, el tratamiento de su comportamiento y motivación fue muy beneficioso. Se reiteraron valores, entre ellos una actitud más seria en el desempeño de su trabajo. Fue bastante agradable ver lo rápido y continuo que se integró su actividad de aprendizaje, ya que se desarrollaron diversas estrategias y actividades que ayudaron al niño a aprender mucho. Cuando hablamos de aprendizaje, tendemos a pensar que es algo que simplemente ocurre, pero si un niño tiene a alguien que le motive, rendirá mucho más y, lo que es más importante, reforzará el deseo de llevarlas a cabo, hasta que consiga su objetivo concreto. En este trabajo, hemos visto diversas circunstancias que han hecho que el niño tenga ganas de ir al colegio y de trabajar, incluso que muestre un gran interés por lo que hace, así como que compita con sus compañeros, estimulándole a incorporar todo ello a su vida diaria. El juego puede ayudar a los más pequeños a estar más motivados y, en consecuencia, a comportarse mejor. En este aspecto, es importante tener en cuenta que un preescolar que no juega tiene una perspectiva diferente de la de otros niños que han tenido este tipo de estimulación. Los educadores de la primera infancia deben animar a los niños a asumir nuevos retos, inspirarles para que participen en un aprendizaje significativo basado en el juego y garantizar el pleno desarrollo de sus capacidades atencionales, perceptivas, emocionales y cognitivas (Julio M. & Pimentel R., 2014).

A nivel Nacional

Se utilizó una muestra de 25 alumnos de la I.E.I Privada Alborada, conformada por 9 niños y 16 niñas, de la ciudad de Juliaca, con la finalidad de determinar la relación entre el juego infantil y el proceso de socialización en niños y niñas de 4 y 5 años de edad. Se aplicó un cuestionario titulado "Cuestionario: El juego infantil en el proceso de socialización", para la recolección de datos de este proyecto de investigación correlacional con diseño no experimental. Los resultados indican una conexión entre los juegos infantiles y la socialización de los alumnos, con una buena correlación positiva de 0,771 y un nivel de significación del valor p de 0,000, lo que indica que existe una conexión significativa entre los juegos infantiles y la socialización de los

niños de 4 y 5 años. Esto permitirá que el proceso de socialización de los niños se desarrolle con mayor fluidez (Ticona E., 2018).

Este estudio se realizó en 2017 para comprobar si existe relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva. Su objetivo principal fue averiguar qué tipo de conexión existía entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en niños de 3 años del colegio I.E.N. N° 208 "Mara Inmaculada" de Trujillo. Dado que sólo se trabajó con un grupo, el tipo fundamental de estudio utilizó un diseño cualitativo correlacional, teniendo como herramientas principales las escalas de evaluación "Juegos cooperativos" y "Conductas agresivas físicas y psicológicas". La escala de valoración inicial, que incluía 14 ítems y estaba dividida en las cuatro categorías de diversión, aceptación, cooperación y participación, produjo un resultado de $R_s = 0,895$, que se considera extremadamente fiable. La segunda escala de valoración, que constaba de 21 preguntas y estaba dividida en dos dimensiones (agresión física y agresión psicológica), produjo el resultado extremadamente fiable de $R_s = 0,924$. Los instrumentos son estadísticamente fiables y han sido validados por jueces expertos. Los resultados indicaron que la hipótesis H1, que afirma que "Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de las conductas agresivas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 208 "Mara Inmaculada" de la ciudad de Trujillo en el año 2017", fue cierta para la muestra de 19 niños. Con una $R = -0,702$, la relación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas es altamente significativa (Angulo A. & Cabrera C., 2017).

A nivel Local

Esta investigación establece la relación de la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 "Jesús el Divino Maestro", del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019. La investigación corresponde a una investigación no experimental del tipo descriptivo correlacional, y se sustenta en los métodos de investigación hipotético – deductivo. La población y muestra estuvieron constituidas por 60 niños de cinco años, la técnica de investigación fue la observación. El instrumento de recolección de datos que se utilizó fue la ficha de observación para variable la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad. Para el procesamiento de los datos, se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 22,

obteniéndose los siguientes resultados: variable la hora del juego libre en los sectores el 11,7% presentan un nivel deficiente en la hora del juego libre en los sectores, el 53,3% presentan un nivel regular y el 35,0% presentaron un nivel eficiente, para la variable desarrollo de la creatividad, el 76,7% se encuentran en inicio en el desarrollo de la creatividad, el 21,7% se encuentran en el nivel de proceso y el 1,7% están en logro previsto en el desarrollo de la creatividad. Se concluye que: Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos ($p = 0.000 < 0.05$, Rho Spearman = 0.691 correlación positiva considerable) (Torres C., 2019).

El juego libre de los niños, es el medio más importante para educar, ya que es el espacio donde desarrolla más el área cognitiva, autonomía y seguridad de sí mismo, en los hogares por la situación laboral u otros de los padres, muchas veces no es posible tal desarrollo. En aula la docente propicia espacios para dar riendas sueltas a los sentidos e imaginación del niño y niña, pero si el padre de familia no se articula al trabajo de la docente, la situación se hace muy limitada por la falta de apoyo en la familia, de ahí el motivo del problema de investigación: ¿Qué relación existe entre el juego libre y el clima social familiar en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 582 “Mapalca” distrito de Raymondi - Atalaya 2017? El objetivo: Determinar la relación que existe entre el juego libre y el clima social familiar en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 582 “Mapalca” distrito de Raymondi - Atalaya 2017, y la Hipótesis: Existe una relación directa y significativa entre el juego libre y el clima social familiar en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 582 “Mapalca” distrito de Raymondi - Atalaya 2017. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel descriptivo correlacional, método no experimental y de diseño correccional de corte transversal. La muestra fue intencional y estuvo conformada por 18 sujetos, entre niñas y niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 582 “Mapalca” Distrito de Raymondi - Atalaya, la prueba estadística se obtuvo el valor de p-valor de $0,021 < 0.05$ (Flores U., 2019).

1.2. Bases teóricas

1.2.1 Juegos infantiles

El (Ministerio de Educación, 2016), nos da a conocer que el niño recrea y transforma la realidad durante el juego, poniendo en diálogo su experiencia interna con el mundo exterior del que forma parte. Todo ello de forma espontánea y divertida.

Según (García S., 2013), señala que jugar es el pasatiempo natural de un niño y, sin duda, una de las formas más significativas que tiene de pasar el tiempo. Pero jugar es mucho más que eso; por ejemplo, cuando los niños muy pequeños juegan con juguetes y los manipulan, pueden participar en una amplia gama de esquemas de acción.

El juego es un espacio que fomenta la comunicación y el lenguaje, en la medida en que siempre va acompañado de palabras y gestos a través de los cuales se pueden introducir multitud de conceptos (colores, tamaños, cantidades, números, conceptos espaciales, etc.). El juego también anima al niño a experimentar continuamente con nuevas experiencias, lo que le ayuda a obtener un pensamiento eficaz. Por estas y otras razones, muchos psicólogos creen que el juego es, psicológicamente hablando, uno de los componentes más significativos en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que es donde obtienen la mayoría de sus experiencias de aprendizaje.

Según este punto de vista, el juego debe utilizarse como un tipo de herramienta que, cuando se maneja adecuadamente, potencia el aprendizaje. El juguete se transforma entonces en una herramienta de enseñanza que el adulto debe utilizar para apoyar el desarrollo cognitivo del niño, o la adquisición y mejora de una amplia gama de habilidades cognitivas, incluido el comportamiento. Podemos elegir entre una gran variedad de juegos y juguetes, como los manipulativos (cubos, juguetes de construcción...), los plásticos y de moldeado (dibujar, pintar, jugar con tierra, arena, plastilina...), los de mesa y tablero (oca, parchís, cartas...), los de desplazamiento (oca, parchís, damas chinas...), los de estrategia (cartas, ajedrez, damas...), etc., en función de las capacidades e intereses de los niños. El juego se transforma claramente en una herramienta de estimulación intelectual si, a través de ellos, exponemos al pequeño a una secuencia de escenarios en los que debe pensar, memorizar, prestar atención o concentrarse.

1.2.1.1 Tipos de Juego

Según el (Ministerio de Educación, 2016), entre las distintas categorías de juegos no estructurados que practican los niños se incluyen:

- **Juego motor:** El movimiento y la experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que puede suscitar en el pequeño son dos aspectos del juego motor. Entre otras cosas, saltar en un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, correr y empujar.
- **Juego social:** La prevalencia del compromiso con otra persona como juguete del niño es lo que distingue el juego social de otros tipos de juego.
- **Juego cognitivo:** La curiosidad intelectual de los niños se despierta mediante el juego cognitivo. Cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que desea explorar y manipular, se inicia este juego.
- **Juego simbólico:** Este juego demuestra la capacidad de alterar objetos para producir circunstancias y mundos ficticios basados en la experiencia, la imaginación y nuestras vivencias pasadas.

1.2.2 La conducta en el aula

La conducta es la capacidad de centrar la atención en un elemento externo o interno de forma espontánea o voluntaria que la mente observa porque está motivada o interesada (García S., 2013).

La conducta además puede definirse alternativamente como la capacidad de eliminar la información irrelevante y concentrarse en lo que es realmente importante. La capacidad de aplicar libremente el propio entendimiento a un objetivo, de tenerlo en cuenta o en consideración, es otra definición que podemos aportar.

La psicología considera el comportamiento como el término dado a un conjunto de fenómenos más que a una noción única.

1.2.2.1 Condiciones de la conducta

Hay dos variables, determinantes externos e internos, dentro de las condiciones de comportamiento.

En cuanto a los determinantes externos, podemos afirmar que proceden del entorno y permiten a la persona seguir actuando así en presencia de determinados estímulos. Por tanto, dependen del entorno. Entre estos determinantes destacan:

- **Potencia del estímulo:** Un ejemplo de ello es el comportamiento que favorece indiscutiblemente los colores llamativos frente a los tonos suaves.
- **Cambio:** Cuando dedicamos toda nuestra atención a un estímulo y ocurre algo inesperado que desestabiliza nuestra circunstancia actual, nuestra mente reconoce rápidamente el nuevo estímulo.
- **Repetición:** Aunque sean débiles, las señales que provocan un comportamiento más eficaz suelen ser las que se utilizan repetidamente.
- **Movimiento:** Captamos cualquier movimiento en nuestros estímulos, por pequeño que sea, y esto se traduce en un comportamiento más extremo.
- **Organización estructural:** Puesto que todos los estímulos deben estar ordenados para que la información se procese correctamente.

Los factores que dependen del individuo son exclusivos de él y, además, condicionan no sólo la capacidad y el desarrollo del comportamiento, sino también su rendimiento, se conocen como determinantes internos o determinantes propios de la persona.

- **Emoción:** Una mayor excitación emocional ante los estímulos tiende a atraer las acciones de la persona que los experimenta.
- **Estado orgánico:** Este elemento está relacionado con las pulsiones que experimenta la persona en el momento de la estimulación.
- **Intereses:** Esto habla de algo que suscita actividad en función de los intereses de una persona.
- **Sugestión social:** Puede invitar a la conducta ajena, que va más allá de la simple copia.
- **Curso del pensamiento:** Sean cuales sean las motivaciones o los intereses de la persona, si su tren de pensamiento se mueve en una dirección determinada y se expone rápidamente a un estímulo relacionado con esas ideas, su comportamiento será captado instantáneamente por el estímulo.

1.2.2.2. Problemas que impiden estar atentos

Según (Monroy F. & Hernández P., 2014), estos problemas tienen determinados orígenes:

- **Origen fisiológico:** La falta de comportamiento puede deberse al cansancio, una enfermedad, una alimentación inadecuada, problemas auditivos o visuales, o ambas cosas. El descanso y la relajación ayudan a recuperar el comportamiento.

- Origen psicológico y afectivo: El mal comportamiento suele deberse a problemas emocionales.
- Origen sociológico: La falta de planes de futuro y de objetivos también puede conducir a una falta de conducta. Las preocupaciones que influyen en nuestra conducta suelen tener su origen en nuestras relaciones con amigos y familiares.

1.3. Definición de términos básicos

Conducta:

La conducta es la capacidad de centrar la conciencia en un elemento externo o interno de forma espontánea o voluntaria que la mente considera interesante o motivador.

Capacidades:

Las capacidades son conocimientos que incluyen contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Actividades lúdicas:

Los juegos infantiles implican la participación de los niños en actividades que son percibidas como divertidas, placenteras y desafiantes, en contraste con actividades de carácter obligatorio o rutinario.

Interacciones y sociabilidad:

Los niños se relacionan entre sí con frecuencia cuando juegan, lo que fomenta la sociabilidad, el desarrollo social y la formación de vínculos con los compañeros.

Reglas y estructura:

Los juegos infantiles suelen tener reglas y estructuras que guían la actividad, limitan y fomentan la cooperación, la competencia amistosa y la resolución de conflictos.

Adaptación al desarrollo infantil:

Los juegos infantiles se adaptan a las habilidades, intereses y etapas de desarrollo de los niños, brindándoles oportunidades para explorar su entorno, estimular su imaginación, desarrollar su motricidad y fortalecer sus habilidades cognitivas.

Creatividad y espontaneidad:

Los juegos infantiles fomentan la creatividad, la imaginación y la espontaneidad de los niños, permitiéndoles explorar nuevas ideas, roles y escenarios.

Cumplimiento de las normas y reglas:

Se refiere a la medida en que el niño sigue las normas y reglas establecidas en el aula, como estabilizar en su lugar asignado, respetar los turnos de palabra y cumplir con las instrucciones dadas por el maestro.

Participación activa:

Se refiere al grado en que el niño se involucra y participa en las actividades de clase, como responder preguntas, realizar tareas expuestas, colaborar en actividades grupales y mostrar interés por el aprendizaje.

Interacción social:

Se refiere a las interacciones de un niño con sus compañeros y profesores, incluida su comunicación, cooperación, respeto y capacidad para resolver conflictos.

Atención y concentración:

Se refiere al nivel de atención y concentración que el niño muestra durante las clases, considerando su capacidad para estabilizarse en las tareas escolares y seguir las instrucciones.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de la hipótesis.

2.1.1. Hipótesis general

Los juegos infantiles y la conducta en el aula se relacionan de manera significativa en los estudiantes de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022.

2.1.2. Hipótesis alterna

Los juegos infantiles y la conducta en el aula no se relacionan significativamente en los estudiantes de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022.

2.2. Variables y definiciones operacionales.

2.2.1. Variables

Variable X: Juegos infantiles

Variable Y: Conducta en el aula

2.2.2. Definiciones operacionales

Definición Conceptual

La variable (X): Juegos infantiles

El término "juegos infantiles" hace referencia a las actividades lúdicas y recreativas que realizan los niños como parte de su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. Los juegos infantiles se definen conceptualmente como actividades no programadas y placenteras en las que los niños recrean y transforman la realidad, poniendo en diálogo su experiencia interna con el mundo externo en el que participan. Estos juegos se caracterizan por ser espontáneos, imaginativos y adaptados a las capacidades y necesidades de los niños. Suelen presentar interacciones, reglas y objetivos particulares.

La variable (Y): Conducta en el aula

Son las acciones, comportamientos y actitudes exhibidas por el niño mientras se encuentra en un entorno escolar. Estos comportamientos pueden incluir aspectos relacionados con la participación en las actividades escolares, el respeto a las normas

y reglas establecidas, la interacción con compañeros y maestros, así como el grado de atención y concentración durante las clases.

Definición operacional de variables

La variable (X): Juegos infantiles

Es el nivel de desempeño que muestra el niño en los juegos que se adaptan a sus habilidades, intereses mediante actividades lúdicas y recreativas para su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social, con implicación de interacciones, reglas y objetivos específicos, y se caracterizan por ser espontáneos, creativos y adaptados a las capacidades y necesidades de los niños. Se mide los niveles como: Buen desarrollo (60 a 80 puntos), regular desarrollo (40 a 59 puntos) y deficiente desarrollo (20 a 39 puntos).

La variable (Y): Conducta en el aula

Es el nivel que muestra el niño mediante sus acciones, comportamientos y actitudes en el aula, comportamientos observados en la participación en las actividades escolares, el respeto a las normas y reglas establecidas, la interacción con compañeros y maestros, así como el grado de atención y concentración durante las clases. Se mide mediante las categorías: Deficiente (26 a 51), regular (52 a 77) y Buena (78 a 104).

2.3. Operacionalización de la variable

Variables	Definición	Tipo por su naturaleza	Indicador	Escala de medición	Categorías	Valores de las categorías	Medio de verificación
Juegos infantiles	Es el nivel de desempeño que muestra el niño en los juegos que se adaptan a sus habilidades, intereses mediante actividades lúdicas y recreativas para su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social, con implicación de interacciones, reglas y objetivos específicos, y se caracterizan por ser espontáneos, creativos y adaptados a las capacidades y necesidades de los niños. Se mide los niveles mediante parámetros como: Buen desarrollo (60 a 80 puntos), regular desarrollo (40 a 59 puntos) y deficiente desarrollo (20 a 39 puntos).	Cualitativa	Actividades lúdicas Interacciones y sociabilidad Reglas y estructura Adaptación al desarrollo infantil Creatividad y espontaneidad	Ordinal	Deficiente Regular Bueno	(20 a 39) (40 -59) (60-80)	Guía de observación

Variables	Definición	Tipo por su naturaleza	Indicador	Escala de medición	Categorías	Valores de las categorías	Medio de verificación
Conducta en el aula	Es el nivel que muestra el niño mediante sus acciones, comportamientos y actitudes en el aula, comportamientos observados en la participación en las actividades escolares, el respeto a las normas y reglas establecidas, la interacción con compañeros y maestros, así como el grado de atención y concentración durante las clases. Se mide mediante las categorías: Deficiente (26 a 51), regular (52 a 77) y Buena (78 a 104).	Cualitativa	Cumplimiento de las normas y reglas Participación Interacción social Atención y concentración	Ordinal	Deficiente Regular Buena	(26 a 51) (52 - 77) (78-104)	Guía de observación

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

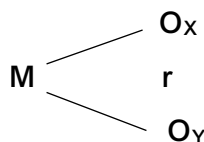
3.1. Tipo y diseño de investigación.

3.1.1 Tipo de investigación

Se constató el grado de correlación entre los juegos infantiles y el comportamiento en clase de los escolares, por lo que el estudio es de tipo relacional (Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. 2020).

3.1.2 Diseño de investigación

Corresponde a la investigación no experimental, de campo, transversal y bivariante que pretende confirmar la asociación entre las variables de estudio y los datos que se recogieron en un momento concreto (Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. 2020). El esquema fue el siguiente:



Donde:

Ox = Juegos infantiles

Oy = Conducta en el aula

M = niños de la institución educativa

r = relación entre las variables

3.2. Diseño muestral

3.2.1 Población

La población estuvo constituida por 149 niños de tres, cuatro y cinco años de la institución educativa inicial N° 728 cabalcocha. Según Polit y Beck (2021), "la población es el grupo total de personas, eventos o cosas que comparten una o más características en común y que son de interés para el estudio" (p. 138).

3.2.2 Muestreo

Dado que se consideraron todos los estudiantes de tres, cuatro y cinco años de la institución educativa inicial, no se utilizó un diseño muestral en el estudio. Hurtado de Barrera, J. (2015), p. 148. "Cuando la población es conocida y se puede identificar a todos, no es necesario el muestreo".

3.2.3 Muestra: n=149

La muestra era representativa de la población estudiada, que constaba de 149 alumnos de la institución educativa inicial N° 728 cabalococha.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1 Técnicas de recolección de datos

Se utilizó la técnica de observación. "La información de observación es una herramienta valiosa para obtener rica y detallada sobre la realidad social que nos rodea". Bogdán, R. (2016).

3.3.2 Instrumento de recolección de datos

Como instrumentos se tuvieron dos guías de observación. "El instrumento de guía de observación es una herramienta que se utiliza para sistematizar la observación de eventos o fenómenos, estableciendo un conjunto de categorías, indicadores o preguntas que orientan el proceso de observación" (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado, & Baptista-Lucio, 2020, p. 141).

Los mencionados instrumentos pasaron por los proceso de validez y confiabilidad antes de aplicarlos. Las jueces fueron: Villanueva Achong Maria del Pilar, García Iberico Juana Gloria y Nuñez Cangalaya Amparo. Fueron las expertas que las valoraron. Los instrumentos obtuvieron una validez de 88.33% y comprobada mediante coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach que fue de 87.50%.

3.4. Procesamiento y análisis de los datos.

3.4.1. Procesamiento de datos

La información ha sido procesada, mediante el programa SPSS 22.

3.4.2. Análisis de datos

La interpretación y análisis para explorar las variables de forma independiente y establecer la relación ordinal entre los niveles de desarrollo del juego infantil y los niveles de comportamiento, la información se interpretó y analizó mediante estadística descriptiva, se utilizó el coeficiente Tau-b de Kendall donde su valor calculado fue de 0,217 y su significación aproximada de 0,035 ($p < 0,05$), asimismo mediante el estadígrafo de prueba t de Student es = 10,131; p-valor (significación bilateral) = 0,013, valor de significación menor a 0,05, lo que permitió decidir rechazar la H_a (hipótesis nula o alterna) y aceptar la H_o (hipótesis principal o General) a un nivel de significancia del 5%, y concluir que existe relación estadísticamente significativa entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en niños de cinco años.

3.5. Aspectos éticos.

Los padres y profesores del centro educativo objeto de la investigación dieron su aprobación por adelantado, y también fue importante contar con el consentimiento informado de los niños de la muestra del estudio. El presente estudio se llevó a cabo respetando los derechos de los niños. No se publicaron nombres ni ninguna otra información que pudiera vulnerar los derechos de los niños; los datos sólo se utilizaron con fines estadísticos.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados en relación con el objetivo general

Tabla 1.

Relación de los niveles de desarrollo de juegos infantiles y de la conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha.

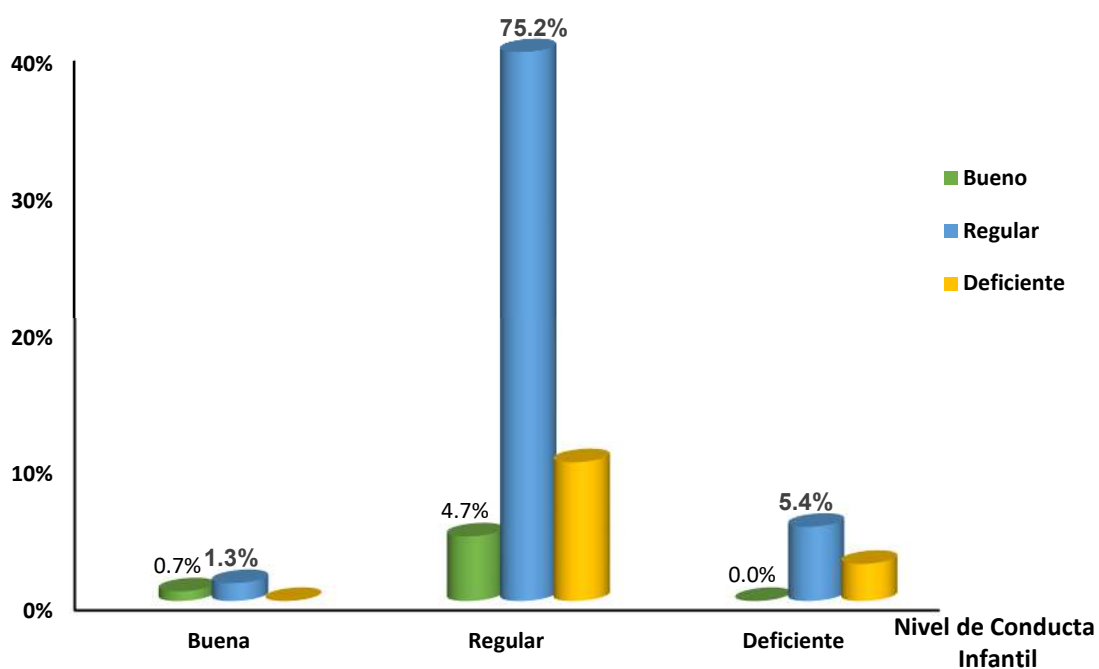
Nivel de desarrollo de juegos	Nivel de conducta infantil						Total	
	Buena		Regular		Deficiente		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%		
Bueno	1	0,7	2	1,3%	0	0,0%	3	2,0%
Regular	7	4,7	112	75,2%	15	10,1%	134	89,9%
Deficiente	0	0,0	8	5,4%	4	2,7%	12	8,1%
Total	8	5,4	122	81,9%	19	12,8%	149	100,0%

Fuente: Guías de observación de juegos y conducta en niños de la I.E.I. N° 728 Caballococha 2022.

Tau-b de Kendall = 0,217; Significación aproximada = 0,035

Gráfico 1.

Relación de los niveles de desarrollo de juegos infantiles y de la conducta en el aula en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha.



Fuente: Guías de observación de juegos infantiles y conducta en el aula en alumnos de la I.E.I. N° 728 Caballococha 2022.

La tabla y gráfico 1, detalla la relación del nivel de juegos y el nivel de conducta infantil, de los 149 (100,0%) alumnos de la I.E.I N° 728 de Caballococha 2022, del mismo se observa que, De los 8 (5,4%) niños a quienes se les observó un buen nivel de conducta en el nivel de conducta infantil, el 0,7% (n=1) de los niños obtuvieron un buen nivel de desarrollo de juegos, el 4,7% (n=7) de los niños obtuvieron un nivel de desarrollo de juegos, no hubo niños que obtuviera un nivel deficiente de desarrollo en los juegos infantiles.

De los 122(81,9%) alumnos a quienes se les observó un nivel regular de conducta infantil, el 1,3% (n=2) de los niños obtuvieron nivel bueno de desarrollo de los juegos infantiles, el 75,2% (n=112) de los niños obtuvieron un nivel regular de desarrollo de los juegos infantiles, y el 5,4% (n=8) de los mismos niños obtuvieron un nivel deficiente desarrollo de los juegos infantiles. De los 19 (12,8%) niños a quienes se les observó un nivel deficiente en la conducta infantil, el 10,1% (n=15) de niños obtuvieron un nivel regular de desarrollo de los juegos infantiles y el 2,7% (n=19) de los niños obtuvieron un nivel deficiente de desarrollo de los juegos infantiles, no hubo niños que obtuviera nivel bueno de desarrollo en los juegos infantiles.

Así mismo se observa relación ordinal entre los niveles de desarrollo de juegos infantiles y los niveles de conducta en el aula, esta queda comprobada con el coeficiente Tau-b de Kendall donde su valor calculado fue de 0,217 y su significación aproximada de 0,035 ($p < 0,05$), interpretándose como que conforme el nivel de desarrollo de los juegos infantiles se incrementa el nivel de conducta infantil va mejorando

4.2. Análisis de los resultados con relación a objetivos específicos

Tabla 2.

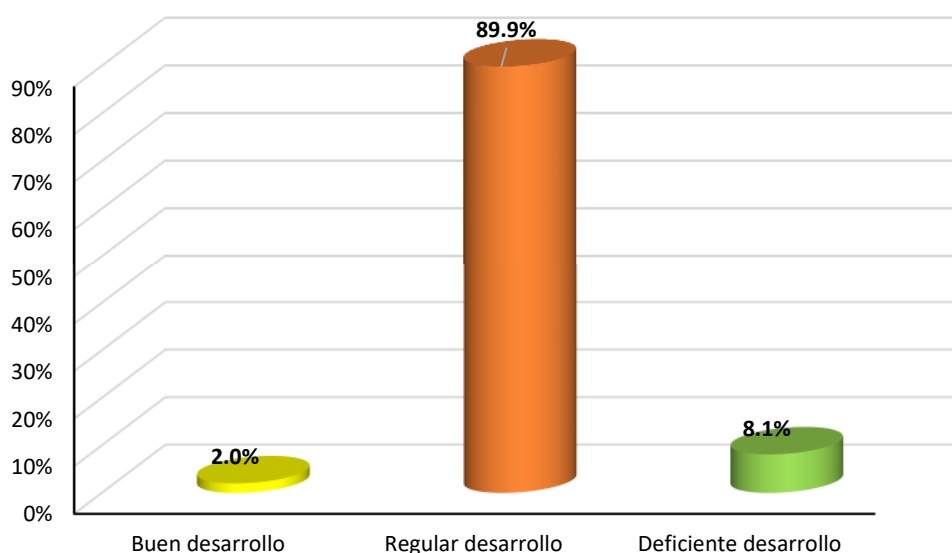
Nivel de desarrollo de los juegos infantiles en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022

Nivel de desarrollo de juegos infantiles	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	3	2,0%
Regular	134	89,9%
Deficiente	12	8,1%
Total	149	100,0%

Fuente: Guía de observación juegos infantiles en niños de la I.E.I. N° 728.

Gráfico 2.

Nivel de los juegos infantiles en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022



Fuente: Guía de observación juegos infantiles en alumnos de la I.E.I. N° 728.

La tabla y gráfico 2, nos detalla el nivel de los juegos infantiles en los 149 (100,0%) alumnos de la I.E.I N° 728 de Caballococha durante el 2022, del que se concluye que, el 2,0%(n=3) de los niños alcanzaron nivel bueno en el desarrollo de los juegos infantiles, 89,9% (n=134) de los niños obtuvieron un nivel regular en el desarrollo de los juegos infantiles y 8,1%(n=12) estuvieron con nivel deficiente en desarrollo de los juegos infantiles.

Tabla 3.

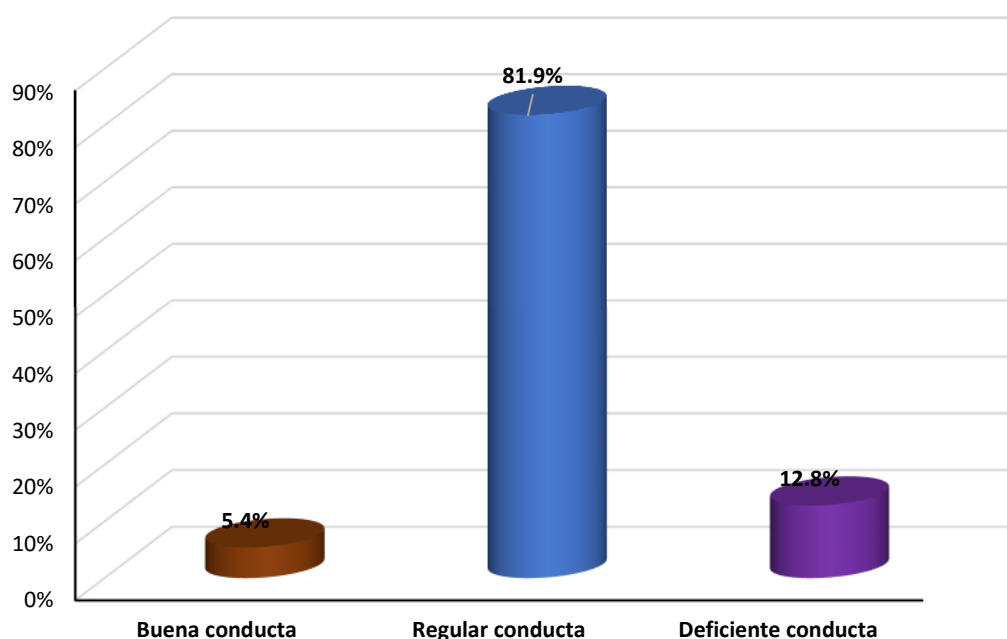
Nivel de conducta infantil en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728. Caballococha 2022.

Nivel de conducta infantil en el aula	Frecuencia	Porcentaje
Buena conducta	8	5,4
Regular conducta	122	81,9
Deficiente conducta	19	12,8
Total	149	100,0

Fuente: Guía de observación conducta infantil en niños de la I.E.I. N° 728 Caballococha 2022.

Gráfico 3.

Nivel de conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022.



Fuente: Guía de observación conducta infantil en alumnos de la I.E.I. N° 728 Caballococha 2022.

En la tabla y gráfico 3, se muestra el nivel de conducta infantil en el aula de los 149 (100,0%) alumnos de la I.E.I N° 728 de Caballococha en el 2022, del él se observa que, el 5,4% (n=8) de los niños alcanzaron nivel bueno, 81,9% (n= 122) de los mismos niños regular conducta y el 12,8% (n=19) de niños nivel deficiente de conducta infantil correspondientemente.

Tabla 4

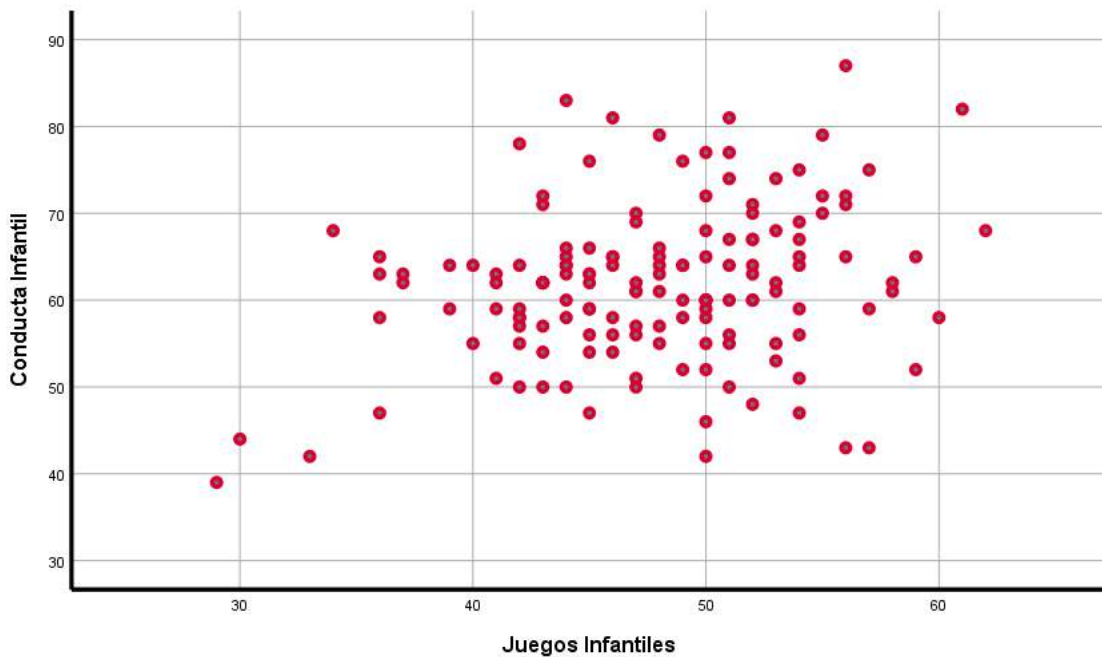
Relación entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022

Coefficiente de correlación	Juegos infantiles	Conducta infantil
Juegos infantiles	1,000	0,349
Conducta infantil	0,249	1,000

Fuente: Base SPSS, juegos infantiles y conducta en el aula en los niños.

Gráfico 4

Relación entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022



Fuente: Base SPSS, juegos infantiles y conducta en el aula en los niños.

Visto la tabla y gráfico 4, sobre la Relación entre los juegos infantiles y la conducta infantil en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 de Caballococha durante el año 2022, podemos apreciar que el coeficiente de correlación fue de $r_{xy} = 0,349$, el mismo que señala la existencia de una marcada relación directa y positiva, entre los juegos infantiles y la conducta infantil en el aula, remarcándose ésta en el diagrama de dispersión donde observamos que los puntos sugieren una tendencia lineal y positiva.

4.3 Análisis inferencial para la hipótesis

Hipótesis de relación entre los juegos infantiles y la conducta en el aula de la I.E.I N° 728 de Caballococha en el 2022.

Hipótesis General:

Los juegos infantiles y la conducta en el aula se relacionan de manera significativa en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha 2022.

Hipótesis Estadística

H₀: Existe relación significativa entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en alumnos de la I.E.I N° 728 de Caballococha 2022

H_a: No existe relación significativa entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en alumnos I.E.I N° 728 de Caballococha 2022

$\alpha = 0,05$

Estadígrafo de prueba: t de Student

$$t_c = \frac{r_s}{\sqrt{\frac{1 - r_s^2}{n - 2}}} = \frac{0,204}{\sqrt{\frac{1 - 0,204^2}{149 - 2}}} = 3517$$

Valor estadístico: Valor estadístico t de Student = **10,131**; **p-valor (significación bilateral) = 0,013**, valor de significación menor a 0,05, lo que nos permite decidir de acuerdo a la regla de decisión estadística rechazar la **H_a** (hipótesis nula o alterna) y aceptar la **H₀** (hipótesis principal o General) a un nivel de significancia del 5%, concluyendo, de que existe relación estadísticamente significativa entre los juegos infantiles y la conducta en el salón de clases en estudiante de la I.E.I N° 728 de Caballococha 2022. Quedando demostrada la hipótesis planteada en la investigación.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

La problemática del presente estudio se encuentra basado en la interrogante: ¿Qué relación existe entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en los alumnos de la I.E.I N° 728 Caballococha en el 2022?, en ese sentido, el estudio formula un objetivo principal en coherencia a la interrogante: Relacionar los juegos infantiles y la conducta en el aula en los estudiante de la I.E.I N° 728 Caballococha en el 2022.

Los resultados de la investigación respecto al objetivo general muestran relación ordinal entre los niveles de desarrollo de juegos infantiles y los niveles de conducta en el aula, esta queda comprobada con el coeficiente Tau-b de Kendall con un valor calculado de 0,217 y su significación aproximada de 0,035 ($p < 0,05$), (Tabla 1) que se interpreta que conforme el nivel de desarrollo de los juegos infantiles se incrementa el nivel de conducta infantil mejora. Existen estudios de investigación que han relacionado el juego en la infancia y el comportamiento en el entorno escolar, coinciden con la investigación ya que han mostrado que el juego tiene un impacto positivo en el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños, aspectos que mejoran su conducta en el aula (Pellegrini, 2017; Whitebread et al., 2017).

Pellegrini (2017) sugiere que el juego contribuye al desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos, las cuales son importantes para el comportamiento en el aula. Los resultados de la investigación en este aspecto están en la mayoría de los niños en el nivel regular (Tabla 2) por lo que la afirmación de Pellegrini aún está en proceso de lograrse.

Participar en juegos promueve la adquisición de habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de conflictos (Eisenberg et al., 2016). Estas habilidades sociales favorecen la conducta del niño en el aula, porque logran capacidades para interactuar de manera respetuosa con sus compañeros y seguir las normas establecidas (Pellegrini, 2017). En ese sentido la investigación muestra resultados que aún están en proceso de un nivel bueno de conducta en el aula porque la mayoría de ellos se encuentran en el nivel regular (Tabla 3).

La investigación relacional entre juegos infantiles y conducta en el aula en niños sugiere que el juego puede tener un impacto positivo en su comportamiento en el

entorno escolar. Sin embargo, se requiere de más investigación para comprender mejor los mecanismos subyacentes y las sugerencias prácticas de esta relación.

Sin embargo, es importante destacar limitaciones del estudio, por un lado, los resultados encontrados son específicos para los niños de la institución educativa investigada, lo que no se pudo generalizar a otras porque pueden variar según el contexto cultural, y las características individuales de los niños por lo que es necesario realizar más investigaciones para comprender mejor la naturaleza de esta relación y las posibles variables mediadoras o moderadoras involucradas. Otra limitación es que el recojo de los datos de las variables ha sido realizada por los docentes de la institución educativa y es probable que en algunos casos puedan ser subjetivas y estar sujeta a interpretación sesgada.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

Por objetivos e hipótesis:

1. Que el nivel de desarrollo de los juegos infantiles en los 149 (100,0%) alumnos de la I.E.I N° 728 de Caballococha es bueno en el 2,0%(n=3), regular en el 89,9% (n=134) y deficiente en el 8,1%(n=12).
2. Que el nivel de conducta infantil en el aula de los 149 (100,0%) alumnos de la I.E.I N° 728 de Caballococha, es bueno en el 5,4% (n=8), regular en el 81,9% (n= 122) y deficiente en el 12,8% (n=19).
3. Que, el coeficiente Tau-b de Kendall con valor calculado de 0,217 y su significación aproximada de 0,035 ($p < 0,05$), indica relación ordinal entre los niveles de desarrollo de juegos infantiles y los niveles de conducta en el aula, es decir que conforme el nivel de desarrollo de los juegos infantiles se incrementa el nivel de conducta en el aula mejora.
4. Que el estadígrafo de prueba t de Student = 10,131; p-valor (significación bilateral) = 0,013, que es menor a 0,05, lo que indica un nivel de significancia del 5%, por lo que se concluye que existe relación estadísticamente significativa entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en estudiantes de la I.E.I N° 728 de Caballococha 2022, de modo que se demuestra la hipótesis planteada en la investigación.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

Las siguientes:

1. A los directivos y docentes de los alumnos de la I.E.I N° 728 de Caballococha diseñar en manera conjunta variadas estrategias para reforzar actividades de enseñanza aprendizaje y evaluación por medio de juegos adecuados para su edad en el aula de manera que puedan entender que los juegos que realizan tienen diferentes objetivos para la mejora de su aprendizaje y comportamiento.
2. Realizar en la I.E.I N° 728 de Caballococha, realizar talleres de capacitación sobre conducta o comportamientos, dirigidas a los docentes, directivos y padres de familia de los niños de la comunidad educativa mediante especialistas en psicología educativa de preferencia para elaborar estrategias adecuadas en conjunto que permitan mejorar la conducta de los niños en el aula y fuera de ella.
3. A los docentes investigadores que es necesario realizar más investigaciones para comprender mejor la naturaleza de esta relación y las posibles variables mediadoras entre los juegos infantiles y la conducta en el aula, utilizando otros tipos de investigación, con diferentes técnicas e instrumentos de recolección de datos que permitan mayor objetividad para obtener información más precisa al respecto.

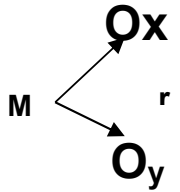
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

- Angulo A., B. G., & Cabrera C., W. M. (2017). Relación entre los juegos cooperativos y la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E 208 María Inmaculada—Trujillo en el año 2017 [Tesis, Universidad Privada Antenor Orrego].
https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/6417/1/RE_EDU_BR ENDA.ANGULO_WENDY.CABRERA_JUEGOS.COOPERATIVOS_DATOS.P DF
- Figuroa V., K. d C., Macas C., M. A., & Espinoza F., E. E. (2020). Conducta disruptiva en aulas regulares de Machala: Estudio de caso. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas. revista Científica Multidisciplinaria, 3(2), 8.
- Flores U., L. (2019). El juego libre y el clima social familiar en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 582 “Mapalca” distrito de Raymondi-Atalaya—2017 [Tesis, Universidad Nacional Intercultural Bilingüe].
<https://api-repositorio.unia.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c97655d3-0b65-4bb0-9a64-36f57b942a49/content>
- García S., J. (2013). Cómo mejorar la atención del niño (1.ª ed.). Pirámide.
<https://www.edicionespiramide.es/libro.php?id=3524375>
- Julio M., T., & Pimentel R., C. (2014). La atención en las niñas y niños en el nivel de preescolar de la Institución educativa Ternera del distrito de Cartagena [Tesis, Universidad del Tolima Universidad de Cartagena].
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2643/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Monrroy F., & Hernández P. (2014). Factores que influyen en los enfoques de aprendizaje universitario. Una revisión sistemática. *Educación XX1*, 17(2), 105-124. <https://doi.org/10.5944/educxx1.17.2.11481>
- Tello Ch., M. d. P. (2020). Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación Inicial “Carmen García de Toro “Guayaquil – Ecuador [Tesis, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51594/Tello_CMDP-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Ticona E., Y. (2018). La relación del juego infantil y el proceso de socialización en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Privada Inicial Alborada de la ciudad de Juliaca, 2018 [Tesis, Universidad Peruana Unión].
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2940/Yudy_Tesis_Licenciatura_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres C., E. (2019). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesus el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019 [Tesis, Universidad Peruana Alas Peruanas].
https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10878/Tesis_JuegoLibre_Creatividad_ni%C3%B1os%205a%C3%B1os_Inst.Edu.inicial%20171_Jes%C3%BA.As.DivinoMaestro_regi%C3%B3nLoreto_distrito.iquitos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Tipo de diseño de estudio	Población de estudio y procesamiento	Instrumento de recolección
<p>JUEGOS INFANTILES Y CONDUCTA EN EL AULA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728 CABALLOCOCHA 2022</p>	<p>General ¿Qué relación existe entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha 2022?</p> <p>Específicos 1. ¿Cuál es el nivel de los juegos infantiles en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha 2022?</p> <p>2. ¿Cuál es el nivel de conducta en el aula en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha 2022?</p> <p>3. ¿Cuál es la asociación que existe</p>	<p>General Relacionar los juegos infantiles y la conducta en el aula en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha 2022.</p> <p>Específicos 1. Determinar el nivel de los juegos infantiles en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha 2022.</p> <p>2. Determinar el nivel de conducta en el aula en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha 2022.</p>	<p>Hipótesis general Los juegos infantiles y la conducta en el aula se relacionan de manera significativa en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha 2022.</p> <p>Hipótesis alterna o nula Los juegos infantiles y la conducta en el aula no se relacionan significativamente en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha 2022</p>	<p>Tipo de investigación: Relacional.</p> <p>Diseño: Es experimental, bivariado, de campo y transversal.</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD M --> Ox M --> Oy </pre> </div> <p>Ox= Juegos infantiles Oy=Conducta en el aula M = Niños de la institución educativa</p>	<p>Población: Niños de la I.E.I N° 728 Distrito de Caballococha</p> <p>Muestra: todos los niños que conforman la población, por lo que la muestra es censal=149 niños de la institución educativa</p> <p>La información será procesada, mediante el programa SPSS 22.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guías de observación</p>

	entre los juegos infantiles y la conducta en el aula en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha 2022?	3. Asociar los juegos infantiles y la conducta en el aula en los niños de la institución educativa inicial N° 728 Caballococha 2022.		r = Relación entre las variables		
--	---	--	--	----------------------------------	--	--

02: Instrumentos de recolección de datos

GUIA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS INFANTILES

Institución educativa:

Grado de estudios:

Estimado docente sírvase observar las manifestaciones del estudiante a su cargo cuando se encuentre desarrollando juegos en el aula o fuera de ellas. Marque en el casillero que estime conveniente.

N°	Ítems	Nada	Poco	Bastante	Mucho
1	Comparte situaciones, materiales y proyectos				
2	Forma hábitos de orden con el material				
3	Forma hábitos de cuidado del material				
4	Respeto el trabajo propio y ajeno				
5	Valora el trabajo propio y ajeno				
6	Aprende a elegir el juego de acuerdo con sus intereses				
7	Desarrolla un sentido de responsabilidad creciente				
8	Se sensibiliza con los demás				
9	Adopta una actitud más independiente				
10	Explora y experimentar por medio de los juegos				
11	Adquiere bases para el aprendizaje formal				
12	Organiza la realidad				
13	Desarrolla la psicomotricidad.				
14	Adquiere habilidades manuales				
15	Ejercita habilidades manuales				
16	Buen manejo del cuerpo en el espacio				
17	Decide qué es lo que va a jugar				
18	Respeto el periodo de juego				
19	Coloca de manera ordenada los materiales utilizados después de jugar				
20	En el juego pone en marcha las actividades planificadas				

Baremo

Niveles	Puntajes
Buen desarrollo	60 a 80 puntos
Regular desarrollo	40 a 59 puntos
Deficiente desarrollo	20 a 39 puntos

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE CONDUCTA INFANTIL

Institución educativa:

Grado de estudios:

Estimado docente sírvase observar las manifestaciones de conducta del estudiante a su cargo cuando se encuentre desarrollando actividades en el aula o fuera de ellas. Marque en el casillero que estime conveniente.

N°	Ítems	Nada	Poco	Bastante	Mucho
1	Tiene excesiva inquietud motora.				
2	Emite sonidos molestos en situaciones inapropiadas.				
3	Exige inmediata satisfacción de sus demandas.				
4	Se comporta con arrogancia, es irrespetuoso.				
5	Tiene explosiones impredecibles de mal genio.				
6	Es susceptible, demasiado sensible a la crítica.				
7	Se distrae fácilmente, escasa conducta.				
8	Molesta frecuentemente a otros niños.				
9	Está en las nubes, ensimismado.				
10	Tiene aspecto enfadado, huraño				
11	Cambia bruscamente sus estados de ánimo				
12	Discute y pelea por cualquier cosa.				
13	Tiene actitud tímida y sumisa ante los adultos.				
14	Intranquilo, siempre en movimiento.				
15	Es impulsivo e irritable.				
16	Exige excesivas atenciones del profesor.				
17	Es mal aceptado en el grupo.				
18	Se deja dirigir por otros niños.				
19	No tiene sentido de las reglas del "juego limpio".				
20	Carece de aptitudes para el liderazgo.				
21	No termina las tareas que empieza.				
22	Su conducta es inmadura para su edad.				
23	Niega sus errores o culpa a los demás.				
24	No se lleva bien con la mayoría de sus compañeros.				

25	Tiene dificultad para las actividades cooperativas.				
26	Acepta mal las indicaciones del profesor.				

Baremo

Niveles	Puntajes
Conducta buena	78 a 104 puntos
Conducta regular	52 a 77 puntos
Conducta deficiente	26 a 51 puntos

03: INFORME DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

La validez de los instrumentos se determinó mediante el juicio de jueces/expertos o método Delphi. Las jueces fueron: Villanueva Achong Maria del Pilar, Garcia Iberico Juana Gloria y Nuñez Cangalaya Amparo. Los resultados de la valoración se muestran en la tabla para determinar la validez de un instrumento de recolección de datos, el mismo que debe alcanzar como mínimo 0.75 en el coeficiente de correlación calculado:

Tabla de valoración para determinar la validez de contenido de los instrumentos de recolección de datos a través del juicio de jueces/expertos

N°	EXPERTOS	INSTRUMENTOS GUIAS DE OBSERVACIÓN	
		N° ítems valorados	%
1	Villanueva Achong Maria del Pilar	35 de 40	87,50 %
2	Garcia Iberico Juana Gloria	36 de 40	90,00 %
3	Nuñez Cangalaya Amparo	35 de 40	87,50%
			88.33.%

VALIDEZ DE LAS GUÍAS DE OBSERVACIÓN = $265/3 = 88.33\%$

Interpretación de la validez: Los instrumentos revisados por las jueces obtuvieron una validez del 88.33%, valor que se encuentra dentro del parámetro considerado como validez alta.

CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Para obtener la confiabilidad de los instrumentos se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems cuyo coeficiente es el Alfa de Cronbach, luego de una prueba piloto; los resultados obtenidos se muestran a continuación.

Estadísticos de confiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0.875	46

La confiabilidad de los instrumentos, coeficiente Alfa de Cronbach es 0,875 (o 87.5%) que es considerado confiable para su aplicación.