



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



ESCUELA DE POSTGRADO

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA**

**VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS
TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA
IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE
MARÍA EUGENIA TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO
GRADO DE PRIMARIA, CEAP. “PEDRO RUIZ GALLO”, DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN,
UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.**

TESIS

Presentada para obtener el Grado Académico de Magister en Investigación y docencia.

AUTOR: Br. *David Cienfuegos Adrianzén*

LAMBAYEQUE – PERÚ – 2019

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES
LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL,
FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIA TRIGO AZA, EN
ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP. "PEDRO RUIZ GALLO", DE
LA FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD
NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

PRESENTADO POR:

Bach. David Cienfuegos Adrianzén
AUTOR

Dr. Manuel Antonio Bances Acosta.
ASESOR

Presentada a la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Para obtener el Grado de: MAGISTER EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA.

APROBADO POR:

M.Sc. Miguel Alfaro Barrantes
PRESIDENTE DEL JURADO

M.Sc. Juan Granados Barreto
SECRETARIO DEL JURADO

M. Sc. Martha Ríos Rodríguez
VOCAL DEL JURADO

Enero, de 2019.

DEDICATORIA

Al Dios todo poderoso por darnos la oportunidad de superarnos y alcanzar una meta más en la vida.

A mi padre ya fallecido, por sabios consejos y apoyarme siempre con sus palabras de aliento que incentivaron en mí las ganas de seguir adelante.

A mi madre: Rosa Amparo, por darme la vida y apoyarme incondicionalmente con sus palabras de aliento que incentivaron a culminar mi meta trazada.

A mis hijos: David Adrián, Camila Alessandra y Andrea Nicolle por su gran apoyo y haber compartido conmigo tristezas y alegrías hasta ver culminada mi meta fijada.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”, particularmente a la Escuela de Postgrado, por haberme dado la oportunidad de cristalizar mi meta profesional, para luego volcar mis conocimientos dentro de la sociedad y contribuir en una mejor educación.

A los catedráticos de maestría por el apoyo científico y moral para culminar con mi meta propuesta.

Mi más sincero reconocimiento al Dr. Manuel Antonio Bances Acosta, por sus orientaciones y sugerencias incondicionales para hacer realidad mi tesis.

A mis compañeros de aula, con las que compartí momentos muy importantes y especiales de mi vida.

A las autoridades, docentes y niños (a) del CEAP “Pedro Ruiz Gallo” por su valiosa colaboración en el desarrollo y aplicación de la presente investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
RESUMEN	viii
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	10

CAPITULO I: ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA RELACIONADA CON EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 6º GRADO DE PRIMARIA DEL C.E.A.P. “PRG” LAMBAYEQUE.

1.1. Contextualización de la realidad de la identidad cultural en el C.E.A.P “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación- U.N.P.R.G.-Lambayeque	16
1.1.1.- Contextualización del distrito de Lambayeque	16
1.1.2.-Contextualización del C.E.A.P. “Pedro Ruiz Gallo”	18
1.2.- Origen y evolución histórica de los juegos tradicionales	20
1.3. Características y manifestaciones de la identidad cultural lambayecana vinculada al juego tradicional en el C.E.A.P “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque	29
1.4. Metodología de la investigación	33

CAPÍTULO II: MARCO CIENTÍFICO, TEÓRICO Y CONCEPTUAL SOBRE JUEGOS TRADICIONALES E IDENTIDAD CULTURAL

2.1. BASES TEORICAS	37
2.2.1 Teoría del desarrollo social de Lev Vigotsky	37
2.2.2. Definición de Juego	40
A.- Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica	42
B.- El juego como base del desarrollo socio-emocional del niño	43
2.2.3. Delimitación terminológica del juego tradicional, popular y autóctono o vernáculo	45

A.- El juego popular	46
B.- El juego autóctono	46
C.- El juego tradicional y la identidad cultural	47
D.- El Juego Tradicional y la Transmisión Cultural	48
2.2.4. Los juegos tradicionales como contenido curricular para el fortalecimiento de la identidad regional y local	48
A.- Los juegos y la Identidad cultural	50
B.- La Identidad cultural como elemento educativo y social	52
C.- Fortaleciendo la identidad regional y local a través de los juegos Tradicionales	58
2.2.5. Teoría del juego tradicional de Eugenia Trigo Aza	60

CAPÍTULO III: RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN Y MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	66
3.1.1. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes	66
3.1.2. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.	77
3.1.3. Análisis e interpretación de los resultados del pos test aplicado a los estudiantes.	88
3.1.4. Comparativo entre los resultados del pre test y pos test.	99
3.2. PROPUESTA.	101
1.1.-. DATOS INFORMATIVOS	101
1.2. INTRODUCCIÓN	101
1.3. OBJETIVO DE LA PROPUESTA	102
1.4. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA DE LA PROPUESTA	103
A.- Fundamentación Pedagógica	103
B.- Fundamentación Sociológica	103
C.- Fundamentación Filosófica	103

D.- Fundamentación Psicológica	104
1.5. OBJETIVO ESTRATÉGICO	107
1.6. CONTENIDOS Y JUEGOS DE LA PROPUESTA	108
1.7. METODOLOGÍA PARA DESARROLLAR EL JUEGO TRADICIONAL EN LA ESCUELA.	110
3.3 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MODELO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL LAMBAYECANA	114
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	115
 CONCLUSIONES	 118
RECOMENDACIONES	119
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	120
ANEXOS	
Anexo N° 01 Encuesta estudiantes	125
Anexo N° 02 Encuesta docentes	126
Anexo N° 03 Ficha de validación de expertos	127
Anexo N° 04 Ficha de validación de propuesta	129
Anexo N05 ˆ Sesiones de aprendizaje	131
Anexo N° 06 Evidencias fotográficas	151
Anexo N° 07 hojas de fichas de validación	160
Anexo N° 08 Fichas validadas, firmadas por los expertos	162

RESUMEN

El presente trabajo de investigación “Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales Lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenia Trigo Aza, en los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, se basó en un análisis y aplicación de un modelo didáctico de juegos tradicionales para determinar cómo este tipo de actividades lúdicas tienen una incidencia directa en el desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas del 6º grado de primaria. Al desarrollarse el estudio de campo se describió ciertas necesidades por la pérdida de la práctica de los juegos tradicionales en los estudiantes que se transmiten mediante la enseñanza de los docentes, abuelos padres y familiares. La investigación pretende resolver el problema con un programa basado en juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en los alumnos del 6º grado de primaria del CEAP “Pedro Ruiz Gallo” del distrito de Lambayeque- cuyo modelo didáctico, se sustenta en la teoría de María Eugenia Trigo Aza.

El aporte metodológico es al proceso de enseñanza y aprendizaje de la identidad cultural contribuyendo a enriquecerla entre los alumnos de la institución educativa CEAP “Pedro Ruiz Gallo” FACHSE del distrito de Lambayeque.

Palabras claves: Juegos tradicionales- Identidad cultural – Desarrollo sicomotriz – Modelo didáctico.

ABSTRACT

The present research work "Validation of a didactic model of traditional Lambayecan games to strengthen the cultural identity, based on the theory of María Eugenio Trigo Aza, in the students of the sixth grade of Primary, of the CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" of the Faculty of Social Historical and Educational Sciences, National University "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, was based on an analysis and application of a didactic model of traditional games to determine how this type of recreational activities have a direct impact in the development of the cultural identity of children of the 6th grade of primary school. When the field study was developed, certain needs were described for the loss of the practice of traditional games in the students that are transmitted through the teaching of the teachers, grandparents, parents and relatives.

The research aims to solve the problem with a program based on traditional games to strengthen cultural identity in the 6th grade primary school students of CEAP "Pedro Ruiz Gallo" Lambayeque district-whose educational model is based on the theory of María Eugenia Wheat Aza.

The methodological contribution is to the teaching and learning process of the cultural identity contributing to enrich it among the students of the educational institution CEAP "Pedro Ruiz Gallo" FACHSE of the district of Lambayeque.

Keywords: Traditional games - Cultural identity - Sicomotor development - Didactic model.

INTRODUCCIÓN

EL CEAP “Pedro Ruiz Gallo” dentro de su propuesta curricular promueve y rescata la identidad cultural Lambayecana, apuesta porque las tradiciones, los juegos y las expresiones culturales existentes, son parte de nuestro legado de identidad cultural Lambayecana, por lo tanto no sólo deben respetarse, si no rescatarse y mantenerse en vigencia dentro de la memoria y práctica viva de los miembros de la comunidad educativa.

Se considera que a través de los juegos tradicionales el niño aprende, pero no se siente realizado, ni tiene metas fijas para seguir desarrollándose culturalmente, pero si tiene libertad para experimentar y no se encuentra condicionado por los errores, y por qué estos, los puede corregir. Por esta razón a diario, resulta vital e indispensable la puesta en práctica de los juegos tradicionales Lambayecanos, en la medida que favorece la comunicación, desarrollan el lenguaje oral, favorecen la aceptación de reglas, además de facilitar la interacción social. Así podemos darnos cuenta de su enorme importancia en el proceso educativo.

Sin embargo, los juegos tradicionales Lambayecanos no son considerados dentro de las actividades lúdicas de los estudiantes, del CEAP “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad De Ciencias Histórico Sociales y Educación (FACHSE) de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque (U.N.P.R.G) que además es influenciada por una sociedad globalizada que trae consigo la pérdida de tradiciones y costumbres locales, regionales y nacionales.

La no aplicación de los juegos tradicionales Lambayecanos, en la formación de los estudiantes sin duda alguna trae consecuencias negativas dentro de la educación de los niños, ya que estos, no conocen de las culturas que se desarrollaron en la antigüedad en este territorio, pero lo más importante es que desconocen las habilidades y destrezas que dominaban producto de la no aplicación de dichos juegos, que no son conocidos en su totalidad por que cada vez se aplican con menor intensidad.

Así, en la institución educativa CEAP “Pedro Ruiz Gallo” se observa que los estudiantes de sexto grado de primaria, no han desarrollado el valor de identidad cultural, debido a que los docentes no utilizan juegos tradicionales como formas didácticas para lograrlo.

Con la aplicación de los juegos tradicionales en el CEAP “Pedro Ruiz Gallo” se podrá recuperar las tradiciones lúdicas, que favorecerán el conocimiento de la cultura en la que se desenvuelve el ser humano, por lo que es necesario que a estos juegos se les debe considerar como educativos.

Por ese motivo se requiere enriquecer los programas actuales de Educación Física, así como la programación recreativa dirigida especialmente a niños y jóvenes, de manera que se produzca un rescate continuado de los juegos que practicaron otras generaciones Lambayecanas y con ello realizar un proceso acelerado de formación de valores, sobre todo referidos a su identidad y a los sentimientos de pertenencia y amor patrio, de respeto y de cultivo de desarrollo socio económico. Es rescatable reestablecer el quehacer lúdico ancestral lambayecano como se hacía en el día de la identidad cultural lambayecana en nuestro centro educativo. Es así como los juegos tradicionales, constituyen una apuesta y una preocupación en el Área de Educación Física y Psicomotriz como un complemento fundamental por combinar el desarrollo corporal, pero también intelectual y lúdico de nuestros niños y jóvenes, donde combinemos destrezas, habilidades y talentos naturales.

Los esfuerzos por mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje desde los niveles de educación básica, la búsqueda de nuevas estrategias metodológicas y revalorizar otras que han sido parte de nuestra cultura local como los juegos tradicionales para el desarrollo de la identidad cultural del ser humano desde temprana edad es la tarea de todos quienes formamos parte del sistema educativo como docentes, sin embargo es necesario crear nuevas líneas de acción para que la formación en el proceso educativo sea más respetuosa con el ser humano ya que es el resultado de un doble proceso que es el orgánico madurativo y ambiental emocional.

De acuerdo al planteamiento del problema los estudiantes de la institución educativa “Pedro Ruiz Gallo” Se observa en el proceso docente educativo que los estudiantes del sexto grado de primaria del CEAP “Pedro Ruiz Gallo de la FACHSE-UNPRG, de la ciudad de Lambayeque, han adoptado nuevas formas y aficiones de juegos que desnaturaliza su socialización y el proceso de integración, demostrando falta de identidad con los juegos de antaño.

Surge la importancia fundamental de rescatar, preservar y practicar los juegos entre los alumnos de nuestra institución educativa.

El objeto de la investigación es el proceso enseñanza aprendizaje en el nivel primario.

El **objetivo** Validar un modelo didáctico de juegos tradicionales basado en la teoría de María Eugenia Trigo Aza, para fortalecer la identidad cultural en los alumnos del sexto grado de primaria del CEAP “PRG” de Lambayeque.

.

Las personas, encargadas de orientar el aprendizaje, continúan realizando prácticas pedagógicas dentro de tendencias tradicionales, omitiendo el uso de recursos en la que los niños interactúen, manipulen, experimenten sensaciones valiosas para su formación.

El juego es una de las actividades preferidas de los niños y niñas, porque permite de forma flexible adquirir nuevos aprendizajes que son transferibles al contexto sociocultural que lo rodea, y a relacionarse consigo mismo, con sus padres, entre otros. Asimismo, el juego les permite explorar, construir y conocer un mundo de manera progresiva porque puede curiosear y sentir placer en el momento de mirar, tocar, experimentar, inventar, expresar, comunicar y soñar.

Cabe señalar que a lo largo de la historia los juegos han obtenido un papel fundamental y han estado presentes en todas las culturas y lugares.

Tratándose concretamente de los juegos tradicionales, se puede expresar que poseen gran riqueza pedagógica, estimulan capacidades y actitudes en referencia a valores como la participación, apoyo mutuo, honestidad, afán de progreso, obediencia y afecto, entre otros relacionados con la integración.

De estas ideas, se considera que la enseñanza de los juegos tradicionales representa parte de la cultura del pueblo Lambayecano que es transmitida de generación en generación, donde los docentes vinculados con la comunidad educativa deben tomar parte activa facilitando y promoviendo actividades culturales para darle continuidad a este legado, a través de programas educativos u otras herramientas diseñadas para su rescate y fortalecimiento de la identidad regional y local.

Sin embargo, en una sociedad donde el estrés y la competitividad están a la orden del día, las actividades de los niños y niñas en sus hogares quedan relegadas a ver televisión y a los juegos informáticos (atari, gameboy, playstation, wii, entre otros) que les brindan al usuario una distracción poco saludable, trayendo como consecuencia el sedentarismo y la pérdida de valores culturales, o sea, la formación de un individuo desvinculado de las tradiciones de su región y localidad donde vive, cuestión que lo identifica como un ser desposeído de identidad cultural ciudadana.

En relación con las implicaciones, el Perú no escapa de esta realidad, pues ha sido influenciada desde momentos históricos de su descubrimiento hasta en la actualidad, por otras culturas que de una u otra forma han penetrado las raíces de la identidad cultural, en sus modos de vida, sistemas de valores, tradiciones y creencias, artes, juegos, costumbres, entre otros, cuestión que ha provocado pérdida de ésta porque se hace notorio en las regiones y localidades.

Desde esta perspectiva se recomienda en el presente estudio trabajar desde la escuela con una herramienta de antaño, los juegos tradicionales, que sirva como medio para la integración, interacción y el fortalecimiento de la identidad regional y local, a través de un proceso continuo que proyecta desarrollar áreas de aprendizaje relacionadas con el contexto socio-cultural y estético, sobre todo del

juego tradicional con la intención de incentivar los valores basados en la identidad local y regional en los niños y niñas.

Por otro lado, el **objetivo** principal del modelo didáctico y su aplicación del programa educativo de juegos tradicionales que se propone, es que el niño y la niña se identifique como persona y se inicie en la toma de conciencia como ser social, en una Comunidad Educativa con sus tradiciones que conduzcan al establecimiento de normas, hábitos y valores de identidad; porque los juegos tradicionales, tienen riqueza didáctica, estimulan capacidades y actitudes en torno a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo, además de generar nuevos espacios de integración familiar, convivencia y esparcimiento.

La investigación está conformada por tres capítulos:

En el **Capítulo I**. Planteamiento del Problema, se realiza una descripción detallada de la problemática que se expresa en una contradicción externa entre la necesidad de rescatar los juegos tradicionales y la ausencia de un programa para lograr ese propósito, además se realiza la justificación de la investigación y por último se plantea el sistema de objetivos de la investigación. Marco Metodológico, se describe las características del estudio y cada uno de los procedimientos seguidos en el desarrollo de ella.

En el **Capítulo II**. Marco Teórico: Se exponen los estudios a nivel nacional y regional que sirvieron de base a la problemática estudiada y posteriormente se refieren los principios teóricos que permitieron su orientación.

En el **Capítulo III**. Se presenta la parte sustantiva de la investigación porque se presenta el análisis de los Resultados, utilizando gráficas para su comprensión y análisis. Se presenta el modelo de la propuesta

Finalmente se presentan las conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPITULO I

**ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA RELACIONADA CON
EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 6º GRADO DE PRIMARIA
DEL C.E.A.P. "PRG" LAMBAYEQUE.**

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA REALIDAD DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN EL C.E.A.P “PEDRO RUIZ GALLO” DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HISTORICO SOCIALES Y EDUCACION-U.N.P.R.G.-LAMBAYEQUE

El presente trabajo de investigación se enmarca dentro del proceso educativo del área curricular de Educación Física, la misma que forma parte del plan de estudios del nivel de Educación primaria y éste se encuentra dentro del nuevo marco Curricular 2017 de Educación Básica de nuestro país. Es en esta área donde se va a llevar a realizar nuestro trabajo de investigación, en el C.E.A.P “Pedro Ruiz Gallo” que se ubica en la calle Emiliano Niño sin número, distrito de Lambayeque, provincia de Lambayeque y departamento de Lambayeque.

1.1.1.- CONTEXTUALIZACIÓN DEL DISTRITO DE LAMBAYEQUE

El CEAP “Pedro Ruiz Gallo” se encuentra ubicado en el departamento de Lambayeque, siendo sus límites: al norte, los distritos de Mórrope y Mochumí; al sur y al este el distrito de Chiclayo y al oeste la caleta de San José, siendo Lambayeque la capital del distrito.

Lambayeque que como región tienen al arroz, caña de azúcar y algodón como los ejes principales económicos. La economía principal de la comunidad de la I.E. es servidores públicos, comerciantes y agricultores.

Es una institución con modalidad privada, regentada por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo-Lambayeque. Ofrece dos niveles de estudio, primario y secundario. Su población es en primaria 127 estudiantes y en el nivel secundaria 210 estudiantes. Es un laboratorio pedagógico para los estudiantes que se forman en la carrera profesional de Educación de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y educación de la UNPRG. La experiencia pedagógica que busca formar humanística y científicamente a los estudiantes los prepara para incursionar en las carreras profesionales de la Universidad, pero al mismo tiempo para ser ciudadanos de bien y comprometidos en ciudadanía y el desarrollo y bienestar de la región y el país. Los estudiantes proceden de dos espacios geográficos predominantes: urbano y rural. En el caso urbano su acceso es mediante

movilidad escolar y en el caso de los estudiantes de procedencia de la zona rural, mediante movilidad interprovincial.

Los padres son de economía de clase media y baja que invierten en la educación e sus hijos. Las principales festividades patronales y religiosas son la Semana Santa, el Corpus Cristi, Santa Rosa, etc. Las costumbres y tradiciones locales tienen mucho que ver con los elementos sociales de celebraciones de cumpleaños, pedidas de mano, bautizos y creencias populares de curanderismo y brujería, elementos que son muy arraigados en la costumbre tradicionales de los ancestros muchiks. La lengua materna predominante y casi total es el castellano.

Su suelo es llano, con pequeñas elevaciones, dunas, médanos y playas. El distrito tiene una extensión de 336.52 Km².

El río Lambayeque, atraviesa el distrito de Oriente a Occidente, siendo una desviación del Río Chancay, cuyas aguas aprovecha, como en tiempos inmemoriales para intensificar el desarrollo de la agricultura y de las industrias conexas.

Las principales actividades económicas son la agricultura, el pilado de arroz, la artesanía, la elaboración de dulces (King Kong, alfajores, etc.), el comercio la ganadería, industria, agroindustria, la artesanía, y los servicios turísticos. Sus cultivos principales son el arroz, algodón, maíz, sorgo, chileno, lenteja de palo. Tiene como atractivos turísticos la Catedral, ubicada en el parque principal de la ciudad, construida en el Siglo XVII. EL Palacio Municipal, casonas virreinales muy bien conservadas como la Casa Cúneo y la Casa Descalzi.

En la región además se encuentran dos de los mejores museos arqueológicos del Perú tales como el Museo Tumbas Reales de Sipán y el Museo Arqueológico Nacional Brunning.

1.1.2.-CONTEXTUALIZACIÓN DEL C.E.A.P. “PEDRO RUIZ GALLO”

El C.E.A.P “Pedro Ruiz Gallo”, es un proyecto especial de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la U.N.P.R.G que brinda servicios educativos en los niveles de educación básica primaria y secundaria. Esta Institución Educativa fue creada con Resolución Directoral Regional Sectorial N° 1703-98-CTAR-Lamb/Ed. Y resolución N° 068-91-CU-R. Se encuentra ubicado en la calle Emiliano Niño S/N del distrito de Lambayeque, tiene como finalidad de gestionar un proceso formativo básico orientado al desarrollo de los conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes de los niños y adolescentes lambayecanos; asume que este desarrollo responde a necesidades formativas sociales y se lleva a cabo en el marco de una política estratégica institucional que pretende aportar significativamente al desarrollo educativo local, regional y nacional.

El CEAP, se gesta a partir del sentir académico de los estudiantes Wilfredo Bastidas Vallejos y Jorge Santa Cruz Monja (Miembro del Consejo Directivo) quienes promueven como parte esencial de su plan de trabajo la construcción del plantel..

EN 1999 se desempeña como Decano FACHSE el Soc. Manuel Tafur Morán, quien asume el reto de acabar el ansiado proyecto, en un contexto donde alumnos y docentes reclaman que el Centro de Aplicación debe hacerse realidad.

Oficialmente comienza las labores escolares bajo la Dirección del Lic. Carlos Vásquez Crisanto según RESOLUCION DE CREACION RD 1703-98. Los aspectos axiológicos que enmarcan al CEAP son los siguientes:

VISIÓN

De acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional (CEAP, 2000) ,el Centro Educativo de Aplicación Privado “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de ciencias Histórico Sociales y Educación (FACHSE) tiene como visión convertirse en un laboratorio pedagógico alternativo en los niveles de educación básica primaria y secundaria, contar con su propia propuesta pedagógica válida para la región, conformar sus propios cuadros directivos y docentes atendiendo al desempeño

cualificado en la formación graduada y post-graduada y a la práctica didáctica innovadora, dar respuesta a las necesidades pedagógicas del país desarrollando un ciudadano integral con capacidad para enfrentar y resolver situaciones problemáticas, activo transformador de su realidad y constructor de una sociedad justa y equitativa.

MISIÓN

Según el Proyecto Educativo Institucional (CEAP, 2000), el Centro Educativo de Aplicación Privado “Pedro Ruiz Gallo” presta servicios educativos en los niveles de educación básica primaria y secundaria; gestiona un proceso formativo básico orientado al desarrollo de los conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes de los niños y adolescentes lambayecanos; asume que este desarrollo responde a necesidades formativas sociales y se lleva a cabo en el marco de una política estratégica institucional que pretende aportar significativamente al desarrollo educativo local, regional y nacional.

El Colegio de Aplicación promueve la interacción de los sujetos que participan en el proceso educativo (padres de familia, estudiantes, docentes, comunidad universitaria), propicia el desarrollo de la identidad institucional de estos actores, cuenta con un docente innovador, empático y creativo, con capacidad de liderazgo colectivo y con actitud científica, orienta la gestión educativa hacia la calidad y la excelencia educativa, desarrolla en los estudiantes la capacidad de construir y utilizar conocimientos a través del trabajo en equipos, respetando su individualidad, en vínculos democráticos y solidarios que garanticen la convivencia en un mundo competitivo.

Según los datos estadísticos 2016, en el C.E.A.P “Pedro Ruiz Gallo” laboran un total de 36 personas cumpliendo las siguientes funciones: 01 directora (e), 01 secretaria, 01 psicólogo, 02 auxiliar, 01 vigilante, 02 personas de servicios y 29 profesores contratados. Actualmente se encuentran matriculados 331 niños y adolescentes distribuidos de acuerdo a su edad cronológica en las aulas de, primaria y secundaria.

Tiene una moderna infraestructura de material noble, con ambientes dispuestos en dos pabellones en los que funcionan 03 aulas de primaria en el primer piso y

03 aulas en el segundo piso, en el pabellón N°2 funcionan 03 aulas en el primer piso y 03 aulas en el segundo piso del nivel secundaria, también cuenta con un edificio de administración de 3 pisos donde funciona la oficina de secretaria, la dirección, 01 departamento de psicología, un ambiente de atención al padre de familia, 01 ambiente utilizado para la elaboración de medios y materiales, la Radio CEAP “Pedro Ruiz Gallo”. Cuenta con, una plataforma deportiva donde se encuentra un busto dedicado al mártir “Pedro Ruiz Gallo” y un área verde en mallado de 50 metros de largo por 7 metros de ancho que sirven para las actividades de psicomotricidad para los niños de primer y segundo grado de primaria.

Los docentes del área de educación corporal no consideran, los juegos tradicionales Lambayecanos dentro de las actividades lúdicas de los estudiantes, del CEAP “Pedro Ruiz Gallo” de la FACULTAD DE Ciencias Histórico Sociales y Educación (FACHSE) de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque (U.N.P.R.G) que además es influenciada por una sociedad globalizada que trae consigo la pérdida de tradiciones y costumbres locales, regionales y nacionales.

La no aplicación de los juegos tradicionales Lambayecanos, en la formación de los estudiantes sin duda alguna trae consecuencias negativas dentro de la educación de los niños, ya que estos, no conocen de las culturas que se desarrollaron en la antigüedad en este territorio, pero lo más importante es que desconocen las habilidades y destrezas que dominaban producto de la no aplicación de dichos juegos, que no son conocidos en su totalidad por que cada vez se aplican con menor intensidad.

Así, en la institución educativa CEAP “Pedro Ruiz Gallo” se observa que los estudiantes de sexto grado de primaria, no han desarrollado su capacidad de identidad cultural, debido a que los docentes no utilizan juegos tradicionales como formas didácticas para lograrlo.

1.2.- ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Según Ginez, J. (1997), A lo largo de nuestra historia han estado presentes los juegos tradicionales como un medio importante de nuestra cultura, es necesario que estos juegos perduren de generación en generación, si estos no se practicaran sería como perder una parte de nuestra identidad cultural.

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural.

El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

El profesional en Ciencias del Deporte muchas veces se desempeña como docente de educación física y en ese rol enfrenta día a día la realidad de los estudiantes; por tal motivo es su función realizar propuestas como las mencionadas. Pero la clase de educación física normalmente desarrolla actividades deportivas centradas en el desarrollo biológico y en la técnica de ejecución del deporte en sí, dejando de lado la mejora de las relaciones interpersonales. Parece muchas veces que lo principal no fuera la diversión, el juego sano, el respeto por el otro y la apropiación de opciones para el disfrute del tiempo libre. Es necesario reorientar estas clases para implementar otras posibilidades sin abandonar sus propósitos de ejercitación física. En este sentido la enseñanza de juegos tradicionales brinda elementos para recrearse de modo placentero y ganando algo valioso socialmente. Al respecto, un punto importante es el diálogo sobre las normas para la convivencia; como se sabe, tanto en los deportes como en todos los juegos las reglas son importantes y, sabiendo conducir la discusión sobre éstas, se puede generar una reflexión sobre las consecuencias del cumplimiento de las normas en la escuela. Es decir, la clase de educación física en este enfoque aporta aprendizajes de valores como el diálogo con los otros, la justicia, la solidaridad, el compañerismo, la constancia, entre otros.

Frente a la carencia de los niños y jóvenes para recrearse sanamente, tenemos en la actualidad otros determinantes como los son el desarrollo tecnológico y la disposición del espacio. Es un hecho que los videojuegos conducen al aumento del sedentarismo en las nuevas generaciones y que los espacios para el esparcimiento son cada vez más reducidos. Seguramente ese uso tan frecuente de los computadores, internet, teléfonos celulares y televisores, sumado a la falta

de espacios abiertos generan niños que no saben jugar cuando se encuentran con otros.

La escuela, como pilar fundamental en la formación de los seres humanos a lo largo de la historia, ha privilegiado los contenidos de las áreas de conocimiento tales como matemáticas o ciencias y ha dejado de lado el fortalecimiento de la convivencia pacífica, siendo este un aspecto transcendental en el proceso educativo puesto que permite a los estudiantes aprender a reconocerse como personas con derechos y deberes y crear una identidad basándose en una interacción que no deja al más fuerte la supervivencia. Además, la escuela también ha olvidado la importancia de la apropiación de las costumbres sanas, como son los juegos tradicionales en la vida humana.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Sorprendentemente a menudo, los niños juegan el mismo tipo de juegos: a la rayuela, a saltar a la cuerda, con muñecos o pelotas. Sin embargo, los juegos y los juguetes suelen diferenciarse en las distintas sociedades, dependiendo este fenómeno del acceso a diversos tipos de materiales y a los valores existentes relacionados con el juego.

Compartir positivas experiencias lúdicas crea fuertes lazos entre adultos y niños a través de toda la niñez. En una palabra, el jugar es vital para el desarrollo en la

infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. Aunque los niños aprenden a través del juego con placer, no es un objetivo en sí mismo. Solamente es un medio para alcanzar una meta final. Es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción.

Según Ginez, J. (1997), si nos retomamos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aunque el periodo lúdico de los niños era mucho más corto que sería en tiempos posteriores.

En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional.

No se sabe exactamente cuándo se celebraron por primera vez, se sabe que venían celebrándose periódicamente antes del 776 a.C., fecha oficial de su comienzo. Llegaban peregrinos de todos lados, tiranos, reyes y jueces acudían a Olimpia protegidos por el armisticio. Hombres de negocios y fabricantes firmaban contratos. Tampoco faltaban los vendedores ambulantes de estatuillas, bocadillos, «souvenirs»- malabaristas, saltimbanquis, magos y videntes; autores leyendo sus obras en voz alta desde las escaleras de los templos...

En **Roma**, según el poeta latino Juvenal (60-130), la principal preocupación del pueblo era «pan y juegos» (panem et circenses). Utilización política de los juegos para adultos. Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos.

Según Granda Vera, J.; Domínguez Saura, R.; y ElQuariachi Anán, S. (1999), pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen

manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego». En otro fragmento menciona que «la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura».

Según Brunner, J. (1998), en la **Edad Media** el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado. En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901). E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freíd. Todas las teorías que desarrollan van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, y serán desarrolladas más a delante.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Según Suárez, D. y Torres, S. (2011), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la

conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

A nivel de América Latina

En **Venezuela** formando parte de su cultura los juegos tradicionales son muy variados se dice que hay ciertos juego cuyo origen radica desde hace más de 400 años donde en su mayoría fueron inventados por indígenas los cuales eran los nativos de aquella hermosa tierra llamada Venezuela.

Según Suárez, D. y Torres, S. (2011), los indígenas por lo general creaban sus juegos con madera, hoy en día estos juegos tradicionales son hechos en plástico es una realidad que los indígenas fueron de gran influencia en lo que hoy es la cultura venezolana mucho más que las influencias Europeas y Africanas se pueden ver todos los aspectos de su cultura siendo uno de ellos la gastronomía venezolana. Ahora bien entre los juegos tradicionales de Venezuela tenemos los siguientes el trompo, la zaranda, el yo-yo, las metras o pichas, el papagayo, cuentan la perinola, el gurrufío y como siempre nunca pueden faltar las muñecas que en este caso lógicamente no eran barbies” sino que eran muñecas echas de trapo.

Hoy en día en Venezuela donde se conservan más estos tipos de juegos tradicionales es en ciertos estados de país como Amazonas, Apure, Sucre, Falcón y Táchira. Esto se debe a que esto lugares por lo general hay personas que viven en el campo y no están tan en contacto con la tecnología como en otros estados del país en donde los niños juegan más con aparatos electrónicos.

Los juegos tradicionales en Venezuela son de gran importancia ya que, es parte de las manifestaciones folklóricas que han pasado de generación en generación. Recordemos que los juegos son actividades que lo hacen todos los seres humanos en forma universal y el venezolano a los largo de los años le dejaron como herencia los juegos echo por indígenas. Además de tener una importancia cultural, los juegos por lo general ayudan a la interacción social o con el lugar que

nos rodea, pero también hay un punto muy importante es que dichos juegos son de gran ayuda a nivel Ámbito Educativo en fin todo esto es gracias a los juegos tradicionales.

Según Marzano, R.J. y Costa, A. (1998), es **Colombia** por su pluriculturalidad un escenario por excelencia para las manifestaciones lúdicas. El juego habla de la diversidad de la cultura y la tradición de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas. Y sin embargo, éstas se han transformado a lo largo del tiempo por las tendencias globalizantes reflejadas en el discurso de los medios masivos de comunicación; ellos han desplazado el repertorio de juego tradicional del individuo, la escuela, la calle, el hogar y la plaza pública, y como consecuencia se ha ido desvaneciendo la transmisión cultural entre generaciones. Para contrarrestar esta tendencia, el sistema educativo del país ha hecho un avance importante al incluir proyectos de desarrollo donde se involucra el juego como estrategia pedagógica para mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje (particularmente en la educación especial), como espacio para la construcción de actitudes investigativas, como instrumento de participación social y comunitaria, en un contexto que nos invita a reflexionar sobre un tema del que muchos hablan pero pocos conocen, y que necesariamente nos debe llevar a determinar el impacto real en estos procesos, y si a partir de allí podemos aportar a la construcción seria de conocimiento y de la memoria cultural. En esta realidad el juego aparece en múltiples escenarios y es abordado por distintos profesionales y analistas empíricos, amantes de la cultura. Así, decía Piaget que “el juego es interpretado como un proceso ideal para potenciar la lógica y la racionalidad, de acuerdo con unos estadios de desarrollo cognitivo, es decir, es un revelador mental”, y Freud afirmó que el juego sirve para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos, o, según Gadamer, para entenderlo ligado al ser, desde un plano ontológico.

Los Juegos Tradicionales de **Colombia** se han ido transmitiendo en generación en generación para así mantener las culturas y tradiciones en los niños, cabe destacar que en todos los países existen los mismos juegos similares pero con diferentes reglas y algunos detalles de diferencia así como los juegos

tradicionales u otro país. Estos juegos son especialmente para que los niños aprendan a divertirse, entretenerse, y compartir.

Según Marzano, R.J. y Costa, A. (1998), los Juegos Tradicionales de Colombia nace por generaciones antiguas, quienes dejan sus costumbres para las nuevas generaciones, algunos de estos juegos se convierten en deportes debido a la popularidad de dicho juego. Estos juegos se realizan con el cuerpo, con objetos naturales o caseros, conservando así los valores y principios desde muy pequeños.

México tiene una larga historia anterior a la llegada de los españoles. Aquí se había desarrollado una diversa y rica cultura que poco a poco se fue perdiendo después de la conquista. Gran parte de su enorme legado permaneció oculto y solamente algunos rasgos de la tradición milenaria y de su forma de ver la vida se mezclaron para dar lugar al México actual. Múltiples pueblos indígenas y culturas conforman nuestro pasado y han sido la simiente que nutre parte del modo de pensar, de vivir y de imaginar del mexicano. Estas disciplinas, mantenidas durante las etapas colonial, independiente y moderna, se han desligado de lo sagrado y lo místico, es decir, han perdido su carácter religioso y político para formar parte del uso del tiempo. Para las comunidades indígenas y rurales el juego forma parte de su cotidianidad, en muchos casos crea una forma de ser que distingue a unos de otros; algunos se practican en el ámbito de los hogares y que también son sujetos de competencia a nivel de barrios o comunidades, tal es el caso del Kuilichi de Michoacán, la pitarra de Querétaro y el quince tarahumara en el estado de Chihuahua, juegos de mesa que por sus características se asemejan al ajedrez, con estrategias de defensa y ataque con implicaciones y cosmogónicas. Los juegos de origen prehispánico han logrado sobrevivir mediante una práctica que se manifiesta sobre todo en la población adulta y se transfiere a las generaciones más jóvenes, como un recurso preservador de la propia identidad. Un elemento sobre saliente de estas manifestaciones es su universalidad en el mundo precolombino, al constituirse en un rasgo cultural que compartieron todos los pueblos del México antiguo y ser una de las actividades más relevantes en la vida social, económica y política.

Por todo esto los Juegos y Deportes Tradicionales se consideran como un recurso para conocer elementos vivos de culturas ancestrales. Estos regeneran y reproducen valores como la identidad y sentido de pertenencia; trascienden lo lúdico, con un trasfondo más amplio exaltando la convivencia en colectividad, es un invaluable aporte al mundo globalizado.

Según Lavega, P. (2000), en el **Ecuador** los juegos tradicionales, sin duda alguna constituyen un pilar importante a través de la historia en los últimos años estos han ido perdiendo su aplicación en los niños y niñas de nuestro país, es por ello que es importante que estos sean rescatados día tras día, ya que en la actualidad muchas de las familias se interesan por que sus hijos realicen otras actividades lúdicas educativas. EL juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, es la incorporación de la mentalidad popular. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. El proyecto es de suma importancia ya que se trata de rescatar prácticas que se realizaron antiguamente como son los juegos tradicionales y que por situaciones de la vida cotidiana muy pocos lo llevan a cabo, además nos permitirá descubrir nuevas habilidades y destrezas a través de la práctica de los juegos tradicionales. Por eso mi propuesta se basó en el estudio de la incidencia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la escuela fiscal mixta Fe y Alegría de Solanda en la ciudad de Quito.

A nivel nacional

Los Juegos tradicionales del **Perú**, son una gran representación para el país de manera que es la identidad de la cultura peruana, por muchos factores y elementos que son significativos para la sociedad Peruana, entre las diversas costumbres, no solo son para divertirse, sino que también son educativos.

Según Trahtemberg, L. (2007), en el Perú, en el campo educativo actualmente se encuentra atravesando por un proceso de reestructuración, porque presenta un

sin número de demandas sociales que deben responder a satisfacer estas necesidades, como: ser productivos e innovadores, aprender para la vida, la formación de valores, etc.

Uno de los valores es la defensa y mantenimiento de la propia cultura y forma de comportamiento de nuestro pueblo, basado en la tolerancia e intercambio inter y multicultural de las gentes de diversas procedencias.

Hablar de identidad en la escuela para algunos es el “respeto” a las tradiciones y costumbres de una comunidad, el cual la escuela debe potencializar a través de actividades propias de una determinada comunidad.

A nivel Local

Los niños y adolescentes están desarraigándose cada vez más de los juegos culturales, porque no existen los espacios ni la promoción suficiente para las instituciones educativas y porque se están alienando con otros juegos que no corresponden a nuestra cultura y estamos ingresando a un proceso de desculturización educativa de los juegos tradicionales. Esto, está trayendo como consecuencia que nuestros niños y jóvenes estén prefiriendo los juegos pasivos como los que promueve la televisión, el nintendo, el Internet, el play station, entre otros.

En la medida que las instituciones educativas no promuevan los juegos que representan, la identidad cultural de nuestras costumbres y tradicionales, pronto éstas sólo serán juegos de la historia y del papel de reminiscencias de reliquias. Por ello es necesario que se promueva el rescate del patrimonio lúdico lambayecano y peruano, como parte de la recuperación y consolidación de nuestra identidad cultural.

1.3. CARACTERÍSTICAS Y MANIFESTACIONES DE LA IDENTIDAD CULTURAL LAMBAYECANA VIUNCULADA AL JUEGO TRADICIONAL EN EL C.E.A.P “PEDRO RUIZ GALLO” DE LAMBAYEQUE

En el C.E.A.P “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque, la información recaudada a través de la revisión de materiales bibliográficos e investigaciones relacionadas

con el tema, la situación es parecida a la problemática mundial, latinoamericana, nacional y regional. Se observa que los juegos tradicionales Lambayecanos no son considerados dentro de las actividades lúdicas de los estudiantes, del CEAP “Pedro Ruiz Gallo” de la FACULTAD DE Ciencias Histórico Sociales y Educación (FACHSE) de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque (U.N.P.R.G) que además es influenciada por una sociedad globalizada que trae consigo la pérdida de tradiciones y costumbres locales, regionales y nacionales

La experiencia de los juegos tradicionales en el proceso educativo ha sido desarrollada en el Centro Educativo de Aplicación “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque. Durante la celebración de la Semana de la Identidad Cultural Lambayecana alumnos, padres de familia y profesores participaron en competencias tradicionales. Juegos como el trompo, el rayuelo, el yacsk, la sogá, la cometa, las canicas y los tejos, pudieron ser rememorados y sentidos como resucitados por los padres. Afloró en ellos la nostalgia y comprendieron cómo los tiempos han cambiado: lo que antes se reprimía, ahora la escuela contemporánea lo revalora, promueve y práctica. Con los juegos tradicionales los niños percibieron que la diversión no depende del juguete oneroso, del televisor o de la computadora. Por un día se olvidaron de los pókemons, los nintendos y los play station. Se apeló a la 'sencillez' del juego tradicional. Los papás optaron por probar sus destrezas con los trompos, boleros, canicas, tejos, mientras que a las mamás no les importó sentarse en el piso para jugar largas partidas de yackses, saltar a la sogá y demostrar equilibrio y precisión para el juego del rayuelo. Esta experiencia educativa con los juegos tradicionales dio luces para que dichos juegos sean incorporados como un componente curricular en el Área de Educación Corporal y Emocional. Así, el componente juegos fue definido curricularmente como aquel conjunto de elementos que permiten que los niños y las niñas se organicen en grupos según su empatía, incorporando normas, actuando con libertad, expresando emociones y favoreciendo la formación de valores y actitudes. Pedagógicamente, el juego favorece la formación integral del niño y la niña. En la propuesta los juegos han sido clasificados de la siguiente forma: dramáticos, sensoriales, tradicionales, cantos y rondas, de relevos. Los juegos tradicionales considerados son: la sogá, el trompo, la rayuela, el aro, las bolitas o canicas, los jackses, el matagente, el caminito del inca, el bolero.

La inclusión del juego como un elemento del curriculum se articula también con uno de los principios del Centro Educativo: la *actividad lúdica*, la cual debemos entenderla como la capacidad de conocer el mundo, de apropiarse de la realidad y socializarse con los demás a través del juego, permitiendo aprender, descubrir y crear alternativas para resolver problemas propios de su comunidad. De acuerdo con este principio el objetivo didáctico o estado de deseado al culminar el primer ciclo de educación primaria consiste en que los alumnos y alumnas participen en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes de rivalidad en actividades competitivas. Entre las vías a seguir para el aprendizaje de los juegos hay que mencionar: **a.** la valoración de los juegos tradicionales a través de un acercamiento alumno-familiares mediado por la pregunta y el diálogo; **b.** la elaboración de álbumes lúdicos ligados a la construcción de pequeños relatos vinculados; **c.** el desarrollo de las sesiones en el aula; **d.** el desarrollo de las sesiones en el patio.

Partimos también del currículo oficial, estudiando la congruencia de los contenidos a tratar en la unidad didáctica que nos íbamos a plantear, con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación marcados oficialmente obviamente contextualizándolos a nuestra propuesta pedagógica; ello constituiría un primer nivel de concreción.

Ya en el segundo nivel de concreción y haciendo referencia al contexto en el cual se desarrollarían las sesiones, atendimos al PCI (Proyecto curricular institucional) que nos sirvió como documento de referencia y nos mostró los rasgos de identidad con la comunidad educativa en la que desarrollaríamos nuestra propuesta. Esto nos valió para hacernos una idea del bagaje existente en cuanto a la cultura tradicional, pudiendo prever en parte la adecuación del trabajo a aplicar y su futuro éxito. Igualmente se consultó el PCI (Proyecto curricular Institucional), observando que los juegos tradicionales concordaban perfectamente con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los ciclos en que se iban aplicar, en nuestra institución.

El tercer nivel de concreción, se observó que la unidad didáctica se adaptaba perfectamente a la programación docente y con los a alumnos y a alumnas.

La idea principal de la propuesta era resaltar la importancia que consideramos que poseen los juegos tradicionales como transmisores de cultura, de conocimientos, de tradición, y sobre todo de valores.

Igualmente se incidió en las capacidades marcadas desde un punto de vista curricular para ser desarrolladas en el alumnado: psicomotrices, afectivas, cognitivo lingüísticas, de relación interpersonal y de adaptación e inserción social. Para clasificar a los juegos, se partió de las experiencias infantiles por parte de los docentes de la institución educativa, agrupando a los siguientes juegos como el trompo, la rayuela, canicas, salta sogas, yaces, mata gente, kiwi, tiracha, casinos, el aro y rondas infantiles.

La unidad didáctica se ha aplicado en 8 sesiones durante el mes de agosto y septiembre, llevándose a cabo en el patio del colegio.

Resulta clara la urgencia de aplicar un modelo didáctico de juegos tradicionales para facilitar el hecho educativo en función de incentivar la formación de valores de identidad cultural, a fin de promover el desarrollo integral del educando. Por consiguiente, esta visión servirá de base para la construcción del presente trabajo ya que constituye una orientación para la realización del programa planteado, al permitir la selección de las actividades más apropiadas para los fines perseguidos.

Por ello el objetivo fundamental de este aporte será el buscar una solución para poder aplicar los juegos tradicionales de nuestra cultura en las escuelas de ahora, para evitar su desaparición, ya que hoy en día los niños van a las guarderías o a la escuela infantil a los tres años, este período escolar tendría que desarrollar las mayores posibilidades de desarrollo del juego.

En un futuro próximo, estaremos inmersos en la civilización del ocio y en ese momento la escuela debe saber “jugar”. No se trata de aprender jugando, sino que el juego por sí mismo tiene que ser un objetivo, una meta con valor educativo.

Los niños, los jóvenes y los adultos estamos olvidándonos del significado profundo del juego, del valor del juego.

Por último, al haber realizado un considerado análisis en profundidad de los diversos documentos seleccionados, trataremos de exponer una aplicación práctica para trabajar durante la etapa de Educación Primaria, y poniendo especial énfasis en los aspectos que queremos mejorar para que esta puesta en práctica de un material didáctico como es la unidad didáctica nos ayude a que este contenido incluido en el currículo no desaparezca de las aulas en años próximos. Además con esta aplicación práctica atendemos a la diversidad de los alumnos que cada vez más hay en las aulas de las escuelas actuales, cuyos países de origen, dificultan en muchos casos la comunicación y la integración con sus compañeros, así que también les facilitará y les agradará trabajar cosas que recuerden momentos de su infancia.

1.4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es de tipo es cuasi experimental aplicada, toda vez que se parte de describir una realidad y a la vez se busca construir un modelo didáctico y ejecutar un programa de juegos tradicionales para ser implementados en el CEAP Pedro Ruiz Gallo y poder rescatar la identidad de los juegos tradicionales como parte del acervo cultural de nuestra región.

Dicho programa de juegos tradicionales impulsará el rescate y la práctica de los juegos involucrando a los estudiantes con lo que se logrará fortalecer la identidad cultural de los educandos.

La población estará constituida por todos los estudiantes del 6to. Grado de Primaria del CEAP Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque. Año 2015.

La muestra poblacional queda constituida por 25 estudiantes seleccionados aplicando el método del muestreo no probabilístico por conveniencia, en la que consideramos que por ser la población un número pequeño, se asume como muestra la misma población.

Las técnicas e instrumentos constituyen la base para la recolección de información cualitativa y cuantitativa, la cual tiene una relación y coherencia con el problema, hipótesis y objetivos de la investigación lo que permitirá efectuar el análisis al problema que se investiga y llegar a las conclusiones válidas.

Palella y Martins (2006) afirman que “Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas o maneras de obtener la información, donde se utilizan técnicas como la observación, entrevista, encuesta, y pruebas entre otras” (p. 126).

Mientras que los instrumentos los definen como “cualquier recurso del que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (Ibídem). La técnica de recolección de información que se empleó en el desarrollo de este estudio fue la encuesta, utilizando como instrumento dos cuestionarios aplicados uno a docentes y el otro a los estudiantes.

Para nuestro caso en estudio se utilizará la técnica de recolección de datos como la encuesta que estará dirigida a la muestra estudiantil. Los datos se obtendrán a partir de un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a los docentes y estudiantes con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos y así diagnosticar el estado actual, para encontrar de esta manera las causas y consecuencias del problema investigado.

El instrumento es el cuestionario el cual consta de diez preguntas con tres alternativas.

La importancia de las técnicas de campo es que permiten obtener una información primaria sobre todo el problema en base a la situación que se encuentra el sujeto de estudio.

En esta investigación se ha utilizado el método empírico, de la observación científico simple, que permitió la observación directa en la formulación del problema a investigar.

Es importante mencionar que en la presente investigación se utilizará los métodos teóricos como son el método analítico, sintético, inductivo, deductivo, histórico, entre otros y los métodos prácticos como la encuesta tanto para el desarrollo de la investigación como para la recolección de datos en la investigación de campo.

La observación es un procedimiento primero de la investigación, se convierte en técnica específica, cuyo objetivo es determinar las características fundamentales de la conducta de los estudiantes, en donde debemos fijar nuestra atención.

Seguimiento y monitoreo de las actividades

Se construirá una ficha con indicadores concretos sobre la programación de actividades, para hacer el seguimiento interno como externo, antes, durante y después de la aplicación del programa.

Análisis estadístico de los datos

Realizada la recolección de datos o información, será necesario revisarla y corregirla con la finalidad de organizarla en forma adecuada para comprobarla y analizarla respectivamente y así darles una interpretación.

El procesamiento de la información se la realizará a través de la estadística descriptiva y los datos serán presentados mediante cuadros de distribución de frecuencia y gráficos estadísticos. La distribución de frecuencias o tablas de frecuencias es una ordenación en forma de tabla de los datos estadísticos, asignando a cada dato su frecuencia correspondiente.

CAPITULO II

MARCO CIENTÍFICO, TEÓRICO Y CONCEPTUAL SOBRE JUEGOS TRADICIONALES E IDENTIDAD CULTURAL

2.1. BASES TEORICAS

Los fundamentos teóricos que motivan a estudiar la situación problemática de esta investigación están basados en teorías sobre el aprendizaje que han centrado su estudio en la interacción que acontece entre la persona y su entorno, proporcionando a lo largo del tiempo respuestas más o menos parciales al fenómeno del aprendizaje y generando explicaciones relevantes que han supuesto una mejora del conocimiento de los factores que conducen a diseñar entornos que lo favorezcan.

En relación a lo anterior, se propone, para la presente investigación, dos teorías una basada en la actividad tomando en cuenta que el hombre actúa sobre los estímulos, propiciando así una transformación.

Desde esta perspectiva, es necesario hacer alusión en primer lugar a la vertiente sociocultural del constructivismo representada por Lev Vigotsky y su Teoría del Desarrollo Social.

Y la teoría de María Eugenio Trigo Aza, sustentada en el modelo didáctico de la aplicación del juego tradicional en la escuela.

2.2.1 Teoría del desarrollo social de Lev Vigotsky

En esta teoría Vigotsky, destaca la importancia de las interacciones sociales en el desarrollo cognitivo y del lenguaje en la creación de conceptos y del propio pensamiento. Concibe al desarrollo personal como una construcción cultural, que se realiza a través de la socialización con adultos de una determinada cultura a través de actividades sociales compartidas.

Según Huizinga, J. (2004), el hecho humano se produce gracias a la actividad conjunta y se perpetúa y garantiza mediante el proceso social de la educación, entendida ésta en un sentido más amplio y no sólo según los modelos escolares de la historia más reciente. (p. 67)

Según Parlebas, P. (1988), la teoría sociocultural del constructivismo desarrollada por Vigotsky, (ob. cit.) plantea una concepción llamada Zona de Desarrollo, donde el conocimiento se construye en un proceso en el que la experiencia individual está mediada por la interacción, así lo que se aprende viene filtrado por el propio lenguaje, el entorno socio-histórico, la cultura y la relación con otras personas.

Los estudios realizados por Vigotsky fueron continuados por investigadores como Leontiev y otros miembros de la escuela rusa (1930), Lave y Wenger (1991) y Siemens, G. (2005). Leontiev y sus colaboradores desarrollaron la llamada Teoría de la Actividad, donde se estudia el aprendizaje como una actividad de expansión estructurada a partir de las motivaciones y objetivos del individuo, su comunidad y las características del propio objeto de aprendizaje.

Según Huizinga, J. (2004), también denominado aprendizaje “situado”, se centra en el proceso de aprender en función de formar parte de una comunidad, derivando el desarrollo de una identidad y la obtención de conocimientos como parte del mismo proceso, pues el aprendizaje es concebido como una actividad en función del “contexto de las redes sociales o comunidades de práctica donde se desarrolla”. (p. 23)

Por último, Siemens, G. (2005) y su teoría Conectivista o Conexionista, establece que el aprendizaje es un proceso de conexión entre “nodos o fuentes de información”, entendiéndose éstos como entidades externas con las que se puede crear una red, entre ellas personas, organizaciones, bibliotecas, libros, periódicos, bases de datos, entre muchas otras. En consecuencia, el acto de aprender consiste en la creación de una red externa de nodos a través de las cuales se conectan y modelan información y fuentes de conocimiento. Las redes de aprendizaje son entendidas como estructuras creadas por el individuo para usar continuamente, adquiriendo, experimentando, creando y conectando nuevos conocimientos.

De los estudios citados se desprende que todas estas teorías consideran la importancia de las interacciones sociales entre las personas actuando en un “mundo social”.

Al respecto, Moll (2002) expone que el individuo no se limita a responder a los estímulos sino que actúa sobre ellos transformándolos, basado en que: “frente a las cadenas de estímulo y respuestas, Vigotsky (1966) propone un ciclo de actividad, en el que, gracias al uso de instrumentos mediadores, el sujeto modifica el estímulo; no se limita a responder ante su presencia de modo reflejo o mecánico sino que actúa sobre él”.

Según Bauzer, E. (1997), el término “mediadores” se refiere a instrumentos que transforman la realidad. Trata de una adaptación activa basada en la interacción del sujeto con su entorno. De acuerdo con estas ideas existen dos clases de instrumentos, el que actúa materialmente sobre el estímulo, modificándolo (la cultura provee las herramientas para transformar su entorno) y el mediador, de diferente naturaleza, que producen una actividad de adaptación diferente, entre los cuales están los sistemas de signos o símbolos que median en las acciones que se realizan (ejemplo: el lenguaje hablado).

Se puede expresar, de acuerdo con las ideas de Vigotsky (ob. cit.), la existencia del nivel de desarrollo real, el cual representa los mediadores ya internalizados por el sujeto y, por otro lado, el nivel de desarrollo potencial, el cual está constituido por lo que el sujeto sería capaz de hacer con ayuda de otras personas o de instrumentos mediadores externamente proporcionados; este nivel debe captar el mayor interés no sólo de los psicólogos sino también de los educadores en ocuparse de conductas o conocimientos en proceso de cambio.

Según Bauzer, E. (1997), indica que el nivel de desarrollo potencial “Zona de Desarrollo Próximo”, representa la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial.

Según Colomer, J. (1987), se deduce que los y las estudiantes aprenden con la ayuda de alguien más, que domine lo que es capaz de hacer por sí solo y determine donde se requiere más ayuda para cuanto la tarea lo exija.

Por lo anterior, corresponde considerar que las instituciones educativas deben reclasificar sus relaciones con la comunidad organizada, con los sectores productivos, la familia, los medios de comunicación, la iglesia, entre otros, para proyectar programas donde fortalezcan los valores culturales (Juegos Tradicionales) y se rescate la identidad nacional, regional y local tomando en cuenta la existencia en el medio del bombardeo informativo y valorativo.

De esta manera se cumplirá con el principio unificador, propuesto por Vigotsky (1982) que el ser humano construye su propio conocimiento, no copiándolo del exterior sino tomándolo de los elementos que su estructura cognoscitiva y pueda asimilar, conformándose como un ser autónomo, intelectual y moral.

2.2.2. Definición de Juego

Según Morera, M. (2008), el juego es uno de los escenarios privilegiados de la educación física y el deporte, que considerando las muchísimas posibilidades de aprendizaje, de autorrealización y de incorporación de hábitos actitudinales. Resulta difícil definir la palabra juego, su multidimensionalidad implica que los diversos autores y autoras, se acerquen a él a través de su concepción sobre el origen del mismo y las características que le atribuyen, tampoco es un concepto científico, en sentido estricto, aunque los múltiples autores lo valoran como principio pedagógico. Así lo debe entender también Vigotsky (1996) cuando expresa: “El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica”.

Según Alonso (1985). Alonso, J. (1985), definir qué es el juego, el planteamiento más aceptado recientemente es el de Johan Huizinga que en su libro *Homo Ludens* lo plantea en estos términos: [el juego es una]“acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”. Como puede observarse, la definición de juego de Huizinga es compleja, tiene varios elementos. Aquí el autor señala como primer elemento la libertad, el juego y la obligación son incompatibles, se juega porque se quiere jugar y no por obedecer

la voluntad de otro. El juego rompe cadenas de esclavitud, en un juego existe la “la libertad de retirarse cuando a uno le plazca”, dice Callois.

Según Trigo Aza (1994), el juego tradicional es aquel juego que ha sido transmitido de generación en generación, generalmente de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos; de niños mayores a niños pequeños”. La misma autora continúa aclarando la diferencia entre tradicional y popular, refiriéndose al primero como el nombre que se le atribuía al juego de los adultos de las clases aristocráticas, y al segundo como al juego practicado por el pueblo llano, llegando a la conclusión de que esta diferenciación no tiene sentido en la actualidad.

Según Caillois, R. (1997), el juego es un contenido tan versátil y polivalente cuyas propiedades justifican que no debe ignorarse, subordinarse a otras áreas de conocimientos o reservarse únicamente a las primeras edades; utilizado y dirigido correctamente puede favorecer la adquisición y desarrollo de contenidos; tanto de conceptos –temporales y socioculturales- como de procedimientos y estrategia de resolución de problemas y de actitudes de socialización.

El juego, además de una actividad natural consustancial al desarrollo de procesos psicológicos básicos, es una actividad educativa de enculturación social. En los juegos se aprende, como afirmaba Suttón Smith en 1980 lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana: el ser y la posibilidad de no ser.

Según Lobato E. (2007), si el proceso de aprendizaje que está incluido en los juegos es el de “aprendizaje para el desarrollo”, del que habló Vigotski, el contenido de lo que se aprende debe referirse a aspectos relevantes de la vida. En los juegos se aprende a conocer a los otros y saber que esperar de ellos; a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar en qué circunstancias posibles. Una de las características principales es tanto la tranquilidad como alegría emocional que supone la conciencia de saber que sólo es un juego. En los juegos se aprenden facetas particulares de este proceso tan complejo que es el de irse convirtiendo en persona, o sea el ir adquiriendo una identidad social desde la cual puede interpretarse a sí mismo y al sentido de las cosas. Así podremos decir que el juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va

ampliando dramáticamente, el conocimiento acerca de sí mismo del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación; por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo.

El juego del niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción “del acto de pensamiento”, según la idea clave de la teoría de wallón. La explicación de esta teoría nos indica cómo el proceso del primer movimiento del niño deviene en juegos y más tarde en simbolismo y abstracciones.

A.- Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica

Según Omeñaca, R. (2004), la cultura tradicional en Perú tiene muchas cualidades formadas, por la mezcla de distintos elementos han dado su aporte a la formación del folklore peruano permitiendo que sean adaptados como parte del patrimonio cultural. Uno de esos elementos son los Juegos Tradicionales, típicos de una región o país, los cuales forman parte importante de la cultura popular, constituyendo un tesoro nacional practicado de generación en generación.

Aretz (1998), los define como “Juego Folklórico en donde resumen experiencias colectivas de generaciones, y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando. (p. 32).

Por otro lado, Bustos y otros. (1999), expresan que son todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen.

Por otra parte, Bolívar (2001), los denomina “juegos populares, que pertenecen a la cultura popular y constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve”, por tanto, la principal característica de los juegos tradicionales, es resaltar las tradiciones del pueblo desde generaciones.

Dentro de la clasificación de los juegos tradicionales se encuentran algunos juegos que llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que muchas de estas actividades lúdicas también son conocidas en varios países, aunque con diferentes denominaciones.

Sin embargo, en el Perú existe un gran número de juegos tradicionales producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla de este país. Entre los juguetes más populares se cuentan, el aro, el trompo, la cometa, el rayuelo o mundo, las muñecas de trapo, entre otros.

B.- El juego como base del desarrollo socio-emocional del niño

Según Trigo Aza (1994), el juego y la cultura han ido siempre a la par en la historia de la humanidad. Cada pueblo, según su forma de vida ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica. Algunos de estos juegos se encuentran en diferentes sociedades de países bien distantes y distintos, es el fenómeno del juego. Entonces no se pueden separar el juego y la cultura porque van evolucionando juntos a través del desarrollo de la historia. Quiere decir esto que las costumbres y las tradiciones de nuestros pueblos hacen parte de esa cultura y ese juego tradicional que concierne este trabajo se justifica de una manera más amplia cuando lo utilizamos en la escuela liberando a los estudiantes no solo de que con este se recreen sino que también logren en sus aprendizajes valorar todo lo popular y lo transgeneracional, no solo de nuestro país sino de otros lugares del mundo que también dieron su aporte a la construcción de esta sociedad.

Para Eugenia Trigo Aza (1994), el juego es una determinada forma de conocer hechos y situaciones del entorno social y cultural; porque existe en el mismo una respuesta a diferentes situaciones vivenciales del estudiante que se integran al espacio escolar, la calle, el barrio y diferentes manifestaciones populares. Esa práctica habitual del juego debe desarrollar en él, actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de normas de convivencia.” Referente a esto se puede anotar que el juego tradicional como juego nos podría brindar las herramientas para conocer bien estas tradiciones culturales y apoyarlas para que se sigan transmitiendo de generación en generación a través de la escuela y poder mantenerlas arraigadas

en cada uno de los espacios en que el niño se relaciona con su familia y la comunidad y además de crear a partir de su práctica mejores relaciones interpersonales con los demás.

Según Wearing, B. (1987), la propuesta es muy apropiada porque en la escuela se dan esos mismos intercambios culturales y el maestro es el llamado a llevar el rescate de la cultura por las mismas condiciones de vida de los niños y esos mismos comportamientos de sus padres que no tienen tiempo porque laboran o no tienen espacios adecuados para que ellos practiquen los juegos. Cuando enseñamos lo tradicional estamos brindando un aporte a la sociedad, estamos permitiendo que la cultura se arraigue más en nuestros niños y niñas y que sean mejores personas en una forma integral. Expresa Trigo Aza que a través de estudios experimentales realizados al juego tradicional con entrevistas, dibujos y textos, interacciones motrices entre los jugadores y sociometría este ofrece a sus participantes unas relaciones socioafectivas más ricas que otros deportes debido a que los roles cambian durante el transcurso del propio juego, es decir, que a veces es uno solo contra todos, cambia rápido a todos sobre uno solo y luego todos contra todos.

Según Suárez Diana, Yajure Dalila y Torres, Stirling. (2011). en la propuesta realizada aquí ese juego tradicional va enriquecer las relaciones entre cada uno de sus participantes, van a relatar sus experiencias y van a resaltar lo más importante de cada juego construyendo de forma equitativa todas las herramientas dadas por el docente para el análisis y la construcción de las normas o reglas de cada juego.

Según Trigo Aza, E. (1990), la escuela es el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados. Y no solamente darlo a conocer, sino respetarlo y revivirlo. Si en las aulas, el profesorado es capaz de recuperar toda esa cultura, sirviéndose de sus propios recuerdos, de las aportaciones de los propios alumnos y de los padres y abuelos de estos, en más o menos poco tiempo habremos recuperado todo eso. Pero si además del trabajo en el aula, motivamos a que todos (profesores, alumnos, padres) participen en las distintas manifestaciones culturales de su entorno, entonces si estaremos en el camino de valorar y reconocer la propia cultura, más

allá de modas e imposiciones exteriores” 41 Reconoce la autora que la escuela es la institución educativa más apropiada para enseñar las tradiciones culturales a través del juego porque integra a toda la comunidad educativa; es decir, los padres, abuelos y acudientes y los hace partícipes de estos juegos tradicionales con sus aportes, experiencias y demás aspectos relacionados con la cultura nos brindaran un apoyo muy importante en consecución de esta propuesta metodológica.

Según Trigo Aza (1994), el juego es la conducta lúdica que es fruto de nuestra cultura y de nuestra historia y está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida; es decir que el juego representa una importante herramienta de la cultura para introducir a sus individuos al universo normativo corporal.

Según Vigotsky, L. S. (1966), las maneras permitidas, los puntos de contacto, los gestos y comportamientos admitidos y requeridos se ofrecen en formas de juego con las cuales se perfila un lenguaje ético corporal. Jugar también es conocer algunas veces mecánicamente otro no lo mundano, lo cotidiano, lo familiar, lo cultural y también lo sagrado. La solidaridad, la reciprocidad, la generosidad, lo propio, el respeto, la entrega, la atención, lo particular y lo general, lo igual y lo diferente lo vive una y otra vez cuando jugamos de pequeños y continuamos jugando ya de adultos en la vida.

Además otros autores como Pierre Parlebas opinan que *los juegos son uno de los modos de expresión de una cultura: por el espacio de que disponen, la temporalidad que imponen y las comunicaciones que proponen, los juegos son como el espejo de una civilización. Las raíces de una cultura se sumergen también en sus juegos. Los rituales lúdicos, las formas de comunicación, las múltiples modalidades y fórmulas de juego, su imaginario en fin, son un patrimonio cultural precioso que contribuye a la definición de la cultura.* Verdaderamente este autor nos dice que aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región específica como el lugar donde se realiza esta propuesta y que resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano.

Según Pérez, F. (1991), estos juegos representan una riqueza inimaginable cuando los estudiamos y profundizamos en su esencia, permitiéndonos analizar

una serie de aspectos intrínsecos, como las distintas formas de relaciones humanas que se establecen (roles, género, laborales, etc.).

2.2.3. Delimitación terminológica del juego tradicional, popular y autóctono o vernáculo

Las conductas lúdicas son fruto de nuestra cultura y de nuestra historia. El juego está inmerso en nuestro acervo cultural, al igual que la arquitectura, la gastronomía, el arte o los modos de vida.

El diccionario de la Real academia, lo define al juego tradicional como:

- ✓ Doctrina, costumbre, etc.; conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos
- ✓ Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, hecha de padres a hijos al pasar de los tiempos y sucederse las generaciones.

Podemos concluir entonces que el juego tradicional son costumbres cuyo uso vienen de antiguo.

Según Sue, R. (1982), la expresión “juego tradicional” se corresponde a aquella practica que se ha ido transmitiendo de generación en generación a lo largo del tiempo.

Al juego tradicional se le atribuía al juego de los adultos de las clases tradicionalmente consideradas cultas o aristocráticas.

A.- El juego popular. Era el juego que practicaban el pueblo bajo; es decir cuando un juego es representativo, popular, en un colectivo determinado de personas. Es decir, cuando un juego es protagonizado por un buen número de personas, en una localidad o zona determinada. (Población escolar, infantil, adultos, hombres, mujeres...)

B.- El juego autóctono. Lo autóctono es lo típico, lo personal de una zona determinada, supone entonces atribuir un origen “cierto” al nacimiento y localización de estas prácticas.

Pero tan solo basta observar que la mayoría de nosotros hemos aprendido a jugar a través del uso de fuentes orales, es decir escuchando y observado a otros como jugaban o, simplemente, introduciéndonos en un grupo de jugadores experimentados en un determinado juego.

Por razones de estudio hemos querido diferenciar los conceptos anteriores, pero en definitiva todo este conjunto de manifestaciones lúdicas que se ha venido arrastrando a lo largo del proceso histórico de los pueblos es patrimonio cultural del mundo y no podemos encasillarnos en darle más valor a uno que al otro. Al final todo es juego.

De pequeños hemos jugado y aprendido estos juegos y de mayores los volvemos a revivir enseñándoles a los niños y niñas.

Según Trilla, J. (1989), debemos afirmar que en estas últimas décadas se está abandonando estas prácticas lúdicas, muy poco se ve a niños y niñas jugar a los juegos tradicionales, debería la escuela promover dichas prácticas y los docentes de educación física son los llamados a promocionarlos y revalorarlos.

Los juegos tradicionales infantiles favorecen el desarrollo de las cualidades, físicas. Coordinativas e intelectuales. (U, castr, 1996)

Según Poggioli, L. (1997), se puede expresar que son una valiosa aportación cultural para el desarrollo lúdico, por tanto, son un patrimonio universal que no debemos dejar desaparecer. Entre los juegos y juguetes tradicionales que resultaron producto de la mezcla de influencias de las que se ha venido planteando, se tienen:

C.- El juego tradicional y la identidad cultural

Según Sanderson, D. (1990), los juegos tradicionales, debido a su carácter popular facilitan al niño diversión y entretenimiento, permiten de esta manera instaurar una acción socializadora entre los docentes y padres que manifiestan distintas tradiciones y de los niños que reciben la información. Mediante éstos el niño socializa y conoce sobre las raíces de su pueblo, de una manera amena y divertida las aprende y practica sin preocuparse de lo antiguo de su origen.

Según Poggioli, L. (1997), los juegos tradicionales son típicos de una región o país, forman parte importante de la cultura popular y constituyen un tesoro nacional practicado de generación en generación, son indicados como una faceta en los niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social.

Según Chateau, J. (2008), define a los juegos tradicionales como: “Experiencias colectivas de generaciones, y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando”. (p 32) De acuerdo a este aporte se puede decir que el juego pasa de generación en generación, y consiente conocer actividades que practicaba los ancestros, y que en la actualidad también se las practican, las mismas que permite valorar las raíces del ser humano.

Según Poggioli, L. (1997), las concepciones sobre los juegos, tradiciones y la identidad cultural se comienza a plantearse y a estudiarse empíricamente por lo que se considera que la identidad está bajo la luz del pasado” (p.66). Las tradiciones son parte del pasado y son indispensable para el progreso social e integridad como continuidad del desarrollo cultural. No se puede hablar de la identidad cultural sin antes que el niño conozca los aspectos primordiales del entorno, sean éstas actividades institucionales, deportivas, educacionales de la localidad, patrimonios, costumbres y tradiciones que son las que las identifican, de ahí la relevancia de que los niños identifiquen este patrimonio donde se tiene la historia de los elementos que han contribuido al desarrollo de la cultura.

D.- El Juego Tradicional y la Transmisión Cultural

“Diferentes variantes que tienen un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.

Acercamiento (el respeto a los adultos, hijo – abuelo).

Transmiten formas de vida, cosmovisiones, creencias, leyendas.

Según Tinsley y Howard (1986), el juego tradicional permite afianzar lazos de identidad y mantener viva una cultura, es heredar y dejar como herencia partes de nuestras vivencias, en siendo ya abuelo, revivir cada vez que nuestros nietos hagan lo mismo que hicimos nosotros.

La Vega, nos manifiesta que a través del rescate y práctica de los juegos tradicionales podemos mantener viva la cultura del mundo lúdico de nuestras generaciones antecesoras, disfrutando y reviviendo en cada accionar del juego.

2.2.4. Los juegos tradicionales como contenido curricular para el fortalecimiento de la identidad regional y local

Según Medina, M. (2002), el Perú del siglo XXI se nos presenta como un país rico en diversidad, en constante crecimiento económico y habitado además por gente tenaz, perseverante y creativa.

Según Pérez L. (1991), en este momento de su historia, nuestro país necesita más que nunca una educación que forme a las personas capaces de convertir ese potencial en oportunidades de desarrollo y progreso para todos. Personas que, desde la diversidad que nos caracteriza, hagan suyo el compromiso de fortalecer nuestra identidad común, de hacer de la democracia una manera deseable de vivir y de gobernarnos a nosotros mismos. Una educación que, a escasos años del bicentenario de la independencia nacional, necesita dejar atrás el enciclopedismo típico del siglo XIX y habilitar a ocho millones de niños, niñas y adolescentes, así como a un cuarto de millón de jóvenes y adultos que completan su formación escolar, para que sean protagonistas y no meros observadores pasivos en el logro de esta aspiración.

Según Trigo, E. (1989), la educación física puede discurrir dentro de ese camino e introducir al profesional del ámbito motriz en la cultura tradicional del mundo lúdico, es forma de aportar profesionalmente un “granito de arena” en la valoración del Patrimonio Cultural componente que el currículo actual del ministerio de educación contempla para ser desarrollada desde las diversas áreas que forman el currículo pero que hasta la actualidad los docentes no están desarrollando el contenido relacionado a juegos tradicionales, contenido de un valor fundamental en función de múltiples posibilidades de valores que nos ofrece y que están siendo olvidados por los elementos de modernidad que inducen y alienan a nuestros jóvenes, mutilándose la posibilidad de conocer y rescatar nuestro pasado reciente.

Según Vallejo, L. (1997), los docentes del ámbito motriz desconocen que los juegos tradicionales representan la identidad cultural de nuestras costumbres y tradiciones. Se ha constatado experimentalmente a través de las interacciones motrices, que niños y jóvenes que participan en sesiones de diversos juegos tradicionales llegan a unas relaciones socio-afectivas mucho más ricas de

aquellos que se dedican a jugar deportes institucionalizados. Los docentes de educación motriz desconocen también que los juegos tradicionales representan la identidad cultural, nuestras costumbres y tradiciones. Por ello no sólo se trata de un simple ejercicio corporal y un conjunto de tácticas o expresiones deportivas, sino fundamentalmente encontrar en el pretexto de perfeccionar la armonía entre cuerpo y mente.

En tal sentido, las capacidades y desempeños van dirigidos a conocer, en lo que respecta a este trabajo, comprender e interpretar la importancia de los Juegos Tradicionales para la cultura peruana en cada localidad.

Por otra parte, si bien no todas las áreas tienen contenidos donde se señala el término Juegos Tradicionales o manifestaciones culturales, si existen contenidos relacionados con el patrimonio natural y cultural.

Dentro de este marco de ideas, se hace factible el diseño de programas y Proyectos de Aprendizaje como un vehículo para el conocimiento y valoración de los juegos tradicionales, que según Prats, J. (2001) no se pueden ver exclusivamente desde las vidrieras de los museos, alejado de las percepciones de la localidad, por lo que será necesario ayudar a la gente a interpretar su entorno natural y cultural existentes entre los componentes presentes en ese entorno, entre ellos y las personas.

Según Medina, M. (2002), estos Proyectos y Programas si se lleva al estudio de los Juegos Tradicionales se podrían centrar en el valor de los espacios locales con valor cultural, juegos, entre otros. Se trata de lograr que los niños y niñas construyan su conexión y espacio con la identidad local y regional a partir del rescate de los juegos tradicionales más inmediatos y a partir de ese conocimiento comenzar a fortalecer su identidad.

A.- Los juegos y la Identidad cultural

Según Pelletier, P. (1986), la identidad cultural entendida como el sentimiento y conciencia de pertenencia hacia un grupo, a las expresiones materiales e inmateriales de un pueblo y al vínculo histórico entre el pasado, el presente y el

proyecto de un futuro con miras al desarrollo, se va construyendo y desarrollando desde la propia experiencia diaria en contacto con los otros y con el contexto que nos rodea; así como a través del interés por conocer la historia pasada y presente además del patrimonio cultural de nuestro país. Reconociendo que esta historia es cambiante, impredecible y se va construyendo diariamente con los sucesos de la vida que marcan hitos históricos personales o sociales, la acción educativa implicará entre otras responsabilidades, la construcción del relato de una identidad cultural, de un sujeto, de una historia, así como la ubicación de un actuar en el presente, y por ello los docentes en su rol orientador, se convierten en los principales agentes en el desarrollo de la identidad cultural de todos los peruanos.

Según Medina, M. (2002), cuatro son los aspectos más importantes en el desarrollo de la identidad cultural de las personas: el reconocimiento de sí mismo, el reconocimiento de su medio social inmediato, el reconocimiento de su medio natural inmediato y el reconocimiento de diversos aspectos de la cultura. En este sentido, la metodología sugerida para la escuela en su labor de formación de la identidad cultural por autores como Galán (2012), Rodríguez (2008) y Sevilla (2004), debe centrarse en vincular estos cuatro aspectos con los objetivos educativos (en el caso de la educación peruana con las capacidades), con los contenidos de las diversas áreas curriculares, con las actitudes y valores que se desea formar en las personas y con las estrategias didácticas que utilizarán los docentes para vincular todo lo anteriormente mencionado, a través de las cuales deben propiciar el desarrollo de procedimientos y habilidades cognitivas y actitudinales, a través del trabajo vivencial, reflexivo, holístico y de carácter social.

Según Pedró, F. (1984), es deseable que el docente conozca y valore la cultura del contexto social y educativo en el que esté inmerso y sea consciente de su rol como agente formador de la identidad cultural de sus alumnos, utilizando elementos propios de la cultura como insumos para planificar la secuencia de acciones que desarrollará en el proceso de enseñanza y aprendizaje, transmitiéndoles el cariño, conocimiento y valoración por su cultura y favoreciendo no solo los aprendizajes de las áreas curriculares, sino también el desarrollo de la identidad cultural de los mismos.

En base a esta reflexión y a nuestra propia autoevaluación como docentes promotores de cultura, nos dimos cuenta que muy pocas veces habíamos pensado en el desarrollo de la identidad de nuestros alumnos, por lo que surge la necesidad de buscar un modo de apoyar el desarrollo de la identidad de los peruanos.

Por ello, la motivación de la cual parte este estudio implica intentar identificar qué estamos haciendo los docentes para desarrollar la identidad cultural de nuestros alumnos, identidad que implica el reconocerse a sí mismo como persona, reconocer al otro con todas sus complejidades, reconocer el contexto donde vivimos y reconocer los diversos aspectos de nuestra historia; puesto que se cree que formar para el desarrollo de nuestra identidad cultural, hará que los peruanos sintamos más autoestima y confianza, seamos más comprometidos con nuestro país, hagamos respetar nuestros derechos, cumplamos nuestras responsabilidades como ciudadanos y tengamos más apertura a apoyar a otro peruano como nosotros

B.- La Identidad cultural como elemento educativo y social

Según Albó, X. (1993), para comprender adecuadamente el término “identidad cultural”, partiremos por conceptualizar las dos palabras componentes del mismo, extrayendo los aportes que consideramos más valiosos de cada una para permitirnos, luego de analizar concepciones de diversos autores sobre el tema, conceptualizar un enfoque propio de la identidad cultural que orientará el trabajo práctico de la presente investigación.

La palabra “identidad” proviene del latín *identitas* que quiere decir “lo mismo”, “lo que es lo mismo” e incluso “ser uno mismo” (Carrero, 2007. Online Etymology Dictionary, 2012), La Real Academia Española (RAE); agrega un significado que nos acerca más al tema de este apartado; nos dice que la identidad es el “Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás” (RAE, 2001).

Tanto Galán (2012), como García Morey citado por Belkis (2011), indican que existen dos tipos de identidades, una personal y otra colectiva, también llamada social o cultural. Ambas identidades se desarrollan de manera articulada puesto que siempre existe una interacción entre un yo y un otros. La identidad personal,

hace referencia a los rasgos físicos, psicológicos, afectivos, intelectuales y actitudinales que las personas desarrollan y fortalecen constantemente; mientras que la identidad colectiva tiene un origen histórico, puesto que se refiere a los elementos o significados heredados de nuestra familia y comunidad, los cuales se van construyendo e interpretando y nos permiten ser parte de una colectividad, en un espacio y tiempo determinados; se desarrollan y entran en crisis, corriendo el riesgo de desaparecer si es que no se cultivan en el tiempo.

Ambos tipos de identidades permiten a una persona diferenciar a otra en particular o a un grupo social determinado. Es decir, permite a la persona determinar si “yo” comparto algunos rasgos similares con el “otro” o los “otros”; y es en base a la interacción cotidiana, que podemos definir si compartimos o no una identidad colectiva y al mismo tiempo reafirmar nuestra propia identidad personal.

Según Parlebas, P. (1988), debemos recalcar que el poder diferenciar a los otros, no debe llevar a las personas a discriminar sino a conocer, respetar y valorar esas diferencias.

Por otro lado la palabra cultura proviene del latín cultura, cuyo significado estaba más relacionado al cultivo de la tierra y la labranza. Este significado va evolucionando y comienza a utilizarse en los siglos XVI y XVII con connotaciones más figurativas haciendo referencia al cuidado, el honor, el cultivo a través de la educación o el cultivo del alma. (Domínguez, 2008 y Online Etymology Dictionary, 2012) Según Castiel (2001:47), Camilleri es uno de los autores que mejor define la palabra “cultura”, pues menciona que ésta es la configuración lógica que una persona hace sobre significaciones persistentes y compartidas, las cuales adquiere por medio de su afiliación a un grupo; dichas significaciones permiten a la persona interpretar los estímulos del ambiente y a sí mismo según actitudes, representaciones y comportamientos comúnmente valorados en estos grupos. Además, menciona que la cultura tiende a proyectarse en las producciones y comportamientos, lo que permite asegurar su reproducción a través del tiempo.

Según Albó, X. (1993), la cultura genera un modo de vivir, cohesión social, riqueza, empleo y equilibrio territorial; cumpliendo con la más importante función social, la de proporcionar a las personas y grupos humanos una estimación de sí

mismo, lo que resulta condición indispensable para cualquier desarrollo, personal o colectivo.

En este sentido, consideramos que la educación es un factor clave en la conservación de la cultura y en la formación de la identidad de las personas, puesto que cada grupo humano siempre tenderá a expresar su propia cultura y a su vez deberá construir y reconstruir su identidad en la interacción con el otro.

Definidos los conceptos de “identidad” y “cultura”, nos adentraremos a conceptualizar el término “identidad cultural”.

Siendo muchos los autores que han intentado definir la identidad cultural, en este punto recogeremos las ideas principales y aspectos coincidentes de aquellas definiciones que consideramos más valiosas, para luego formular la definición que sustentará nuestro enfoque hacia el tema.

Según Albó, X. (1993), la identidad cultural, en principio, es una de identidad colectiva, entendida ésta como un tejido de imágenes y percepciones integradas en la postura psicológica del individuo, a través de las cuales las personas interpretan códigos sociales desde sus experiencias y del discurso e intentan coordinar su acción con las de otros en diversas prácticas sociales auto-adscribiéndose a grupos sociales con los que encuentran características, intereses o rasgos comunes. Estas imágenes y percepciones se encuentran en las motivaciones psico-biológicas, sociales y filosóficas de las personas, y son una síntesis de la cultura y la personalidad que llevan consigo.

Según Mato M. (2006), las expresiones de la vida cotidiana de una comunidad tales como su idioma, el arte, la literatura, las instituciones sociales, las tradiciones, los conocimientos, las creencias, los valores, los hábitos, las costumbres, etc.; también son consideradas como parte de la identidad cultural. Tales expresiones culturales, se desarrollan y expresan en un tiempo y momento histórico determinados, por lo que son susceptibles a cambios y coexisten en el marco de las relaciones intergeneracionales, por lo que constantemente entrarán en crisis, restauraciones, demoliciones y reconstrucciones, a través de las cuales se irán construyendo y reconstruyendo los significados y expresiones socioculturales que nos permiten diferenciarnos de los demás y sentirnos enraizados y parte de la comunidad.

Según Heise, M.; Tubino, F.; Ardito, W. (1992), la identidad cultural también puede ser entendida como un sentimiento de pertenencia y valoración a este conjunto de elementos culturales constitutivos de la matriz cultural de donde procede cada persona, los cuales, según la Unesco (1982), se convierten en una riqueza que potencia las posibilidades de realización del ser humano, pues moviliza a cada pueblo y a cada grupo para nutrirse de su pasado y aprovechar aportes externos relacionados con su idiosincrasia, a fin de continuar creando y recreándose.

Por su parte, Montoya citado por Galán (2012), realiza una conceptualización numerada de lo que entiende por identidad cultural, la cual consideramos muy pertinente y clara.

Él indica que la identidad cultural es:

- 1) La conciencia de una pertenencia 2) El consenso y orgullo de esa pertenencia
- 3) La reivindicación de raíces y tradiciones 4) La existencia de un proyecto futuro colectivo 5) La capacidad de desarrollo de la cultura que con sus propios recursos y los elementos de otras que incorpora en su matriz, sigue creando su propio modo de ver y sentir, de pensar y vivir.

Estos dos últimos aportes de Montoya son de suma importancia, pues llevan la noción que la identidad cultural debe mirar también hacia el futuro, donde las personas y la comunidad respondan las siguientes preguntas: ¿quiénes fuimos?, ¿Qué somos?, y ¿qué queremos ser? con la finalidad de mirar el pasado histórico y étnico, y encontrar un significado en ellos que nos permita comprender nuestro presente y proyectarnos al futuro.

Según Heise, M.; Tubino, F.; Ardito, W. (1992), analizados los conceptos presentados, y vinculándolos a las ideas principales extraídas de los términos identidad y cultura, podemos decir que todos los autores consultados coinciden que, hablar de la identidad cultural implica tres aspectos: el sentimiento de pertenencia, las expresiones materiales e inmateriales de un pueblo y el vínculo histórico con el pasado.

Por ello, podemos conceptualizar la identidad cultural como:

El sentimiento positivo y de pertenencia que presentan las personas de un colectivo hacia la historia y expresiones materiales e inmateriales de su comunidad de origen y de la comunidad en la que pueden estar insertos; lo cual enmarca sus acciones a través de valores, actitudes, comportamientos, representaciones y significados, que configuran un modo de vivir, interpretar y reflexionar sobre la realidad y sí mismos, permitiéndoles generar cohesión y desarrollo social si es que estos rasgos son compartidos.

Los tres aspectos incluidos en nuestro concepto de identidad cultural; son claves en el enfoque que optaremos en la investigación, por lo que pasaremos a desarrollar cada uno de ellos.

Entendemos que el sentimiento de pertenencia se refiere al afecto positivo que podemos sentir y desarrollar hacia una colectividad o un territorio, aceptándolos y queriéndolos con todas sus particularidades. En el primer caso, se genera este sentimiento por las similitudes que podemos encontrar con un grupo humano, tales como valores, conductas, gustos, intereses, entre otros. En el segundo caso, porque tenemos la oportunidad de conocer, apreciar, valorar, admirar y tener contacto directo con la geografía de nuestro territorio y reconocer todo lo que puede brindar al ser humano.

Medina, A. (1987), la identidad cultural también se define por las expresiones de un pueblo, las cuales pueden ser elementos concretos que el hombre diseña y construye o elabora; o también simbólicos, a través de los cuales el hombre expresa sus sentimientos y sabiduría. Es decir, en este aspecto estamos hablando del patrimonio material e inmaterial de la cultura.

Basándonos en la “Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural” de 1972 (Unesco, 2012b) y los aportes de Galán (2012) y Molano (2007), podemos definir el patrimonio cultural material como aquellas obras concretas y tangibles que el hombre ha realizado tales como: monumentos, conjuntos arquitectónicos, lugares construidos en conjunción con la naturaleza, artesanías, documentos, obras de arte, monedas, etc.

Por otro lado, el patrimonio inmaterial serían todas aquellas expresiones, tradiciones, usos, representaciones y conocimientos y técnicas que han sido heredadas de nuestros antepasados y transmitidas de generación en generación,

recreándose constantemente por las personas en función de su interacción con el contexto.

Ejemplos de ellas serían: el idioma, tradiciones y expresiones orales, artes del espectáculo; usos sociales, rituales y actos festivos; conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo; y técnicas artesanales tradicionales (UNESCO, 2012c)

Finalmente, la identidad cultural es también el vínculo histórico que recoge nuestro pasado, determina nuestro presente y proyecta el futuro. Conocer la historia, reflexionar sobre ella, compararla con la actualidad y proyectar un futuro, nos permitirá vincularnos con nuestros orígenes, identificar las causas de nuestro presente y realizar proyectos conjuntos o personales que encaminen el futuro.

Medina, A. (1987), los Juegos tradicionales que se han desarrollado en el departamento de Lambayeque, son una gran representación para el país de manera que es la identidad de la Cultura Peruana, por muchos factores y elementos que son significativos para la sociedad Peruana, entre las diversas costumbres, no solo son para divertirse, sino que también son educativos.

Los Juegos Tradicionales Lambayecanos es la actividad de los niños más importante ya que lo hacen para divertirse, también para socializar, aprendes, acatar normas, entre otros desarrollos físicos y psicológicos, los juegos tradicionales del Perú son el termómetro que mide la salud y energía del niño.

Los Juegos Tradicionales Lambayecanos son más que un pasatiempos, es importante para los niños, un niño que juega se considera estable en lo físico, mental, social, y emocionalmente, a diferencia de que si el niño no juega podría tener problemas de salud o en la conducta mental, representado el Folklore de Perú, como las costumbres y tradiciones del Perú y mucho más.

Es así que desde este concepto de identidad cultural, nos acercaremos a la realidad educativa donde desarrollaremos la investigación. La escuela como institución formadora de personas y peruanos, así como los docentes en su rol de orientadores y guías de los procesos educativos; deben tomar en cuenta el

desarrollo de estos tres aspectos del concepto de identidad cultural incluyéndolos en la fundamentación y propuesta educativa de sus Proyectos Educativos Institucionales y Curriculares.

Según Medina, A. (1987), se debe tomar en cuenta que el trabajo curricular y didáctico para el desarrollo de la identidad cultural, debe presentar las siguientes características que responden al enfoque propuesto en el concepto: a) Debe ser colectivo, social y participativo, y al ser social, empieza primero en la familia. b) Debe ser flexible a los cambios, pues la cultura está en constante proceso de reconstrucción y desarrollo.

c) Debe estar enmarcado en un tiempo y contexto específicos. d) Debe orientar el potencial cultural para el desarrollo social. (Rodríguez, 2008; Galán, 2012; Hidalgo, 2008)

Cerrando este acápite, nos quedaremos con la cita de Villoro citado por Cépeda (2010), quien menciona que:

La identidad de un pueblo no puede describirse por las características que lo singularizan frente a los demás, sino por la manera concreta como se expresan, en una situación dada, sus necesidades y deseos y se manifiestan sus proyectos, sean éstos exclusivos o no de ese pueblo. (Cépeda 2010:15).

Por lo que la escuela y los docentes tenemos la responsabilidad de apoyar al desarrollo de nuestra identidad cultural y a la construcción de este proyecto personal o de conjunto; haciéndonos cada vez más conscientes del modo en el que abordamos el trabajo de la identidad cultural en nuestras aulas.

C.- Fortaleciendo la identidad regional y local a través de los juegos tradicionales

Se inicia este espacio con la definición de Identidad Regional y, según expresa Jiménez, G. (2001) el término:

Se deriva de un sentido de pertenencia socio regional y se da cuando por lo menos una parte significativa de los habitantes de una región ha logrado incorporar a su propio sistema cultural los símbolos, valores y aspiraciones más profundas de su región. (p. 12)

En esta perspectiva se puede decir que para fortalecer la identidad regional y local a través de los Juegos Tradicionales se debe realizar a través de un proceso de individualización entre los grupos que entran en contacto.

Esto implica los siguientes momentos:

Primero: La identificación, el sentimiento de afirmación, de pertenencia y de valoración del grupo familiar, territorial al que pertenecen los sujetos.

Segundo: La exploración, o sea, la actividad de búsqueda y valoración de las posibles alternativas identificativas, por medio de la propia cultura o a través de actividades diferentes permiten la comprensión y al aprecio de la propia familia territorio.

Tercero: La asimilación, lo que propiciaría aculturación y la integración.

En este sentido, al pretenderse una situación social como la propuesta en este trabajo de rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local, se tendrá un magnífico recurso y oportunidad para contribuir a la formación ética, al crecimiento y autoafirmación personal e identitaria de los niños y niñas.

Según Aretz, Inés (2004), en este marco se puede expresar que el juego tradicional o popular posee excelentes virtudes educativas para formar el aspecto social y cívico –y estético- de todo aquel que lo practica, pues con ellos se suaviza la esperanza del carácter, se corrige la susceptibilidad, temple la violencia, se pierde la timidez por las relaciones francas y amistosas, así como también, hace que perduren ideas y costumbres tradicionales.

Asimismo, se cree necesaria la labor de recuperación del patrimonio lúdico para una mejor socialización y aprendizaje de la cultura propia para resucitar olvidados juegos, tanto locales como de extranjero, y actividades primitivas de la raza.

Así que descansa sobre los hombros de los educadores la tarea de recoger los juegos populares de su localidad y transformándole en motivo educacional que

proporcione al niño el esparcimiento biológico que le precisa y la formación anímica que le hace falta, para lo cual se hace necesario que los juegos populares nunca caigan en el olvido, ni se posterguen por otros de importación.

Desde esta perspectiva se cree necesario desarrollar en las diferentes áreas aspectos lúdicos de cara a la educación del tiempo libre y el juego tradicional porque permiten conseguir los siguientes objetivos educativos:

1. Generar en el alumno un interés especial por el juego tradicional a partir de su práctica;
2. Permitir conocer mejor la cultura propia y por ello valorarla;
3. Contribuir a la relación con otras personas de distintas edades, sexo y condición;
4. Favorecer la mejora cualitativa del uso del tiempo libre y; 5. Encaminar la autoestima hacia lo propio.

Aunque los cambios provocados por el transcurso de los años han influido en la utilización ideológica, socializadora, moral o cívica, se deja claro en este espacio que el esfuerzo de muchos educadores y el interés de los niños al practicarlos, ha sido lo que ha permitido que los juegos populares no desaparezcan de nuestras vidas, y sean una constante en la historia lúdico pedagógica de Lambayeque.

2.2.5. Teoría del juego tradicional de Eugenia Trigo Aza

Los juegos tradicionales existen muchos juegos cabe preguntarse qué lugar ocupan éstos en un marco general de juegos ¿cuáles son los tradicionales? ¿Cuáles son los otros juegos? La autora española Eugenia Trigo Aza registra clasificaciones. En ninguna hace referencia al juego tradicional, considerando que los criterios que siguen son variados: movimiento o dificultad motriz, reglamentación, edad, autoridad (si son dirigidos o no), cooperación o competencia, participación, etapas de desarrollo humano, lugar, material, efectos, etc. Sin embargo, antes de intentar cualquier clasificación, Trigo Aza parte de dos premisas que considera esenciales: una, los jóvenes demandan juegos y lugares para jugar, y dos, los profesores deben cambiar su rol de transmisores a facilitadores. Con respecto al juego, dice que “suele ser empleado en diversas situaciones sociales y por ello conviene... tener claro a qué tipo de concepto nos

vamos a referir, pues cada pueblo, según su forma de vida, ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica.

El juego y el entorno sociocultural van ligados de la mano y que se hacen diferentes de acuerdo a la época en que se desarrollaron debido a la evolución del sistema de relaciones humanas y al material utilizado para el juego, que es muy diferente. Con esta afirmación, Lavega reconoce que cada pueblo se entiende y conoce en función de sus propios juegos.

Para Trigo Aza el juego es la conducta lúdica que es fruto de nuestra cultura y de nuestra historia y está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida; es decir que el juego representa una importante herramienta de la cultura para introducir a sus individuos al universo normativo corporal. Las maneras permitidas, los puntos de contacto, los gestos y comportamientos admitidos y requeridos se ofrecen en formas de juego con las cuales se perfila un lenguaje ético corporal. Jugar también es conocer algunas veces mecánicamente otro no lo mundano, lo cotidiano, lo familiar, lo cultural y también lo sagrado. La solidaridad, la reciprocidad, la generosidad, lo propio, el respeto, la entrega, la atención, lo particular y lo general, lo igual y lo diferente lo vive una y otra vez cuando jugamos de pequeños y continuamos jugando ya de adultos en la vida. Además otros autores como Pierre Parlebas opinan que “Los juegos son uno de los modos de expresión de una cultura: por el espacio de que disponen, la temporalidad que imponen y las comunicaciones que proponen, los juegos son como el espejo de una civilización. Las raíces de una cultura se sumergen también en sus juegos. Los rituales lúdicos, las formas de comunicación, las múltiples modalidades y fórmulas de juego, su imaginario en fin, son un patrimonio cultural precioso que contribuye a la definición de la cultura. Verdaderamente este autor nos dice que aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región específica como el lugar donde se realiza esta propuesta y que resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano. Porque estos juegos representan una riqueza inimaginable cuando los estudiamos y profundizamos en su esencia, permitiéndonos analizar una serie de aspectos intrínsecos, como las distintas formas de relaciones humanas que se establecen (roles, género, laborales, etc.). El juego y la convivencia Después de revisar toda la importancia que tiene el juego tradicional en la cultura ahora

miremos la relación que tiene con la convivencia. Existen muchos conceptos sobre la definición de convivencia, pero vamos a tomar uno en especial de la Real Academia de la Lengua Española y es “Convivir significa vivir en compañía de otros. Esto nos refiere que para poder hablar de "compañía", se tiene que dar una participación en los sentimientos del otro, una empatía. En definitiva, cuando se habla de convivencia, se hace referencia a la vida que comparten individuos, familias y grupos en cuanto a intereses, inquietudes, problemas, soluciones a dichos problemas, expectativas, usos del espacio, servicios y todo aquello que forma parte de la existencia en sociedad. La convivencia implica, por lo tanto, estar al mismo tiempo y en el mismo lugar que otros, con los que se interactúa activa y creadoramente, con quienes se comparten aspectos comunes, y entre quienes se da un entendimiento, una empatía.

Sin embargo, convivir, no significa estar de acuerdo en todo, sino la posibilidad de disentir, debatir y regular ese conflicto sin que ello suponga una ruptura, una desintegración o la pérdida de cohesión social. Y es aquí donde la escuela juega también un papel importante porque complementa esa misma labor de la familia proporcionando los espacios adecuados para que esa convivencia dirija construcción de normas y valores y logre a través de esa interacción social edificar y conservar la cultura tradicional. Ciertamente el tema que nos atañe es la convivencia escolar que también podría entonces definirse como “una construcción colectiva y dinámica, constituida por el conjunto de interrelaciones humanas que establecen los actores educativos al interior del establecimiento”⁴⁴ Entonces podría decirse que en la práctica de esta convivencia todos y todas tenemos varias identidades que conforman nuestra esencia: hijos, padres, estudiantes, docentes, amigos... Es por ello que el crear una identidad comunitaria que busca el bienestar de la misma a través de la interacción y relación con diferentes culturas no ha de entenderse como una agresión a la propia identidad cultural del individuo o el grupo si no como una forma de vida en la que se integran todos los individuos en la comunidad y se enriquecen de las vivencias conjuntas e individuales de todos los miembros. En el espacio escolar, la convivencia se enseña, se aprende y se refleja en los diversos espacios formativos (en el aula, en los talleres, las salidas a terreno, los patios, los actos ceremoniales, la biblioteca), los instrumentos de gestión (el PEI, los reglamentos de convivencia, los Planes de Mejoramiento Educativo), y en los espacios de

participación (Consejo Escolar, Consejo de Profesores/as), por lo que es de responsabilidad de toda la comunidad educativa garantizar ese clima escolar positivo. Cuando me refiero a clima escolar social positivo hago referencia a la percepción que tienen los estudiantes de un buen ambiente en el que se desarrollan sus actividades habituales diarias ;dejando claro así: la finalidad de las normas de convivencia que es mantener ese clima en las instituciones educativas y en la comunidad mediante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando la educación de los estudiantes en los valores del respeto y los derechos humanos y del ejercicio de una cultura ciudadana democrática participativa. Entonces la búsqueda de una convivencia positiva es por tanto una meta esencial de la educación ante la aparición de determinados conflictos. Se determina según el texto que “un conflicto es una confrontación entre dos o más personas cuyos ideas, posiciones o intereses son incompatibles o son vividos como incompatibles. Estos conflictos dados en la escuela desempeñan un papel muy importante en las emociones y los sentimientos, y la relación entre las personas que mantienen el conflicto puede salir robustecida o deteriorada dependiendo de cómo sea el proceso de resolución. Los conflictos son un ingrediente secuencial a las relaciones interpersonales y por tanto algo que se presenta siempre que se convive con otros, y que es necesario para avanzar. Del mismo modo, señalamos que las normas que se establecen en la escuela como marco de las relaciones interpersonales tienen un contenido fundamental cuando se comunican y se aplican con coherencia a toda la comunidad educativa y las sanciones realizadas tienen una función pedagógica cuando hay un espacio de reflexión conjunta en la que los implicados y los representantes de la comunidad educativa analicen con serenidad el problema. Sin embargo el bienestar emocional de los alumnos y la educación en valores son pilares esenciales de una educación que prepare a los alumnos para establecer relaciones interpersonales satisfactorias. Para convivir con los demás en un clima positivo es preciso sentirse bien con uno mismo. Los valores de responsabilidad, respeto, altruismo, y cuidado tanto de las personas como del entorno constituyen la base de una convivencia pacífica. Se favorece la mejora de la convivencia en los centros educativos si se fija dentro del Proyecto Educativo Institucional un Plan de Convivencia donde se recojan las normas de aula y su gestión. Pero es allí donde la educación física como área juega un papel importante para complementar el

trabajo de la convivencia. En los procesos de convivencia, la educación física es considerada fundamental para el desarrollo de la vida en sociedad de las competencias ciudadanas, cuyas características especiales estimulan los procesos de aprendizaje que allí se promueven y las formas en que las personas interactúan para lograrlos. Por ejemplo, en el área de educación física se aprende a seguir normas y a comprender su sentido y significado como en ninguna otra área. También aquí tiene especial importancia el trabajo en equipo y el desempeño de determinados roles para asegurar la obtención de una meta particular. En esta área se construyen interacciones especiales, en donde podemos aprender que aunque somos diferentes, esto no justifica el rechazo o la discriminación. Mientras se cumple la educación física, se puede aprender que si bien la mayoría de los hombres tienen una mayor fortaleza física y la mayoría de las mujeres tienen una mayor facilidad para el ritmo y la expresión artística por medio del movimiento, muchas mujeres tienen una mayor fortaleza física que muchos hombres y muchos hombres tienen mayores habilidades para la danza que muchas mujeres. Podemos aprender también a reconocer y respetar otras diferencias, como por ejemplo, que no todos somos buenos para todos los deportes o que tenemos diferentes habilidades físicas. En las clases de educación física podemos también aprender que podemos tener disciplina y ser fuertes sin maltratar a las demás personas y que el maltrato no tiene justificación. Tenemos la oportunidad de aprender a encarar las situaciones de contacto físico, manejando nuestras emociones y evitando peleas o agresiones. Aprendemos a competir, a ganar y a perder, pero también a cooperar. Ahora si cabe preguntarse por la relación entre el juego y la convivencia. A través del juego y el deporte de manera amplia, se rescatan todos aquellos aspectos que hacen de estos una herramienta útil para el desarrollo personal y social de las personas, en particular de los niños en edad escolar de básica primaria y la forma en que se promueve el “jugar limpio” como un valor fundamental para el logro de los mayores objetivos personales y colectivos. El juego limpio implica mucho más que el respeto a las reglas, es una manera de pensar y no solo una forma de comportarse, abarca los conceptos de amistad, de respeto al adversario y de espíritu deportivo. Entonces se hace referencia a valores que se deben enseñar con la construcción a la par de normas. Según Mendes, los valores son “creaciones simbólicas derivadas de prácticas culturales arraigadas que existen únicamente en forma inmaterial”.⁴⁶

Puede decirse entonces que los valores se transmiten y recuperan su propiedad con el tiempo, es decir que cada generación lega a la siguiente una serie de ellos y se hallan en constante transformación y así nuestros niños y niñas deben apropiarse de los valores, para lo que cual es necesario que sientan la posibilidad de transformarlos adecuándolos al contexto social e histórico que les toca vivir en este momento tan crítico en la sociedad. . Si la escuela brinda esa oportunidad de enseñarlos a través del área de educación física y mejorar relaciones interpersonales con el juego tradicional estará dando cabida a propuestas metodológicas como esta, donde el docente debería tener siempre presente que esos valores que desea promover tienen que tener una relación directa con los métodos de enseñanza seleccionados, los objetivos planteados, las relaciones comunicativas y el clima socio-afectivo propiciado en las clases. La Educación Física cuenta con la riqueza de tener la posibilidad de presentar alternativas que pongan a los niños y niñas en situaciones reales y favorecer la reflexión crítica sobre las actitudes y conductas que surjan en el juego conllevando también a analizar también los significados y puesta en práctica de determinado valor en relación a la situación de su convivencia escolar. Los docentes de Educación Física tendremos la función de promover y guiar la reflexión “sobre el mur vida” a partir de las prácticas motrices de los participantes.

CAPÍTULO III

**RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN Y MODELO
DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES
LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA
IDENTIDAD CULTURAL**

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1.1. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a través de la aplicación del pre test que tuvo por objetivo conocer el grado de conocimiento que tenían los estudiantes del 6to. Grado de Primaria del CEAP Pedro Ruiz Gallo sobre la identidad cultural y de los juegos tradicionales en el desarrollo de su identidad cultural a fin de establecer posibles soluciones a la problemática encontrada.

Para lo cual se tuvo en consideración la siguiente escala de valoración:

TABLA DE ESPECIFICACIONES

VALOR DE ALTERNATIVA	NIVEL DE CONOCIMIENTO
a. SIEMPRE : 3 ptos.	Alto : 21 – 30 ptos.
b. CASI SIEMPRE: 2 ptos.	Intermedio: 11 – 20 ptos.
c. NUNCA : 1 pto.	Bajo : 00 – 10 ptos.

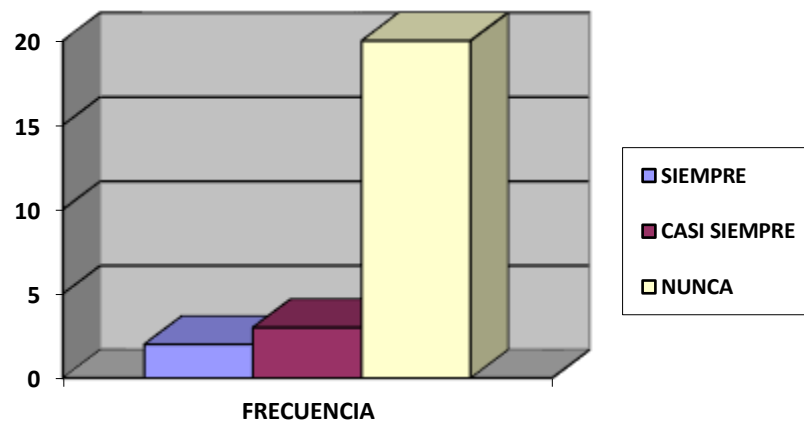
Tabla N°01

¿Qué entiendes por identidad cultural?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	2	8%
CASI SIEMPRE	3	12%
NUNCA	20	80%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°01



Análisis e interpretación: De la Tabla N°01 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Qué entiendes por identidad cultural?**, la mayoría representada por un 80% de los estudiantes encuestados respondió que NUNCA; un 12% respondió que CASI SIEMPRE, y un 8% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría no tienen conocimiento acerca de lo que son los juegos tradicionales.

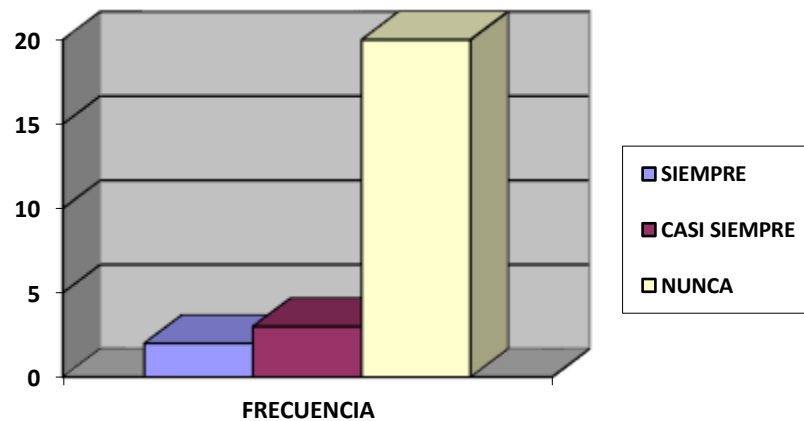
Tabla N°02

¿Qué tipo de juegos realizas durante el recreo?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	4	16%
CASI SIEMPRE	5	20%
NUNCA	16	64%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°02



Análisis e interpretación: De la Tabla N°02 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Qué tipos de juegos realizas durante el recreo?**, la mayoría representada por un 64% de estudiantes encuestados respondió que NUNCA; un 20% respondió que CASI SIEMPRE, y un 16% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que en la escuela no los incentivan a realizar actividades recreativas.

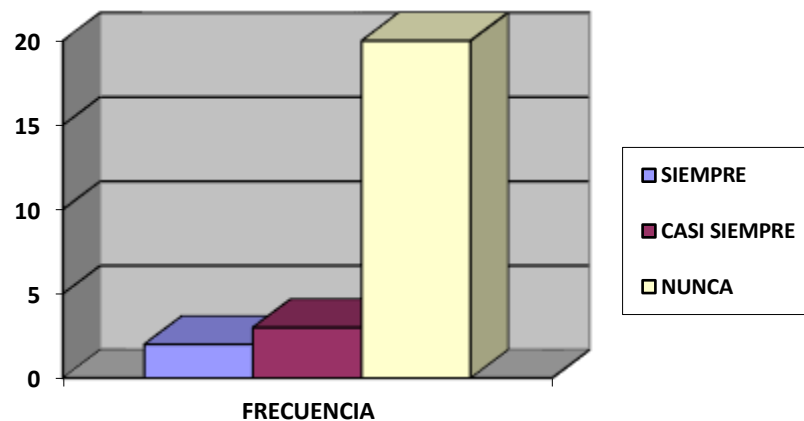
Tabla N°03

¿Conoces los juegos tradicionales?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	2	8%
CASI SIEMPRE	5	20%
NUNCA	18	72%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°03



Análisis e interpretación: De la Tabla N°03 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Conoces los juegos tradicionales?**, la mayoría representada por un 72% de estudiantes encuestados respondió que NUNCA; un 20% respondió que CASI SIEMPRE, y un 8% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que nunca disponen de tiempo para participar en estas actividades.

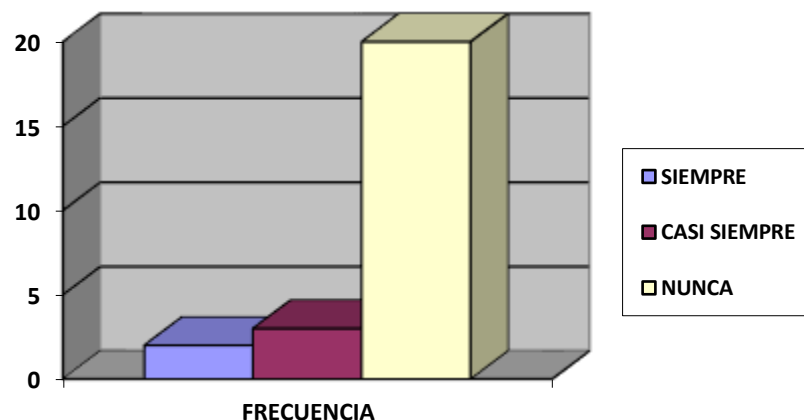
Tabla N°04

¿Existe en el patio del recreo juegos tradicionales como el rayuelo?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	6	24%
CASI SIEMPRE	4	16%
NUNCA	13	60%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°04



Análisis e interpretación: De la Tabla N°04 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Existe en el patio juegos tradicionales como el rayuelo?**, la mayoría representada por un 60% de estudiantes encuestados respondió que NUNCA; un 16% respondió que CASI SIEMPRE, y un 24% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que en sus ratos libres nunca juegan con sus padres.

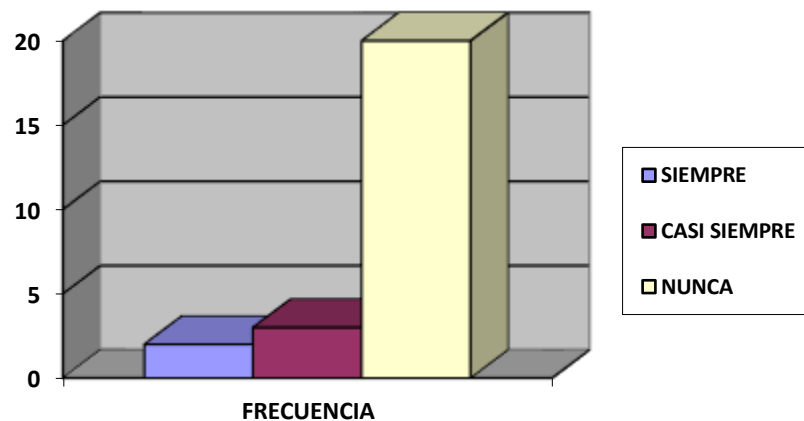
Tabla N°05

¿Utilizas en tus juegos la tecnología moderna?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	18	72%
CASI SIEMPRE	3	12%
NUNCA	4	16%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°05



Análisis e interpretación: De la Tabla N°05 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Utilizas en tus juegos la tecnología moderna?**, la mayoría representada por un 72% de estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 12% respondió que CASI SIEMPRE, y un 16% respondió que NUNCA.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que siempre utilizan la tecnología moderna en sus juegos.

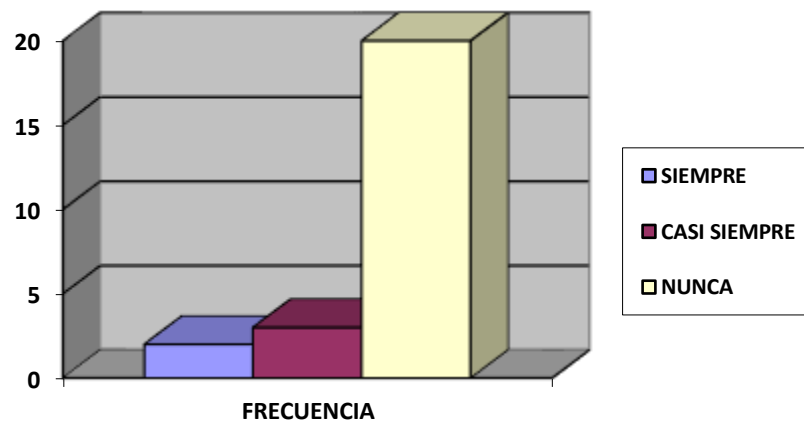
Tabla N°06

¿Tus padres te han hablado de los juegos tradicionales?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	3	12%
CASI SIEMPRE	1	4%
NUNCA	21	84%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°06



Análisis e interpretación: De la Tabla N°06 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Tus padres te han hablado de los juegos tradicionales?**, la mayoría representada por un 84% de estudiantes encuestados respondió que NUNCA; un 4% respondió que CASI SIEMPRE, y un 12% respondió que SIEMPRE.

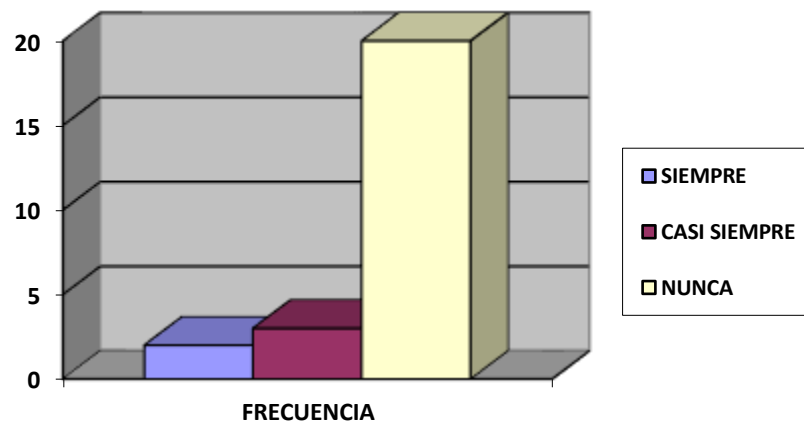
Tabla N°07

¿Te han explicado que es identidad cultural?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	2	8%
CASI SIEMPRE	2	8%
NUNCA	21	84%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°07



Análisis e interpretación: De la Tabla N°07 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Te han explicado que es identidad cultural?**, la mayoría representada por un 84% de estudiantes encuestados respondió que NUNCA; un 8% respondió que CASI SIEMPRE, y un 8% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que nunca les han explicado lo que es identidad cultural.

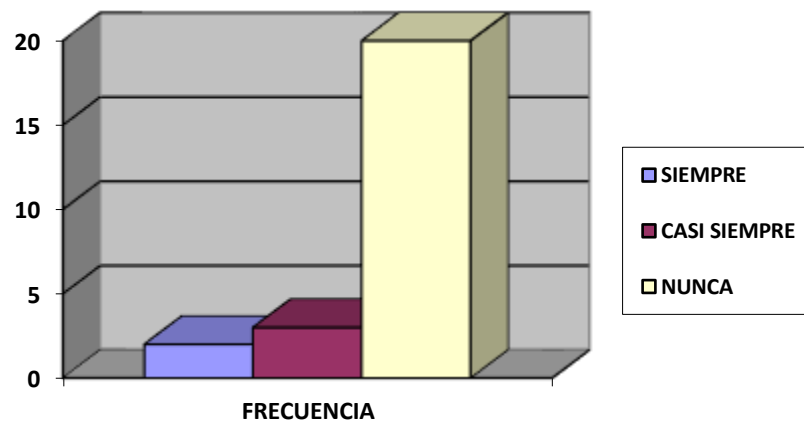
Tabla N°08

¿Participarías de las actividades culturales de manera continua?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	22	88%
CASI SIEMPRE	1	4%
NUNCA	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°08



Análisis e interpretación: De la Tabla N°08 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Participarías de las actividades culturales de manera continua?**, la mayoría representada por un 88% de estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 4% respondió que CASI SIEMPRE, y un 8% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que si participarían de las actividades culturales de manera continua.

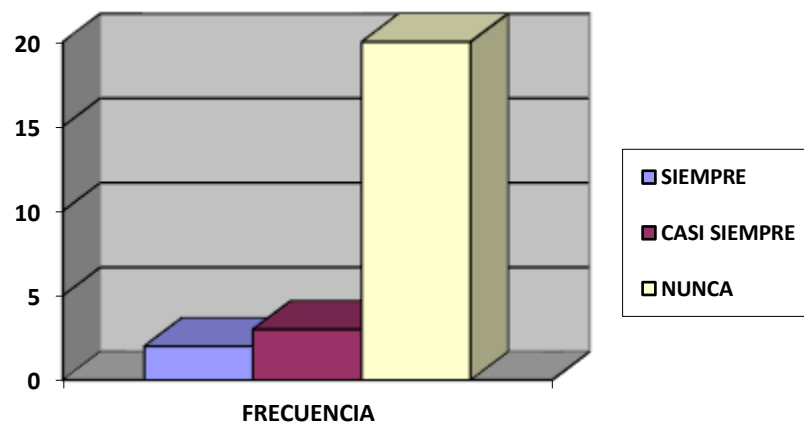
Tabla N°09

¿Crees que hoy en día la gente no practica los juegos tradicionales como antes?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	2	8%
CASI SIEMPRE	1	4%
NUNCA	22	88%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°09



Análisis e interpretación: De la Tabla N°09 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Crees que hoy en día la gente no practica los juegos tradicionales como antes?**, la mayoría representada por un 88% de estudiantes encuestados respondió que NUNCA; un 4% respondió que CASI SIEMPRE, y un 8% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes creen que hoy en día la gente no practica los juegos tradicionales como antes.

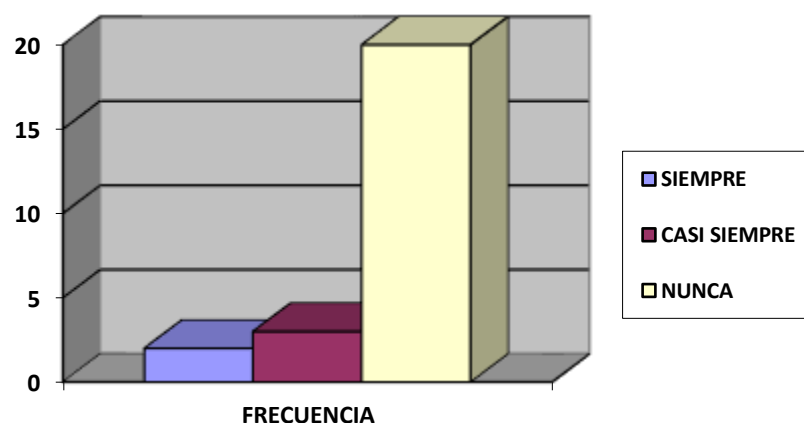
Tabla N°10

¿Tu maestro te enseña juegos tradicionales?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	4	16%
CASI SIEMPRE	2	8%
NUNCA	19	76%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°10



Análisis e interpretación: De la Tabla N°10 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Tu maestro te enseña juegos tradicionales?**, la mayoría representada por un 76% de estudiantes encuestados respondió que NUNCA; un 8% respondió que CASI SIEMPRE, y un 16% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que los docentes no les enseñan los juegos tradicionales.

3.1.2. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a través de la aplicación de la encuesta que tuvo por objetivo conocer el nivel de conocimiento de la identidad cultural y participación del docente respecto a la aplicación de los juegos tradicionales en los estudiantes del sexto grado de primaria del CEAP Pedro Ruiz Gallo respecto al desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes a fin de establecer posibles soluciones a la problemática encontrada.

Para lo cual se tuvo en consideración la siguiente escala de valoración:

TABLA DE ESPECIFICACIONES

VALOR DE ALTERNATIVA	NIVEL DE CONOCIMIENTO
a. SIEMPRE : 3 ptos.	Alto : 21 – 30 ptos.
b. CASI SIEMPRE: 2 ptos.	Intermedio: 11 – 20 ptos.
c. NUNCA : 1 pto.	Bajo : 00 – 10 ptos.

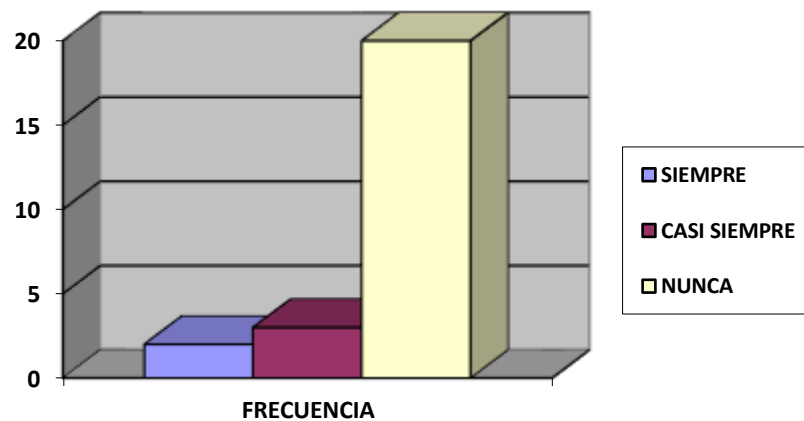
Tabla N° 11

¿Qué entiende usted por identidad cultural?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	1	20%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	3	60%
TOTAL	5	100%

Fuente: Aplicación de la Encuesta a los docentes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°11



Análisis e interpretación: De la Tabla N°11 podemos darnos cuenta que los docentes, ante la pregunta **¿Qué entiende usted por identidad cultural?**, la mayoría representada por un 60% respondió que NUNCA; un 20% respondió que CASI SIEMPRE, y otro 20% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los docentes en su gran mayoría nunca emplean los juegos tradicionales en el desarrollo del curso.

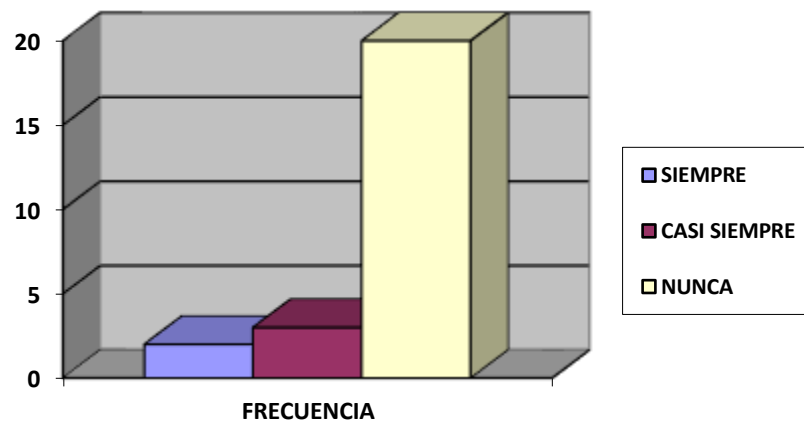
Tabla N°12

¿Considera usted importante el desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes del nivel primaria? ¿Por qué?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	2	40%
CASI SIEMPRE	3	60%
NUNCA	--	--
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la Encuesta a los docentes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°12



Análisis e interpretación: De la Tabla N°12 podemos darnos cuenta que los docentes, ante la pregunta **¿Considera usted importante el desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes del nivel primaria?**, la mayoría representada por un 60% respondió que CASI SIEMPRE, y un 40% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los docentes en su gran mayoría destacan los valores al momento de realizar las prácticas de los juegos tradicionales.

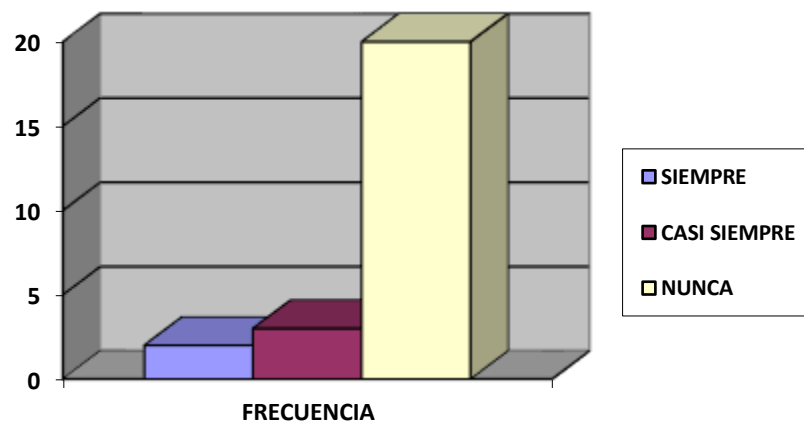
Tabla N°13

¿Es necesario fijar un tiempo para realizar las actividades lúdicas?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	4	80%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	--	--
TOTAL	5	100%

Fuente: Aplicación de la Encuesta a los docentes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°13



Análisis e interpretación: De la Tabla N°13 podemos darnos cuenta que los docentes, ante la pregunta **¿Es necesario fijar un tiempo para realizar las actividades lúdicas?**, la mayoría representada por un 80% respondió que SIEMPRE, y un 20% respondió que CASI SIEMPRE.

Esto significa que los docentes en su gran mayoría creen que resulta necesario fijar un tiempo para realizar las actividades lúdicas.

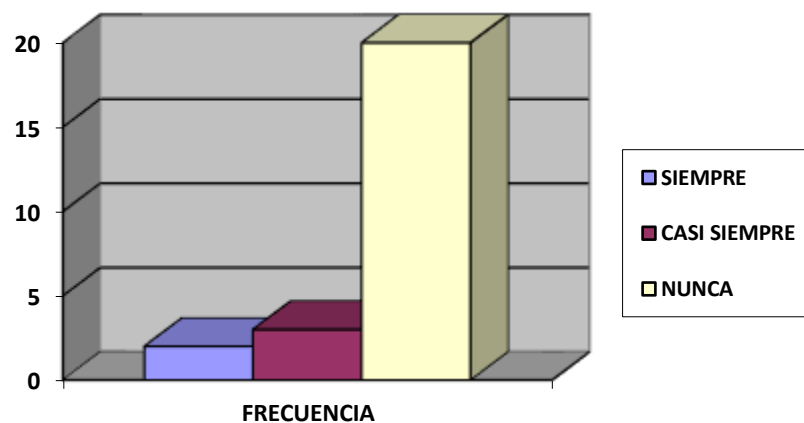
Tabla N°14

¿Utiliza usted los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	2	40%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Aplicación de la Encuesta a los docentes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°14



Análisis e interpretación: De la Tabla N°14 podemos darnos cuenta que los docentes, ante la pregunta **¿Utiliza usted los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?**, un 40% respondió que SIEMPRE, un 20% respondió que CASI SIEMPRE, pero un 40% respondió que NUNCA.

Esto significa que existe un porcentaje preocupante del 40% de docentes que no utiliza los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje.

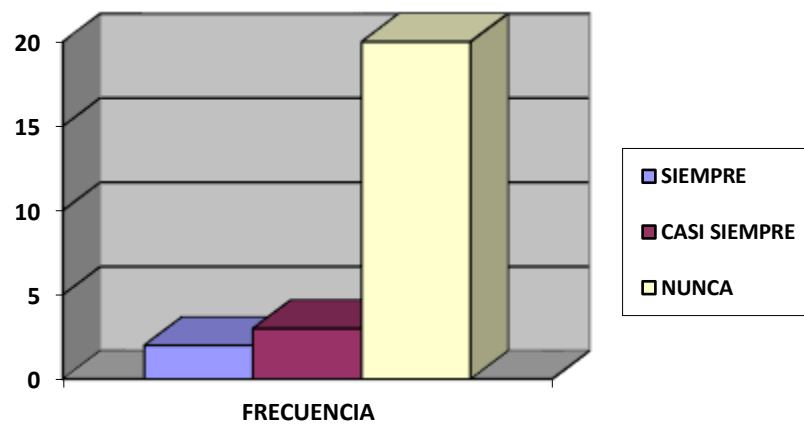
Tabla N°15

¿Interviene usted en el juego con los niños?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	1	20%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	3	60%
TOTAL	5	100%

Fuente: Aplicación de la Encuesta a los docentes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°15



Análisis e interpretación: De la Tabla N°15 podemos darnos cuenta que los docentes, ante la pregunta **¿Interviene usted en el juego con los niños?**, un 20% respondió que SIEMPRE, un 20% respondió que CASI SIEMPRE, pero un 60% respondió que NUNCA.

Esto significa que existe un porcentaje preocupante del 60% de docentes que no interviene en los juegos con los niños.

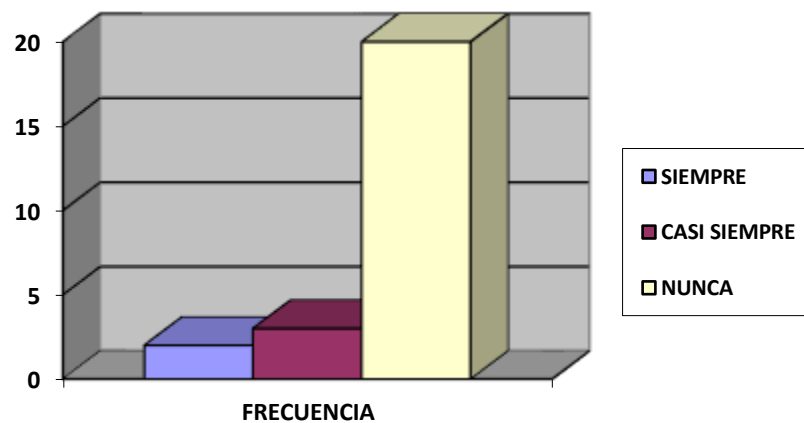
Tabla N°16

¿Los niños utilizan juegos digitales?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	2	40%
CASI SIEMPRE	3	60%
NUNCA	--	%
TOTAL	5	100%

Fuente: Aplicación de la Encuesta a los docentes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°16



Análisis e interpretación: De la Tabla N°16 podemos darnos cuenta que los docentes, ante la pregunta **¿Los niños utilizan juegos digitales?**, un 40% respondió que SIEMPRE y un 60% respondió que CASI SIEMPRE.

Esto significa que los docentes afirman que los niños si utilizan juegos digitales.

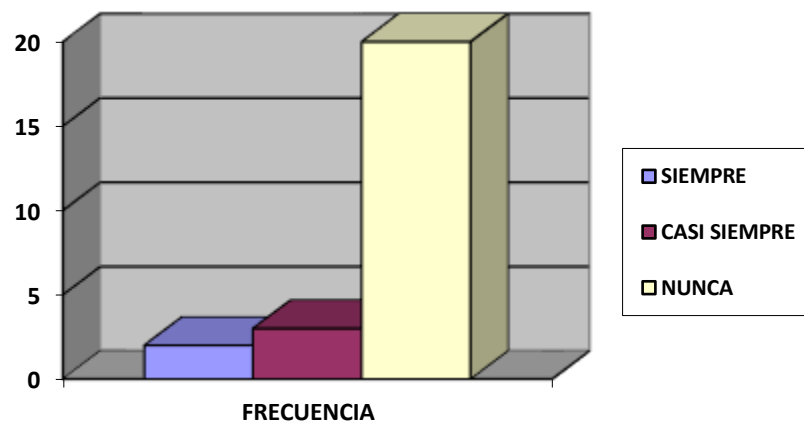
Tabla N°17

¿Involucra usted a los padres en los juegos tradicionales?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	1	20%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	3	60%
TOTAL	5	100%

Fuente: Aplicación de la Encuesta a los docentes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°17



Análisis e interpretación: De la Tabla N°17 podemos darnos cuenta que los docentes, ante la pregunta **¿Involucra usted a los padres en los juegos tradicionales?**, un 60% respondió que NUNCA, un 20% respondió que CASI SIEMPRE y otro 20% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los docentes afirman en su gran mayoría que cuando realizan los juegos tradicionales nunca involucran a los padres de familia.

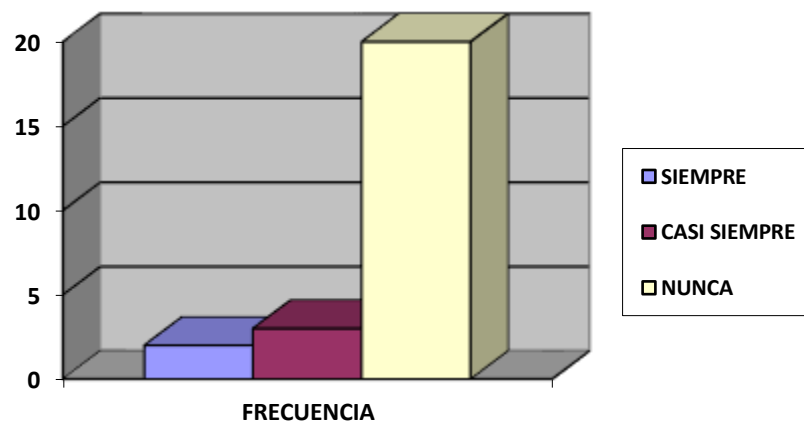
Tabla N°18

¿Motiva a los niños a realizar actividades culturales?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	1	20%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	3	60%
TOTAL	5	100%

Fuente: Aplicación de la Encuesta a los docentes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°18



Análisis e interpretación: De la Tabla N°18 podemos darnos cuenta que los docentes, ante la pregunta **¿Motiva a los niños a realizar actividades culturales?**, un 60% respondió que NUNCA, un 20% respondió que CASI SIEMPRE y otro 20% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los docentes afirman en su gran mayoría que nunca motivan a los niños a realizar actividades culturales.

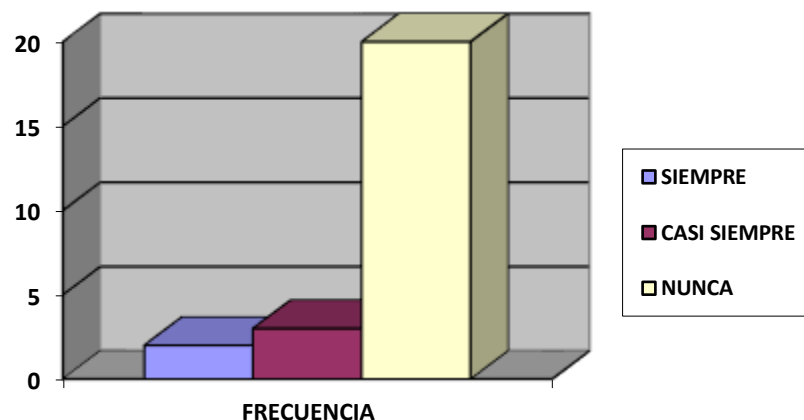
Tabla N°19

¿Socializa usted las tradiciones para afianzar la interculturalidad?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	1	20%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	3	60%
TOTAL	5	100%

Fuente: Aplicación de la Encuesta a los docentes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°19



Análisis e interpretación: De la Tabla N°19 podemos darnos cuenta que los docentes, ante la pregunta **¿Socializa usted las tradiciones para afianzar la interculturalidad?**, un 60% respondió que NUNCA, un 20% respondió que CASI SIEMPRE y otro 20% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los docentes afirman en su gran mayoría que nunca motivan a los niños a realizar actividades culturales.

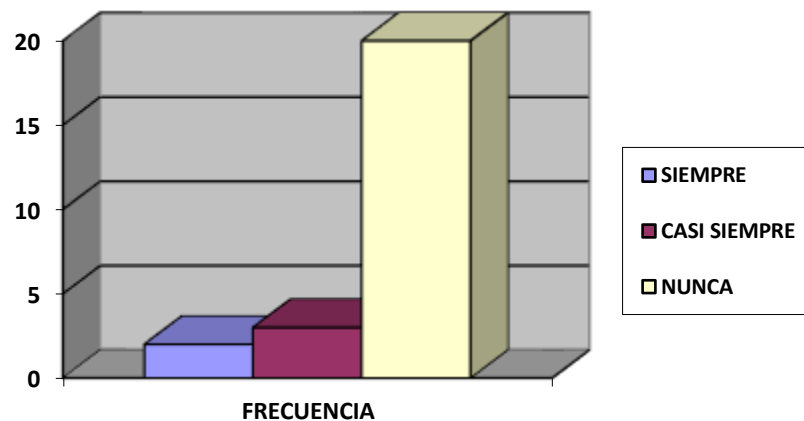
Tabla N°20

¿Conoce usted las reglas que tienen los juegos tradicionales?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	1	20%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	3	60%
TOTAL	5	100%

Fuente: Aplicación de la Encuesta a los docentes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°20



Análisis e interpretación: De la Tabla N°20 podemos darnos cuenta que los docentes, ante la pregunta **¿Conoce usted las reglas que tienen los juegos tradicionales?**, un 60% respondió que NUNCA, un 20% respondió que CASI SIEMPRE y otro 20% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los docentes afirman en su gran mayoría que no conocen las reglas que tienen los juegos tradicionales.

3.1.3. Análisis e interpretación de los resultados del pos test aplicado a los estudiantes.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a través de la aplicación del pos test que tuvo por objetivo conocer el grado de conocimiento que tenían los estudiantes del 6to. Grado de Primaria del CEAP Pedro Ruiz Gallo sobre la identidad cultural y los juegos tradicionales en el desarrollo de su identidad cultural a fin de establecer posibles soluciones a la problemática encontrada.

Esta evaluación se aplicó después de aplicadas las sesiones del Programa de Intervención. Se evaluó a los 25 estudiantes del Sexto Grado de Primaria. Se obtuvieron los siguientes resultados.

Para lo cual se tuvo en consideración la siguiente escala de valoración:

TABLA DE ESPECIFICACIONES

VALOR DE ALTERNATIVA	NIVEL DE CONOCIMIENTO
a. SIEMPRE : 3 ptos.	Alto : 21 – 30 ptos.
b. CASI SIEMPRE: 2 ptos.	Intermedio: 11 – 20 ptos.
c. NUNCA : 1 pto.	Bajo : 00 – 10 ptos.

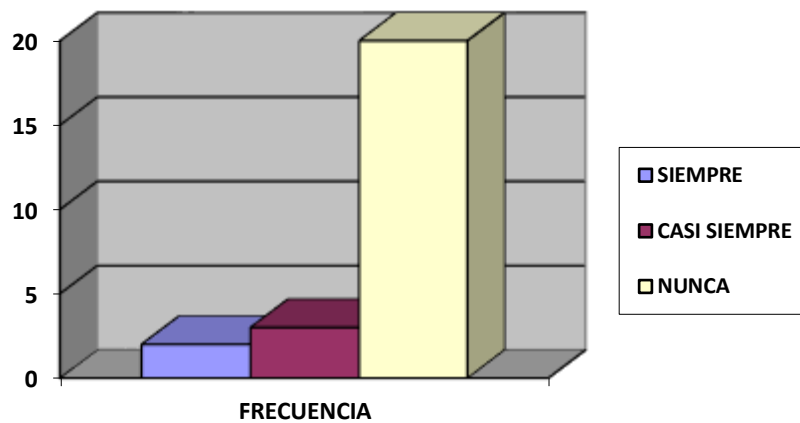
Tabla N°21

¿Qué entiendes por identidad cultural?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	20	80%
CASI SIEMPRE	3	12%
NUNCA	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°21



Análisis e interpretación: De la Tabla N°21 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Qué entiendes por identidad cultural?**, la mayoría representada por un 80% de los estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 12% respondió que CASI SIEMPRE, y un 8% respondió que NUNCA.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría si tienen conocimiento acerca de lo que es identidad cultural y que son los juegos tradicionales.

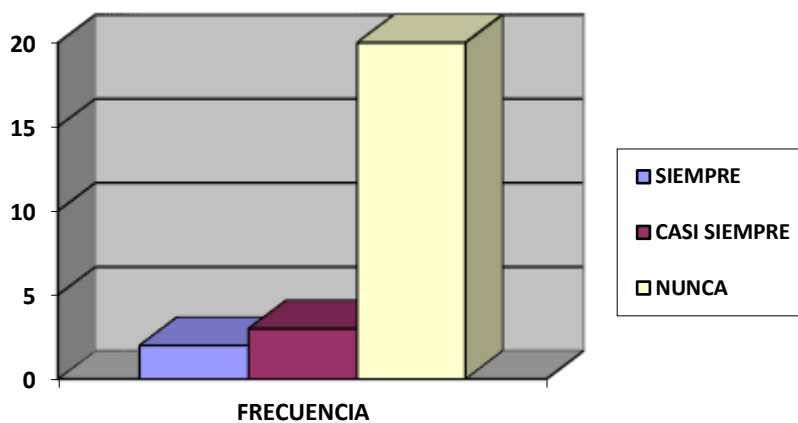
Tabla N°22

¿Qué tipo de juegos realizas durante el recreo?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	18	72%
CASI SIEMPRE	5	20%
NUNCA	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°22



Análisis e interpretación: De la Tabla N°22 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Qué tipo de juegos realizas durante el recreo?** la mayoría representada por un 72% de estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 20% respondió que CASI SIEMPRE, y un 8% respondió que NUNCA.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que en la escuela a la hora del recreo siempre los incentivan a realizar juegos tradicionales.

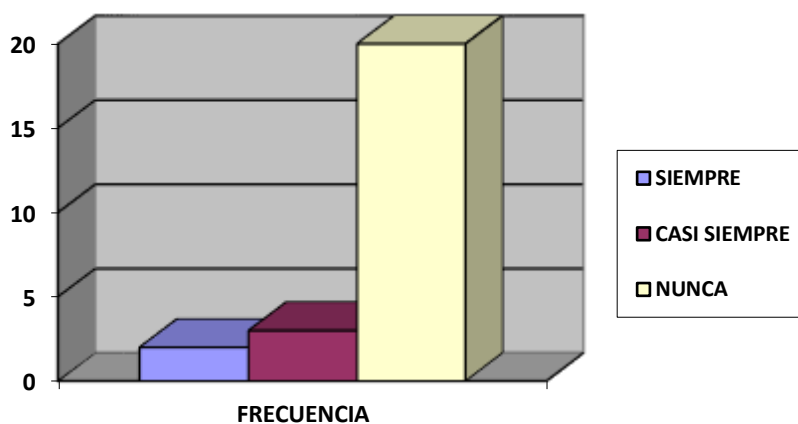
Tabla N°23

¿Conoces los juegos tradicionales?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	20	80%
CASI SIEMPRE	4	16%
NUNCA	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°03



Análisis e interpretación: De la Tabla N°23 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Conoces los juegos tradicionales?**, la mayoría representada por un 80% de estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 16% respondió que CASI SIEMPRE, y un 4% respondió que NUNCA.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que siempre conocen los juegos tradicionales.

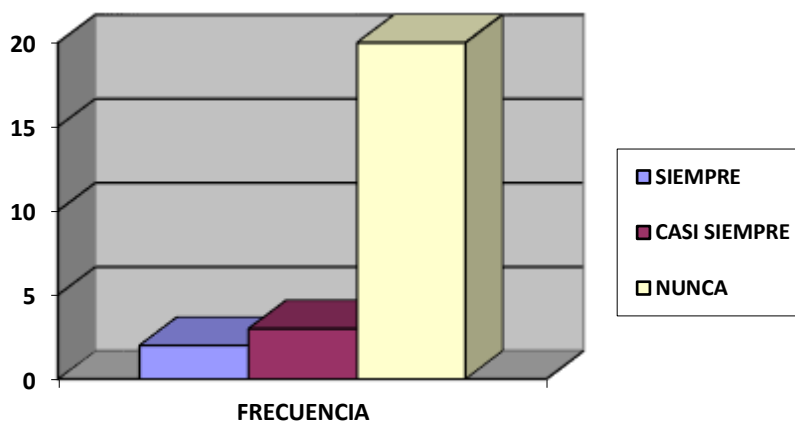
Tabla N°24

¿Existe en el patio del recreo juegos tradicionales como el rayuelo?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	20	80%
CASI SIEMPRE	4	16%
NUNCA	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. "Pedro Ruiz Gallo" de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°04



Análisis e interpretación: De la Tabla N°24 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Existe en el patio del recreo juegos tradicionales como el rayuelo?**, la mayoría representada por un 80% de

estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 16% respondió que CASI SIEMPRE, y un 4% respondió que NUNCA.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría refieren que en el patio del recreo hay juegos tradicionales.

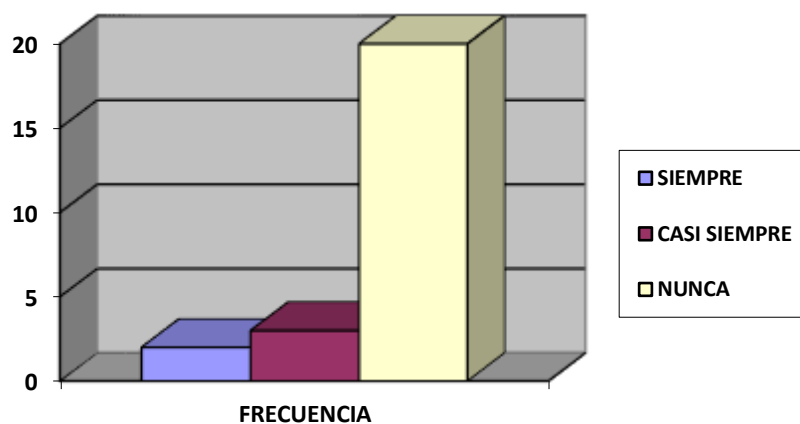
Tabla N°25

¿Utilizas en tus juegos la tecnología moderna?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	4	16%
CASI SIEMPRE	3	12%
NUNCA	18	72%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°05



Análisis e interpretación: De la Tabla N°25 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Utilizas en tus juegos la tecnología moderna?**, la mayoría representada por un 72% de estudiantes encuestados respondió que

NUNCA; un 12% respondió que CASI SIEMPRE, y un 16% respondió que SIEMPRE.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que nunca utilizan la tecnología moderna en sus juegos.

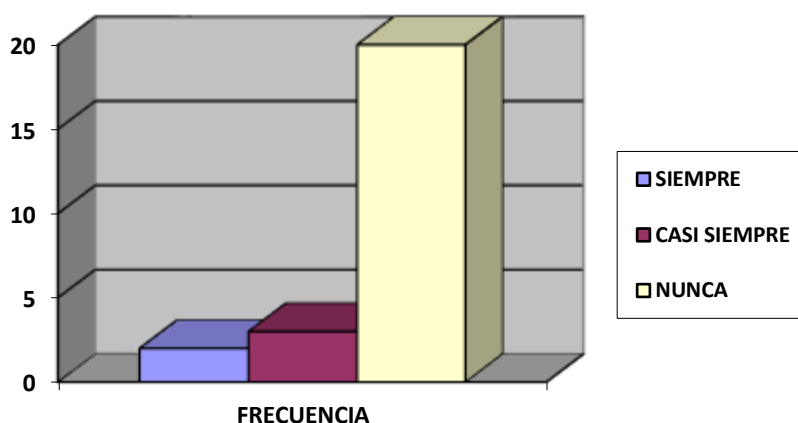
Tabla N°26

¿Tus padres te han hablado de los juegos tradicionales?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	22	88%
CASI SIEMPRE	2	8%
NUNCA	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°26



Análisis e interpretación: De la Tabla N°06 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Tus padres te han hablado de los juegos**

tradicionales?, la mayoría representada por un 88% de estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 8% respondió que CASI SIEMPRE, y un 1% respondió que NUNCA.

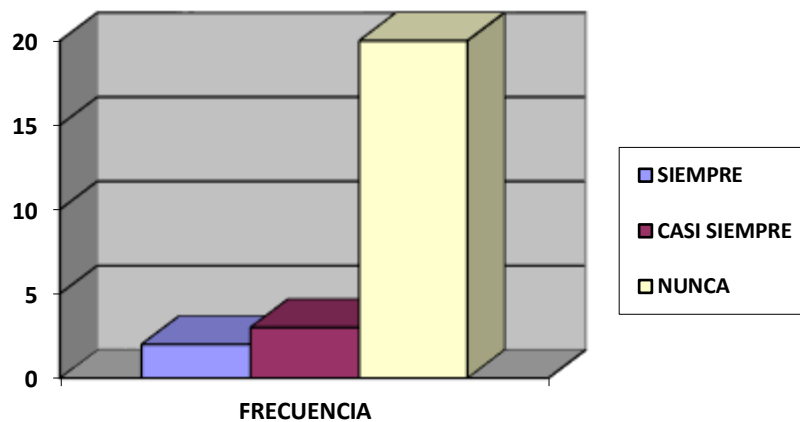
Tabla N°27

¿Te han explicado que es identidad cultural?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	21	84%
CASI SIEMPRE	3	12%
NUNCA	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°27



Análisis e interpretación: De la Tabla N°27 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Te han explicado que es identidad cultural?**, la mayoría representada por un 84% de estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 12% respondió que CASI SIEMPRE, y un 4% respondió que NUNCA.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que siempre les han explicado lo que es identidad cultural.

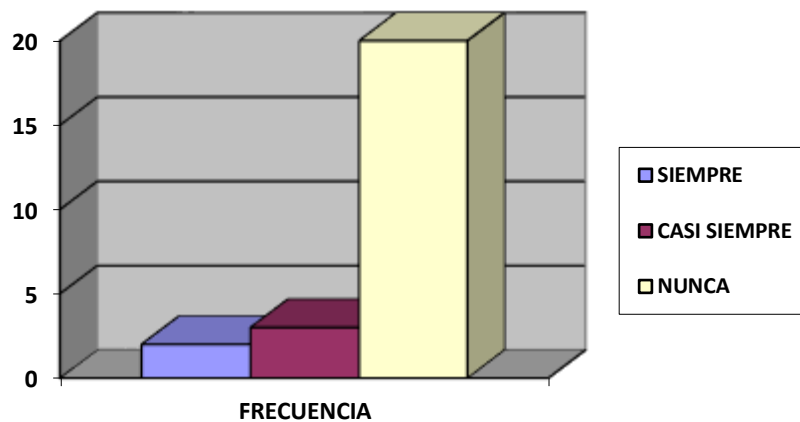
Tabla N°28

¿Participarías de las actividades culturales de manera continua?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	22	88%
CASI SIEMPRE	1	4%
NUNCA	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°28



Análisis e interpretación: De la Tabla N°28 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Participarías de las actividades culturales de manera continua?**, la mayoría representada por un 88% de estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 4% respondió que CASI SIEMPRE, y un 8% respondió que NUNCA.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que si participarían de las actividades culturales de manera continua.

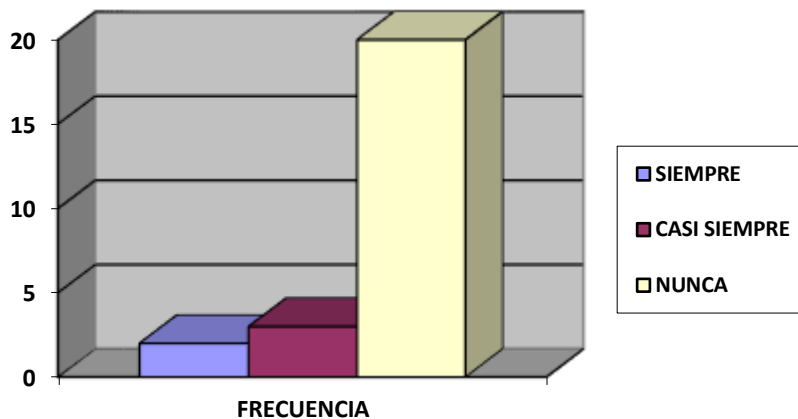
Tabla N°29

¿Crees que hoy en día la gente no practica los juegos tradicionales como antes?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	22	88%
CASI SIEMPRE	2	8%
NUNCA	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°29



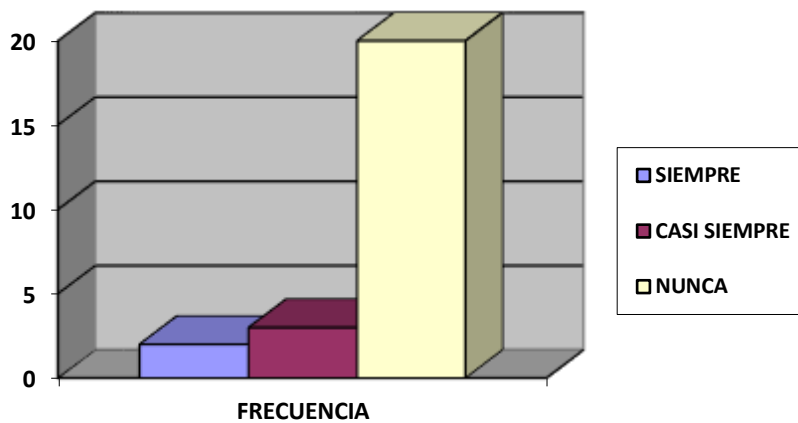
Análisis e interpretación: De la Tabla N°29 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Crees que hoy en día la gente no practica los juegos tradicionales como antes?**, la mayoría representada por un 88% de estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 8% respondió que CASI SIEMPRE, y un 4% respondió que NUNCA. Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría creen que hoy en día la gente si practica los juegos tradicionales como antes.

Tabla N°30
¿Tu maestro te enseña juegos tradicionales?

INDICADOR	F	%
SIEMPRE	23	92%
CASI SIEMPRE	1	4%
NUNCA	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente: Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Gráfico N°30



Análisis e interpretación: De la Tabla N°30 podemos darnos cuenta que los estudiantes, ante la pregunta **¿Tu maestro te enseña juegos tradicionales?**, la mayoría representada por un 92% de estudiantes encuestados respondió que SIEMPRE; un 4% respondió que CASI SIEMPRE, y un 4% respondió que NUNCA.

Esto significa que los estudiantes en su gran mayoría los estudiantes refieren que los docentes si les enseñan los juegos tradicionales.

3.1.4. Comparativo entre los resultados del pre test y pos test.

Después de aplicado el pre test se procedió a la ejecución de las sesiones de aprendizaje que han permitido la aplicación de un programa de juegos tradicionales Lambayecanos, para fortalecer la identidad cultural, en los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo”; seguidamente se procedió a aplicar el pos test, lo cual nos ha conllevado a realizar el comparativo entre dichos resultados.

INDICADORES	SIEMPRE				CASI SIEMPRE				NUNCA			
	Pre Test		Pos Test		Pre Test		Pos Test		Pre Test		Pos Test	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1. ¿Qué entiendes por identidad cultural?	2	8	20	80	3	12	3	12	20	80	2	8
2. ¿Qué tipo de juegos realizas durante el recreo?	4	16	18	72	5	20	5	20	16	64	2	8
3. ¿Conoces los juegos tradicionales?	2	8	20	80	5	20	4	16	18	72	1	4
4. ¿Existe en el patio del recreo juegos tradicionales como el rayuelo?	6	24	20	80	4	16	4	16	13	60	1	4
5. ¿Utilizas en tus juegos la tecnología moderna?	18	72	4	16	3	12	3	12	4	16	1	7 2
6. ¿Tus padres te han hablado de los juegos tradicionales?	3	12	22	88	1	4	2	8	21	84	1	4
7. ¿Te han explicado que es identidad cultural?	2	8	21	84	2	8	3	12	21	84	1	4
8. ¿Participarías de las actividades culturales continua?	22	88	22	88	1	4	1	4	2	8	2	8
9. ¿Crees que hoy en día la gente no practica los juegos tradicionales como antes?	2	8	22	88	1	4	2	8	22	88	1	4

10. ¿Tu maestro te enseña juegos tradicionales?	4	16	23	92	2	8	1	4	19	76	1	4
---	---	----	----	----	---	---	---	---	----	----	---	---

El cuadro comparativo nos permite darnos cuenta de la efectividad del modelo didáctico aplicado a través del Programa de Intervención, ya que a través de la ejecución de las sesiones de aprendizaje, y de los resultados del pos test, se puede apreciar que los resultados han sido óptimos y por ende se ha fortalecido la identidad cultural de los estudiantes del sexto grado de educación primaria del CEAP Pedro Ruiz Gallo.

3.2. PROPUESTA.

1.1.-. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.2.- C.E.A.P. “PEDRO RUIZ GALLO”-LAMBAYEQUE

Título	Modelo didáctico de juegos tradicionales Lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, en los estudiantes del sexto grado de Primaria, del CEAP. “Pedro Ruiz Gallo” de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque...
Docente responsable:	DAVID CIENFUEGOS ADRIANZÉN
Producto:	Juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural.
Beneficiarios:	Niños y niñas de 11 años de edad.
Ubicación:	C.E.A.P “PEDRO RUIZ GALLO”- DISTRITO DE LAMBAYEQUE, DEPARTAMENTO DE LAMBAYEQUE.

1.2. INTRODUCCIÓN

El modelo didáctico a través de su ejecución del programa educativo para el fortalecimiento de la identidad Cultural Lambayecana, es una herramienta que permite que los juegos tradicionales sean transmitidos de generación en generación a través de actividades culturales, para ello se basa en la propuesta de la Dr. Eugenia Trigo Aza fundamentada en su libro “APLICACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL CURRÍCULUM de educación FÍSICA” volumen II. Aplicaciones y en la teoría SOCIOCULTURAL DE VIGOSTKY.

El presente programa de juegos tradicionales se presenta a través de un sistema de contenidos y se desarrolla a través de diversas sesiones de aprendizaje encaminadas a superar la problemática encontrada, la misma que se evidencia en que los docentes no programan actividades relacionadas a la cultura lúdica y los niños y niñas no se identifican con los juegos de antaño.

En este sentido, es necesario que directivos, docentes y comunidad educativa creen las condiciones para que se produzcan en la comunidad educativa (sobre todo en los alumnos y alumnas) y su entorno social manifestaciones culturales, específicamente la de los juegos tradicionales, así se estaría realizando a los niños y niñas, permitiéndole vincularse con el pasado, presente y futuro donde debe proyectarse.

Tarea que se hace indispensable en el C.E.A.P. “Pedro Ruiz Gallo” para que se expresen y produzcan sus propias manifestaciones culturales, cuestión que los conduciría al conocimiento crítico de su propia cultura y las que lo circundan con la idea del reencuentro y el firme propósito de afirmar su identidad local cultural.

Debido a esta situación, se plantea este programa educativo para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad Cultural Lambayecana a fin de brindar experiencias a los directivos, docentes y comunidad educativa de 6to Grado de Educación Primaria del CEAP “Pedro Ruiz Gallo-Lambayeque.

Este programa está dirigido a los niños de 10 a 11 años del nivel Primaria del C.E.A.P. “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque.

La validez de la investigación se basó en el sistema de opinión de expertos que validaron la funcionalidad y aplicabilidad de la propuesta en el terreno pedagógico. Esto le da mayor confiabilidad porque la valida desde el punto de vista teórico y aplicado.

La funcionalidad de la propuesta deriva en que se puede trabajar la identidad a través del juego y el afianciamento de los conceptos de pertenencia, rescate de los valores tradicionales y al mismo tiempo genera en el estudiante un dinamismo de su actividad dentro del aprendizaje. Dado esta situación se tiene que la investigación tiene múltiples propósitos como el rescate de los juegos tradicionales a través del juego, pero al mismo tiempo involucra al niño con su sentido espacial y de locomoción psicomotriz.

1.3. OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Fortalecer la identidad cultural en los niños de 6º grado de primaria a través de un modelo didáctico ejecutado a través de un programa de juegos tradicionales Lambayecanos.

1.4. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA DE LA PROPUESTA

A.- Fundamentación Pedagógica

Para satisfacer la necesidad de la preparación de los ciudadanos de una sociedad hace falta formarlos. De esto se infiere que debe existir un proceso que tiene la aspiración de formarlos.

Según Piaget, en el año 1925, dio aportes significativos para comprender los procesos de aprendizajes, en lo que manifiesta que es importante para: “La interacción social entre la realidad, para la construcción de conocimientos culturales”. (Morrison, George, 2010)

La propuesta fundamental se relaciona a fomentar el valor de la identidad cultural que está inmerso en el área de entorno natural y cultural en lo que se relaciona con el desempeño y participación activa del docente en el proceso educativo quien será el mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

B.- Fundamentación Sociológica

El aprendizaje social que se da con los juegos tradicionales es un proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, que son resultado de experiencias. (García, 2011) expresa que: “Aprender es una actividad compleja, donde hay dificultad cuando no se aplican adecuadamente acciones educativas, especialmente, los niños y niñas no valoran su identidad, la misma que requiere de juegos”. (Pág. 2)

El proceso del aprendizaje cultural es una actividad que se desarrolla en un contexto social y cultural, es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores) se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

C.- Fundamentación Filosófica

(Friederich, Schiller, 2013) Menciona a Pedrosa, quien manifestó que “La técnica adecuada para mejorar el aprendizaje cultural son las actividades y experiencias,

que se logre a través del juego tradicional”. (Pág. 3). Con la aplicación de los juegos tradicionales se consiguen grandes beneficios educativos, de acuerdo a esto, con el presente estudio investigativo se busca fortalecer el aprendizaje en el área de entorno natural y cultural en la cual los docentes realizan la aplicación de la lúdica para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

D.- Fundamentación Psicológica

(Morrison, George, 2010) Cita a Friedrich Froebel que en el año 1827, fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, que lo concibió como: “La más alta expresión de experiencias en el desarrollo de la infancia, donde se da la libre expresión” (Pág. 64). La genialidad de Froebel consistió en identificar el juego tradicional como el instrumento oportuno de la educación, en muchos aspectos importantes del aprendizaje y del desarrollo social.

Con respecto a esto, se puede manifestar que el juego es muy importante en la edad infantil para aprender culturas y manifestaciones sociales puesto que es una actividad que se realiza para divertirse, jugar, a través de ello se desarrolla la personalidad del niño y contribuye a desarrollar la imaginación y la fantasía.

Es importante resaltar que los juegos tradicionales han sido de gran ayuda para el desarrollo del niño, y son necesarios para la educación que están estrechamente ligados al desarrollo del aprendizaje de los niños.

Vigotsky y su teoría constructivista del juego (1896 – 1934), quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus propias palabras “*El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño*” (Soviet psychology .3).Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama “*zona de desarrollo próximo*”

La “*zona de desarrollo próximo*” es “*la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces*”.

Podemos concluir entonces qué:

El juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada “*zona de desarrollo próximo*”

Sirve para explorar, interpretar y ensañar diferentes tipos de roles sociales observados.

Contribuye a expresar y a regular las emociones.

Dice Trigo Aza textualmente: “el juego y la cultura han ido siempre a la par en la historia de la humanidad. Cada pueblo, según su forma de vida ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica. Algunos de estos juegos se encuentran en diferentes sociedades de países bien distantes y distintos, es el fenómeno del juego.” Entonces no se pueden separar el juego y la cultura porque van evolucionando juntos a través del desarrollo de la historia .quiere decir esto que las costumbres y las tradiciones de nuestros pueblos hacen parte de esa cultura y ese juego tradicional que concierne este trabajo se justifica de una manera más amplia cuando lo utilizamos en la escuela liberando a los estudiantes no solo de que con este se recreen sino que también logren en sus aprendizajes valorar todo lo popular y lo transgeneracional, no solo de nuestro país sino de otros lugares del mundo que también dieron su aporte a la construcción de esta sociedad.

Para Eugenia Trigo Aza (1994), el juego es una determinada forma de conocer hechos y situaciones del entorno social y cultural; porque existe en el mismo una respuesta a diferentes situaciones vivenciales del estudiante que se integran al espacio escolar, la calle, el barrio y diferentes manifestaciones populares. “Esa

práctica habitual del juego debe desarrollar en él, actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de normas de convivencia.”³⁹ Referente a esto se puede anotar que el juego tradicional como juego nos podría brindar las herramientas para conocer bien estas tradiciones culturales y apoyarlas para que se sigan transmitiendo de generación en generación a través de la escuela y poder mantenerlas arraigadas en cada uno de los espacios en que el niño se relaciona con su familia y la comunidad y además de crear a partir de su práctica mejores relaciones interpersonales con los demás.

Según Correa (2000), la propuesta es muy apropiada porque en la escuela se dan esos mismos intercambios culturales y el maestro es el llamado a llevar el rescate de la cultura por las mismas condiciones de vida de los niños y esos mismos comportamientos de sus padres que no tienen tiempo porque laboran o no tienen espacios adecuados para que ellos practiquen los juegos. Cuando enseñamos lo tradicional estamos brindando un aporte a la sociedad, estamos permitiendo que la cultura se arraigue más en nuestros niños y niñas y que sean mejores personas en una forma integral. Expresa Trigo Aza que a través de estudios experimentales realizados al juego tradicional con entrevistas, dibujos y textos, interacciones motrices entre los jugadores y sociometría este ofrece a sus participantes unas relaciones socioafectivas más ricas que otros deportes debido a que los roles cambian durante el transcurso del propio juego, es decir, que a veces es uno solo contra todos, cambia rápido a todos sobre uno solo y luego todos contra todos. De esa misma forma en la propuesta realizada aquí ese juego tradicional va enriquecer las relaciones entre cada uno de sus participantes, van a relatar sus experiencias y van a resaltar lo más importante de cada juego construyendo de forma equitativa todas las herramientas dadas por el docente para el análisis y la construcción de las normas o reglas de cada juego.

Según Trigo A. (2000), la escuela es el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados. Y no solamente darlo a conocer, sino respetarlo y revivirlo. Si en las aulas, el profesorado es capaz de recuperar toda esa cultura, sirviéndose de sus propios recuerdos, de las aportaciones de los propios alumnos y de los padres y abuelos de estos, en más o menos poco tiempo habremos recuperado todo eso. Pero si además del trabajo

en el aula, motivamos a que todos (profesores, alumnos, padres) participen en las distintas manifestaciones culturales de su entorno, entonces si estaremos en el camino de valorar y reconocer la propia cultura, más allá de modas e imposiciones exteriores” 41 Reconoce la autora que la escuela es la institución educativa más apropiada para enseñar las tradiciones culturales a través del juego porque integra a toda la comunidad educativa; es decir, los padres, abuelos y acudientes y los hace partícipes de estos juegos tradicionales con sus aportes, experiencias y demás aspectos relacionados con la cultura nos brindaran un apoyo muy importante en consecución de esta propuesta metodológica.

Para Trigo Aza (1994) el juego es la conducta lúdica que es fruto de nuestra cultura y de nuestra historia y está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida; es decir que el juego representa una importante herramienta de la cultura para introducir a sus individuos al universo normativo corporal. Las maneras permitidas, los puntos de contacto, los gestos y comportamientos admitidos y requeridos se ofrecen en formas de juego con las cuales se perfila un lenguaje ético corporal. Jugar también es conocer algunas veces mecánicamente otro no lo mundano, lo cotidiano, lo familiar, lo cultural y también lo sagrado. La solidaridad, la reciprocidad, la generosidad, lo propio, el respeto, la entrega, la atención, lo particular y lo general, lo igual y lo diferente lo vive una y otra vez cuando jugamos de pequeños y continuamos jugando ya de adultos en la vida.

1.5. OBJETIVO ESTRATÉGICO

Fortalecer la identidad cultural de los niños mediante el uso estratégico del juego tradicional para afianzar la revaloración de las costumbres de los padres y la comunidad y generar así una actitud propendiente que contrarreste el estatismo de los juegos cibernéticos de la modernidad.

1.6. CONTENIDOS Y JUEGOS DE LA PROPUESTA

Sistema de contenidos de juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas

JUEGOS	OBJETIVO	CONTENIDOS	RECURSOS
JUEGOS CON BALÓN	Permite desarrollar la coordinación ojo- mano para lanzar el balón y que llegue a tocar a los compañeros, desarrollo de la atención y concentración para conseguir el recorrido de la pelota para poder atajarla.	Mata gente	Balón
	Desarrolla la habilidad y precisión para derribar las chapitas o tarros, además la velocidad de reacción, para evitar que la pelota toque su cuerpo, manejo de estrategias en grupos para formar el kiwi.	Kiwi	Balón
JUEGOS PASIVOS	Desarrollan su coordinación, atención y concentración para seguir el recorrido del trompo y poder levantarlo en el momento adecuado, nociones de medición y orientación espacial para poder lanzar el trompo dentro de un espacio limitado.	El trompo	Trompo, cordelillo, chapa.
	Desarrollan la motricidad fina, coordinación ojo-mano, requieren mucha precisión en otros dos aspectos porque las bolitas se toman de una manera muy precisa entre dedos y en la mayoría de los juegos se busca que la bolita llegue a un determinado lugar, ubicación espacial, tolerancia a cierto nivel de frustración dado que al final del juego se pueden perder todas las bolitas, pero sabiendo que el próximo juego se pueden llegar a ganar, nociones métricas para organizar algunos juegos	Las canicas	Canicas de diferentes colores.
	Mejora la coordinación rítmica al realizar las diferentes formas de salto.	Liguerito	Elástico
	Ayudan a estimular las funciones cognitivas, la memoria, la concentración y las habilidades para resolver problemas en la vida diaria.	Casinos	Casinos
	Desarrolla la coordinación motriz fina, coordinación ojo- mano para coger los yaces y la pelota. Seguir la secuencia de la modalidad de juego	Yaces	Yaces y pelotita.

	Coordinación ojo-mano precisión al lanzar el tejo.	El tejo	Tejos de metal, adobe y pabito.
	Desarrollo socio emocional y moral. Favorecer experiencias que permitan al niño desarrollar su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales. Desarrolla la coordinación ojo mano.	La cometa	Carrizo, pabito, papel y goma.
JUEGOS DE DESPLAZAMIENTO Y HABILIDADES	-Desarrollo psicomotriz. -Favorecer la socialización. -Funcionar la forma autónoma. -Desarrollar determinadas habilidades y destrezas. -ayudar a los niños a explorar su entorno. Fortalece el sistema muscular en piernas	Carrera de encostados	Sacos
	Desarrollo la coordinación motriz, los aros ofrecen la posibilidad de realizar un amplio repertorio de actividades y tareas para desarrollar una serie de habilidades y destrezas motrices básicas. Actividades de desplazamiento, manipulación, pueden ser realizados con este recurso a la vez que permite el trabajo tanto, en parejas o en grupos más numeroso	Carrera con aro	Aros y Ganchos de fierro-
CANTOS Y RONDAS	Desarrollan el dominio del espacio, dominio del entorno popular y la habilidad de comunicación – cognoscitivo	Arroz con leche	Sin material
	Desarrollan el dominio del espacio, dominio del entorno popular y la habilidad de comunicación – cognoscitivo	China -Cholo	Sin material
	Desarrollan el conocimiento y conciencia corporal, el dominio del espacio, dominio del entorno popular y la habilidad de comunicación –cognoscitivo.	El lobo feroz	Sin material
	Desarrollan el dominio del espacio, dominio del entorno popular y la habilidad de comunicación – cognoscitivo	El perro blanco y negro	Sin material

1.7. METODOLOGÍA PARA DESARROLLAR EL JUEGO TRADICIONAL EN LA ESCUELA.

La propuesta se enmarca en la metodología aplicada del juego tradicional en el currículo de María Eugenio Trigo Aza.

Ya desde el año 2000 el Currículo Nacional peruano evidencia contenidos relacionados a la capacidad de defender la propia cultura. Es decir el currículo escolar tendrá que preocuparse por desarrollar estas capacidades en los estudiantes.

Pero ¿cuál es el papel del profesor y del estudiante en el desarrollo del juego tradicional?

En primer lugar, decir que el juego tradicional es ante todo Juego. Eso quiere decir que son aplicables todos los planteamientos educativos.

El juego tradicional en la educación física

Estudiantes

- **Recuperar-investigar en su patrimonio familiar.** Investigar en su entorno inmediato. No es suficiente (aunque sí necesario) que el profesorado enseñe juegos, sino que es importante que los propios alumnos investiguen en su entorno y traigan el juego a la escuela.

- **Practicar.** Practicar lo suficiente para que se cree hábito, para que se creen vivencias y quede en la conducta de los sujetos.

- **Analizar-criticar cada juego.** El alumno, la alumna, junto con el profesor, deben analizar y criticar el juego, puesto que hay algunos juegos tradicionales que, por muy tradicionales que sean, tienen poco de educativos en esta sociedad que intentamos construir (juegos de maltrato de animales, juegos machistas o feministas, juegos de tono violento, juegos de eliminación).

Docentes

-Orientar. Un buen educador será un orientador y no un impositor de juegos. Ayudar al alumno a entender el proceso que se produce dentro de un determinado juego.

- Observar la conducta de sus alumnos. Jugando y observando desde dentro y también observando desde fuera la conducta de sus alumnos dentro del juego. Si decimos que el juego tradicional es juego, es libertad, es creatividad, es expresión, es el mejor momento que tenemos para observar las conductas de nuestros alumnos, ya que es cuando la persona se manifiesta tal cual es. Podremos observar la conducta motriz (cómo se mueven, qué habilidades dominan y cuáles no, etc.), socioafectiva (cómo se relacionan, quienes dominan, quienes no intervienen, cómo participan...), cognitiva (qué estrategias utilizan, cómo se expresan y comprenden los mensajes...).

- Intervenir en el momento adecuado, cuando se observa una conducta no educativa. Palabras como, por ejemplo, "el juego es así", "ésas son las reglas", son expresiones que no tienen cabida en el juego si de verdad es juego. El juego nunca es así. El juego tradicional es juego y, por tanto, se pueden variar las reglas, las normas, los materiales, los espacios; cosa que no sucede con el deporte. En deporte, lo que lo diferencia fundamentalmente del juego es la reglamentación fija: no se pueden variar las reglas de un deporte. Pero en el juego sí... A veces te dicen "Sí, pero yo jugaba así". Bien, vamos a ver qué sucede cuando jugamos de esa manera, con tus reglas. ¿Qué ha sucedido? "¡Ah, claro! que el que siempre pierde, se queda sentado y no sigue jugando". Una de las condiciones del juego es la participación; no podemos eliminar del juego a nadie a la primera de cambio, porque una regla así lo establece. Esa regla hay que cambiarla, está mal...

- Analizar los valores del juego y hacérselos ver al alumnado para cambiar sus aspectos negativos.

Según la situación, el profesor orientará u observará el juego; pocas veces dirigirá. Decimos esto porque pensamos que el juego tradicional debe partir de los propios alumnos. Es decir, serán los alumnos los encargados de traer a la escuela

esos juegos que se realizan en su barrio, los juegos que ellos todavía juegan, los juegos que jugaban sus padres y sus abuelos.

Solamente de esa manera conseguiremos que el alumno se implique en el proceso cultural de recopilación e investigación de nuestro patrimonio lúdico. El profesor puede explicar o traer algún juego, pero como uno más del grupo. "Yo jugaba en la escuela a las tabas, ¿sabéis cómo se juega?" es el planteamiento más didáctico y menos impositivo.

Por otro lado, decimos que será un orientador, porque tendrá que adaptar esos juegos tradicionales que traen los alumnos a las realidades de su aula y las características de sus educandos. Hay juegos que, por muy tradicionales que sean, no son aplicables educativamente tal y como se jugaban. En la cultura tradicional hay situaciones de separación de sexos que tendremos que encarar y darle una respuesta actual; hay aspectos de violencia o de posibles lesiones que el profesor deberá tratar. Dado que estamos hablando de juego y juego significa reglas abiertas y participación, todos los cambios son posibles para que ese juego machista, violento o eliminatorio sea transformado en un juego coeducativo, pacifista o participativo. Ésa es la labor del profesor: buscar la educabilidad a través también del juego tradicional.

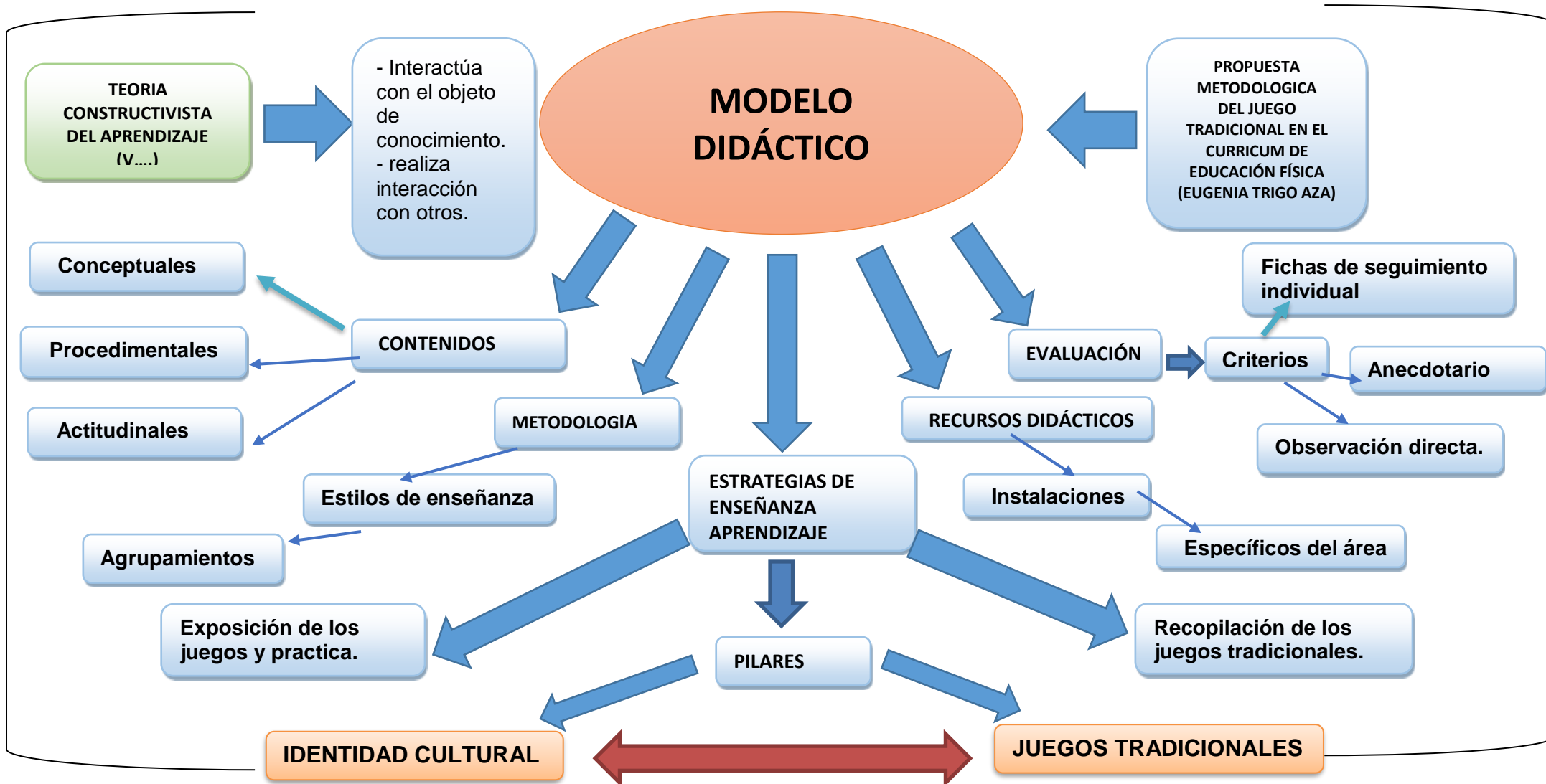
Es por eso que, la propuesta de los juegos tradicionales aplicado por el investigador permitirá a los niños:

- Rescatar nuestras formas culturales, usos lúdicos y costumbres regionales.
- Promover el uso y la aplicación en la comunidad educativa de la transmisión de elementos culturales educativos de los juegos; en los niños y niñas, como un complemento de la formación y revalorización del pasado.
- Desarrollar los componentes motrices, afectivos, sociales y cognitivos a partir de la práctica lúdica.
- Incluir dentro de la programación curricular una unidad didáctica de los juegos tradicionales y sirva como estrategia pedagógica para

promover la cultura regionalista y vigencia de nuestros elementos culturales.

- Incentivar la tolerancia a los juegos y costumbres tradicionales como recurso pedagógico para nuestro pasado reciente y preservar nuestros valores. Exteriorizar sentimientos orientado los juegos tradicionales como estrategia de terapia emocional.

3.3 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MODELO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL LAMBAYECANA



Fuente: Elaboración propia

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Una gran parte de los Juegos Populares y Tradicionales están desapareciendo de sus escenarios habituales, a pesar del trabajo desplegado por pedagogos, educadores, dinamizadores y otras personas empeñadas en mantenerles en las nuevas generaciones.

Parece ser que los juegos tradicionales están en peligro de extinción. Las cosas ya no son como antes eso está claro, los tiempos cambian y es raro ver a los niños jugando en la calle al escondite, qué lástima, ¿no? A cambio de eso tenemos a niños sedentarios jugando con cualquier tipo de dispositivo electrónico y hoy en día parece de lo más normal pero... ¿Qué fue de los recursos que tenían nuestros padres? ¿Cómo nos entreteníamos si antes no había casi ninguno de los aparatos electrónicos que tenemos hoy? Hemos crecido jugando en la calle, jugando con otros niños, jugando con nuestros padres, pero ahora parece que los niños juegan solos y enjaulados.

Vivimos en una época donde un niño de 6 años puede sacarle más provecho a un Smartphone que una persona de 50 años. Todo esto que mencionamos lo sabemos por experiencia propia pero ¿quién tiene la culpa, el padre o el niño? Un gran dilema que no vamos a resolver en este artículo. Lo que sí vamos a resolver o más bien a recordar, son las ventajas de esos juegos que tanta diversión nos brindaron en nuestra infancia, para que la próxima vez que nos encontremos en la tesitura de si darle la tablet al niño o no, por lo menos tengamos un as bajo la manga que no tenga una pantalla.

Son diferentes las razones por las que vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega, por tanto, las posibilidades que brindan los Juegos Populares y Tradicionales son múltiples.

Estos juegos nos proporcionan conocer historias propias y ajenas, proporcionando un acercamiento entre diferentes generaciones. Cuando un niño percibe que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos lazos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, juegos de fuerza, de resistencia, de velocidad, de adivinar, etc. Hay diversión y espacio para todos los que quieran jugar puesto que:

- Son jugados por niños por el mismo placer de jugar. Ellos mismos deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.

- Responden a necesidades básicas de los niños.

- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.

- No requieren mucho material ni costo.

- Son simples de compartir.

- Practicables en cualquier momento y lugar, puesto que tienen una fácil capacidad de adaptación al espacio en donde nos encontremos.

Por tanto, podemos decir que conociendo los tipos de juegos tradicionales, sus características y sus posibilidades de aplicación, estaremos en disposición de proporcionar a los niñas un conjunto de experiencias y sensaciones significativas desde un marco lúdico e integrado que facilitará el conocimiento y dominio del cuerpo y sus movimientos, así como la adquisición de actitudes, valores y normas necesarias para la vida en sociedad.

Los juegos tradicionales se caracterizan por haber sido transmitidos de forma oral de generación en generación. Son anónimos y universales, encontrándose huellas del mismo juego en varias partes del mundo, con surgimientos paralelos en lugares totalmente diferentes. Poseen un espléndido valor como modelo de estudio antropológico y cultural, transmitiendo creencias y leyendas. Los niños los juegan por el mismo placer de jugar, respondiendo a sus necesidades básicas y con reglas negociables de fácil comprensión. Además, nos sirven como un recurso ,, de fácil acceso debido a que no requieren ni mucho ni

costoso material, son sencillos de compartir y practicables en cualquier lugar y momento.

Dentro de la dimensión cognitiva destacamos el desarrollo del lenguaje oral en el niño, adquiriendo un vocabulario básico y específico del juego a través de cánticos, rimas u otras expresiones verbales. Asimismo, se da dentro de esta dimensión el aprendizaje del patrimonio cultural propio de nuestro entorno como de otros lugares, adquiriendo respeto hacia la diferencia entre culturas. A través de personajes y situaciones diferentes de la vida cotidiana el niño desarrolla la fantasía, así como la creatividad a la hora de inventar o modificar el material con el que jugar o el juego en sí mismo. Además, el niño adquiere la noción numérica y de secuencia a través de situaciones de sorteo, reconociendo en los juegos situaciones de suma, resta, multiplicación y división.

Con respecto a la dimensión afectiva y social observamos un aprendizaje paulatino ya que al principio el niño no se encuentra capacitado para jugar en grupo, algo que se va asentando poco a poco. También se produce un importante aprendizaje social al aceptar una serie de reglas preestablecidas desde el principio del juego y consensuadas. Asimismo, el aprendizaje del respeto a los adultos se consigue a través de la comunicación generacional, en la que los niños sienten curiosidad y a los abuelos les encanta contar sus vivencias y recuerdos a los nietos.

Sin duda los juegos tradicionales tienen un gran valor que difícilmente pueda ser reemplazado por juegos multimedia. No cortes las alas de la imaginación a tus hijos, integra como parte de las costumbres familiares los juegos tradicionales. Solamente tienes que hacer un viaje en el tiempo y recordar cuales eran esos juegos que tan buenos ratos te hicieron pasar en tu infancia.

CONCLUSIONES

- Se pudo determinar que el nivel de conocimiento sobre identidad cultural y los juegos tradicionales en los estudiantes del sexto grado de primaria del CEAP Pedro Ruiz Gallo, es muy limitado desde el punto de vista del conocimiento y saber familiar, no solo en su práctica sino en el conocimiento de sus saberes previos sobre el funcionamiento y utilidad.
- Se ha demostrado que los docentes no utilizan los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes del sexto grado de primaria del CEAP Pedro Ruiz Gallo, porque lo ven una cosa pasadista y no articulada a las cosas modernas de la Educación Física, lo que implica que existe no solo un desconocimiento sino un desinterés por resaltar y asociar la cultura tradicional del juego con la psicomotricidad de los estudiantes.
- Se elaboró, aplicó, sistematizó, evaluó y comparó los resultados obtenido el Programa de Juegos Tradicionales para fortalecer la Identidad Cultural de los estudiantes del CEAP Pedro Ruiz Gallo y se pudo determinar la eficacia del programa de juegos tradicionales Lambayecanos en el fortalecimiento de la identidad de los juegos tradicionales en la comunidad del CEAP.

RECOMENDACIONES

- Los juegos tradicionales se deben incorporar en el currículo actual del CEAP “PRG” como un recurso lúdico debido a la cantidad de cualidades tanto físicas, motrices y afectivas que llevan consigo, por su interés didáctico, su fácil aplicación y su capacidad para motivar a nuestros alumnos; pero además, nos sirve como un vínculo de diferenciación y unión para aproximarnos a la interculturalidad así como la educación en valores.
- Los juegos tradicionales son permanentes e integrales, eminentemente participativos y protagónicos, por eso deben ser concebidos como un tesoro nacional que contribuye al realce de los valores folklóricos y con ello reforzar características positivas que conformen personalidad, por tanto, deben ocurrir tanto en la escuela como en el ámbito de las comunidades.
- Motivar a los docentes a crear y diseñar en conjunto con los representantes de la Comunidad Educativa futuras estrategias dirigidas a la preservación de las tradiciones, la identidad regional y local y la integración del alumno al medio donde se desenvuelve pues se plantean algunas orientaciones que deben de tener en cuenta los docentes y representantes de la Comunidad Educativa para poder desenvolverse impartiendo éstos juegos.
- A la Facultad de Ciencias Histórico sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruíz Gallo” de Lambayeque, se le sugiere considerar dentro de los diseños curriculares, cursos de juegos tradicionales que por su pertinencia social y excelencia académica respondan a las exigencias de los objetivos de la educación y permita a los futuros docentes estar preparados para asumir estos nuevos retos.

REFERENCIAS

- Albó, X. (1993). *Niños alegres, libres, expresivos: La audacia de la educación intercultural bilingüe en Bolivia*. La Paz. CIPCA, UNICEF.
- Alonso (1985). Alonso, J. (1985). *Motivación y Aprendizaje en el Aula*. Madrid. Santillana
- Aretz, Inés (2004). *Los juegos tradicionales y el aprendizaje de los niños*. Editorial Kapeluz Buenos Aires.
- Bauzer, E. (1997). *Juegos Educativos*. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Brunelle (1978). *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires, Editorial Kapelusz. Argentina.
- Brunner, J. (1998). *Globalización, cultura y postmodernidad*. Breviarios. Fondo de Cultura Económica. Santiago, Chile. Pág. 13.
- CAILLOIS, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, fondo de cultura económica, México.
- Chateau, J. (2008). *Psicología de los juegos infantiles* Editorial Kapeluz Buenos Aires.
- Colomer, J. (1987): *Fiesta y escuela. Recursos para las fiestas populares*. Barcelona. Graó.
- Correa (2000). *La escuela del siglo XXI y otras revoluciones pendientes*. Huelva, Hergué Editores.
- Educación Infantil. Recuperado el día 25 de Octubre de 2008. En dirección electrónica: http://web.educastur.princast.es/proyectos/coeduca/?page_id=182
- Gadbois, J. (2008). *Cambiar la cara de los jugadores o magnificar sus defectos. La lección moral detrás de la historia de dos veces la medición Laviguer (desde 1986 hasta 2008)*
- Galán, Y. (2012). *Identidad y diversidad cultural en el norte del Perú*. Chiclayo: Ediciones Filka
- Ginez, J. (1997). *Tesis doctoral: Los juegos populares y tradicionales en la comunidad valenciana y su influencia en el desarrollo del niño*. Valencia: Universidad de Valencia. España.
- Granda Vera, J.; Domínguez Saura, R.; y ElQuariachi Anán, S. (1999). *El juego popular y tradicional como mediador intercultural*. Barcelona: CIMS.

- Heise, M.; Tubino, F.; Ardito, W. (1992). *Interculturalidad. Un Desafío*. Lima. CAAAP.
- Huizinga, J. (2004). *Homo Ludens*. Editorial Alianza, Madrid –España. página 26.
- Lavega, P. (2000). Propuesta transversal y pluridisciplinar para el estudio contextualizado de los juegos Populares y tradicionales. Barcelona, Revista Praxiología Motriz. Lleida. Nº0, vol. 31-47, 2000.
- Lobato GÓMEZ, E. (2007). Juego sociodramático y diferencias de género: una experiencia en
- Marzano, R.J. y Costa, A. (1998). Pregunta: No estandarizar pruebas miden las habilidades cognitivas en general? Revista: Liderazgo Educativo., May, 66-71
- Mato López, M. (2006). El juego. El baúl mágico. Imaginación y creatividad con niños de 4 a 7 años. (1ª edición)(140 páginas del libro, 12 páginas del capítulo). Ciudad Real, España. Ñaque editora.
- Medina, A. (1987). *Juegos Populares Infantiles*. Valladolid. Editorial Miños. España.
- Medina, M. (2002). *La Práctica Docente a la Luz del Constructivismo*. México.
- Morera, M. (2008). Generación tras generación se recobran los juegos tradicionales. Artículo disponible en <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/344>
- Omeñaca CILLA, R. (2004). Sobre el juego. Juegos cooperativos y educación física. (3ªedición)(354 páginas del libro, 12 páginas del capítulo). España. Editorial Paidotribo.
- ORTEGA RUIZ, R. Espacios de juego en la educación infantil. Recuperado el día 23 de Octubre de 2008. En dirección electrónica: <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/publicaciones/55311/libinf12.pd>
- Palella, S. y Martins, F. (2006). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (FEDUPEL).
- Parlebas, P. (1988). Elementos de Sociología del deporte. Málaga: Unisport,
- Parlebas, P. (1988): Elementos de Sociología del deporte. Málaga. Unisport.
- Pedró, F. (1984): *Ocio y tiempo libre, ¿para qué?*, Barcelona, Humanitas.

- Pelletier, P. (1986): "Towards an open leisure", *World leisure and recreation*, XXVIII, 1, 18-21.
- Pérez Sánchez, L.F. (1991): «Evolución y cambio en los juegos y juguetes infantiles», en TRIPERO, T.A., *Juegos, juguetes y ludotecas*, Pablo Montesino, Madrid.
- Pérez, L.F. (1991): "Evolución y cambio en los juegos y juguetes infantiles". En: Tripero, T.A. (1991): *Juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid. Pablo Montesino.
- Poggioli, L. (1997). *Estrategias meta cognoscitivas*. Caracas. Fundación Polar.
- Sanderson, D. (1990): "The specific nature of leisure consumer's problems", *XII Congreso Mundial de Sociología /Sociología del ocio*, Madrid.
- Suárez Diana, Yajure Dalila y Torres, Stirling. Aplicar juegos tradicionales y recreativos para evitar la violencia en horas de recreo. Larora, Estado Lara, Universidad del Sur, Venezuela, Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, julio del 2011.
- Suárez, D. y Torres, S. (2011). Aplicar juegos tradicionales y recreativos para evitar la violencia en horas de recreo. Larora, Estado Lara, Universidad del Sur, Venezuela, Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, julio del 2011.
- Sue, R. (1982): *El ocio*, México, Fondo Cultura Económica.
- Tinsley y howard (1986): "A theory of the attributes, benefits and the causes of leisure experience", *Leisure Sciences*, VII, 1, 1-45.
- Trahtemberg, L. (2007). El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar. Artículo disponible en <http://www.rieoei.org/rie24a02.htm>
- Trigo Aza (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Barcelona. Editorial Paidotribo. España.
- Trigo Aza, E. (1990). *Juventud, tiempo libre y educación en Galicia*, Tesis Doctoral, UNED, Madrid.
- Trigo, E. (1989): *Juegos motores y creatividad*, Barcelona, Paidotribo.
- Trigo, E. (1989): *Juegos motores y creatividad*. Barcelona. Paidotribo, 1995.
- Trigo, E. (1994): *Aplicación del juego tradicional en el curriculum de educación física*, Paidotribo, Barcelona.

- Trigo, E. (1994): Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física. Barcelona. Paidotribo.
- Trilla, J. (1989): "Tiempo libre y educación infantil", *Enciclopedia Práctica de la Pedagogía*, Madrid, Planeta, 309-396.
- Vallejo León. El Juego Separado. Bogotá, Tercer Mundo Editores, 1997. Premio nacional de ensayo, 1997.
- Vigotsky, L. S. (1966). El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Editorial Grijalbo. España.
- Wearing, B. (1987): "All in a day's leisure: gender and the concept of leisure", *Leisure Studies*, VII, 2, 110-117.

ANEXOS



ANEXO Nº 01

UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
ENCUESTA

Dirigida a los estudiantes del 6to. Grado de Primaria de la I.E. CEAP Pedro Ruiz Gallo – Lambayeque.

Objetivo de la Encuesta. Conocer el grado de conocimiento que tienen los estudiantes del 6to. Grado de Primaria del CEAP Pedro Ruiz Gallo sobre identidad cultural y los juegos tradicionales en el desarrollo de su identidad cultural a fin de establecer posibles soluciones a la problemática encontrada.

INDICADOR	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
	3	2	1
1. ¿Qué entiendes por identidad cultural?			
2. ¿Qué tipo de juegos realizas durante el recreo?			
3. ¿Conoces los juegos tradicionales?			
4. ¿Existen en el patio juegos tradicionales como el rayuelo?			
5. ¿Utilizas en tus juegos la tecnología moderna?			
6. ¿Tus padres te han hablado de los juegos tradicionales?			
7. ¿Te han explicado que es identidad cultural?			
8. ¿Participarías de las actividades culturales de manera continua?			
9. ¿Crees que hoy en día la gente no practica los juegos tradicionales como antes?			
10. ¿Tu maestro te enseña juegos tradicionales?			

TABLA DE ESPECIFICACIONES

VALOR DE ALTERNATIVA	NIVEL DE CONOCIMIENTO
a. SIEMPRE : 3 pts.	Alto : 21 – 30 pts.
b. CASI SIEMPRE: 2 pts.	Intermedio: 11 – 20 pts.
c. NUNCA : 1 pto.	Bajo : 00 – 10 pts.

ANEXO Nº 02



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
ENCUESTA

Dirigida a los docentes del 6to. Grado de Primaria de la I.E. CEAP Pedro Ruiz Gallo –Lambayeque.
 Objetivo de la Encuesta. Conocer el nivel de conocimiento y participación del docente respecto a la aplicación de los juegos tradicionales en los estudiantes del sexto grado de primaria del CEAP Pedro Ruiz Gallo respecto al desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes a fin de establecer posibles soluciones a la problemática encontrada.

INDICADOR	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
	3	2	1
1. ¿Qué entiende usted por identidad cultural?			
2. ¿Considera usted importante el desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes del nivel primaria?			
3. ¿Es necesario fijar un tiempo para realizar las actividades lúdicas?			
4. ¿Utiliza usted los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?			
5. ¿Interviene usted en el juego con los niños?			
6. ¿Los niños utilizan juegos digitales?			
7. ¿Involucra usted a los padres en los juegos tradicionales?			
8. ¿Motiva a los niños a realizar actividades culturales?			
9. ¿Socializa usted las tradiciones para afianzar la interculturalidad?			
10. ¿Conoce usted las reglas que tienen los juegos tradicionales?			

ANEXO Nº 03



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



ESCUELA DE POSTGRADO OPINIÓN DE EXPERTOS

SOBRE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS TESIS DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIO TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP. “PEDRO RUIZ GALLO”, FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

AUTOR:

Bach. David Cienfuegos Adrianzén

ASESOR:

Dr. Manuel Antonio Bances Acosta.

I.- DATOS GENERALES DEL EXPERTO

NOMBRE PROFESIÓN

INSTITUCIÓN DONDE LABORA.....LUGAR.....

GRADO ACADEMICO.....

OTROS.....

.....

A continuación se presenta una guía para evaluar los instrumentos de investigación sobre la tesis Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. “Pedro Ruiz Gallo”, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Sírvase clasificar sus respuestas a las siguientes preguntas (coloque una X) tomando en cuenta la escala del 1 a 5 que se muestra a continuación:

- 1) Totalmente en desacuerdo
- 2) En desacuerdo
- 3) Indeciso
- 4) De acuerdo
- 5) Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN	CRITERIO	ESCALA				
		1	2	3	4	5
REDACCIÓN Y COHERENCIA LÓGICA DE LOS INSTRUMENTOS	1) Las preguntas son concisas, claras, entendibles y directas					
	2) Las respuestas ayuda son consistentes y claras con respecto a la pregunta.					
	3) Cada ítem tiene su propia lógica coherente de respuesta.					
	4) Las preguntas se han construido en base a indicadores puntuales que salen de las dimensiones y variables.					
	5) Cada instrumento tiene su propio objetivo declarado					

COHERENCIA DEL OBJETIVO DE CADA INSTRUMENTO	6) El objetivo del instrumento concuerda con las variables de investigación.					
	7) Los objetivos de cada instrumento se aprecian claros y directos para la fuente que proporcionará la información.					
CLARIDAD Y SUFICIENCIA DE LAS INSTRUCCIONES	8) Los instrumentos poseen sus respectivas instrucciones.					
	9) Las instrucciones son claras y precisas.					
	10) Las instrucciones orientan sin ambigüedad las respuestas de los informantes.					
EXISTENCIA DE LAS DIMENSIONES, INDICADORES Y VARIABLES DE ESTUDIO	11) Los instrumentos están categorizados por variables.					
	12) Cada pregunta se deriva de un indicador concreto de la operacionalización de variables.					
	13) Se aprecian en los instrumentos las dimensiones del problema de investigación,					

III.- OBSERVACIONES QUE DEBEN SUBSANARSE

.....

IV.- SUGERENCIAS DE MEJORA

.....

Lugar y fecha.....

NOMBRES Y APELLIDOS.....

DNI Nº.....

ANEXO Nº 04



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO” ESCUELA DE POSTGRADO



OPINIÓN DE EXPERTOS

VALIDACIÓN DE EXPERTO SOBRE PROGRAMA DE TESIS DE INVESTIGACIÓN TESIS DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIO TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP. “PEDRO RUIZ GALLO”, FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

AUTOR:

Bach. David Cienfuegos Adrianzén

ASESOR:

Dr. Manuel Antonio Bances Acosta.

I.- DATOS GENERALES DEL EXPERTO

NOMBRE PROFESIÓN

INSTITUCIÓN DONDE LABORA.....LUGAR.....

GRADO ACADÉMICO.....

OTROS.....

A continuación se presenta la guía de evaluación de expertos para Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. “Pedro Ruiz Gallo”, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Sírvase clasificar sus respuestas a las siguientes preguntas (coloque una X) tomando en cuenta la escala del 1 a 5 que se muestra a continuación:

- 1) Totalmente en desacuerdo
- 2) En desacuerdo
- 3) Indeciso
- 4) De acuerdo
- 5) Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN	CRITERIO	ESCALA				
		1	2	3	4	5
REDACCIÓN Y COHERENCIA LÓGICA DEL PROGRAMA	1) Contiene un sustento científico, pedagógico, metodológico y evaluación pertinente y suficiente					
	2) Se formulan los pasos de manera clara, con lógica y secuencia contundente para buscar mejoras en los problemas, necesidades y deficiencias que generó la problemática de la investigación.					
	3) La propuesta del modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza tiene viabilidad en su ejecución y se prevén logros significativos en sus resultados					
	4) Es claro el propósito del modelo didáctico de juegos tradicionales					

	lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, frente al problema de investigación					
UTILIDAD Y APLICABILIDAD	5) Considera Ud. que el modelo propuesto permite dar solución a dificultades que se presenten.					
	6) Considera Ud. que el modelo propuesto define con claridad el proceso a realizar con una secuencia lógica y coherente.					
	7) Considera Ud. que el modelo propuesto puede aplicarse a otras instituciones.					
VIABILIDAD METODOLÓGICA	8) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten superar los problemas de falta de identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					
	9) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten mejorar la identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					
	10) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten generar identidad cultural con juegos tradicionales.					
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	11) Considera Ud. que las estrategias seleccionadas permiten mejorar la identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					
	12) Considera Ud. que las estrategias seleccionadas permiten generar una identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					
	13) Considera Ud. que las técnicas seleccionadas permiten superar problemas de falta de identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					

III.- OBSERVACIONES QUE DEBEN SUBSANARSE

.....

.....

.....

.....

IV.- SUGERENCIAS DE MEJORA

.....

.....

.....

Lugar y fecha.....

NOMBRES Y APELLIDOS.....

DNI N°.....



ANEXO Nº 05



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

ESCUELA DE POSTGRADO

SESIONES DE APRENDIZAJE APLICADAS EN LA PROPUESTA

TESIS DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIO TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP. “PEDRO RUIZ GALLO”, FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

SESIONES DE APRENDIZAJE

I.- DATOS:					
SA Nº 1		UD Nº:	Nº HORAS 03	NIVEL: PRIMARIA GRADO: 6º- SECCIÓN : ÚNICA	
TEMA: “ JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLOGIA”				CICLO: V	
DOCENTE: David Cienfuegos Adrianzén					
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS					
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Interpreta el sentido global del texto, explicando el tema, propósito, puntos de vista, motivaciones de personas y personajes, comparaciones e hipérboles, problema central, enseñanzas, valores, e intención del autor, clasificando y sintetizando la información, y elaborando conclusiones sobre el texto.	FICHAS DE RESUMEN	Lista de cotejo.	
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Desarrolla sus ideas en torno a un tema, de acuerdo al propósito comunicativo ampliando la información de forma pertinente. Organiza y jerarquiza las ideas en párrafos y subtemas, estableciendo relaciones lógicas (en especial, de consecuencia y contraste) a través de algunos referentes y conectores, utilizando recursos gramaticales y ortográficos (coma y punto seguido y aparte) que contribuyen al sentido de su texto.			

III.- ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.	
III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN		
SECUENCIA PEDAGÓGICA	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS-ACTIVIDADES	TIEMPO APROXIMADO
<ul style="list-style-type: none">• Despertar el interés• Recuperar saberes previos Estimular conflicto cognitivo	<p>El docente presenta a los estudiantes en diapositivas la historia de los juegos modernos y juegos tradicionales, y pide a los estudiantes que la observen. Luego, se plantean las siguientes preguntas: ¿Qué se observan en las imágenes?, ¿por qué creen que los juegos tradicionales ya no se practican como en años pasados?, ¿Qué juegos han jugado sus padres? ¿Creen que a tecnología y la inseguridad que se vive en las calles ha permitido que los niños y niñas de estas generaciones ya no practiquen estos juegos?</p> <p>Registra sus respuestas en la pizarra y resalta aquellas que estén relacionadas con el tema en cuestión; asimismo, el docente destaca las coincidencias y los aportes significativos. Si los estudiantes realizaran preguntas o tuvieran dudas, el docente anotará también para abordarlas en los siguientes momentos de la sesión.</p> <p>Comunica el propósito de la sesión: “Hoy leerán un texto que les permitirá reflexionar sobre los juegos tradicionales, tecnología e importancia, elaborarán fichas de resumen, a fin de sintetizar la información”.</p> <p>Indicar que durante la sesión observarás, principalmente, si identifican información que se encuentra en el texto, si explican cuál es el tema del texto y si opinan sobre su contenido. Así también, señalar que deberán completar un organizador gráfico.</p>	
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none">• Facilitar nueva información• Aplicar lo aprendido Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial	<p>En grupo clase</p> <p>Antes de la lectura</p> <p>En grupo clase</p> <p>Entrega a cada estudiante una copia del texto “sobre los juegos tradicionales, tecnología e importancia” e indica que en unos instantes lo leerán con el propósito de reflexionar acerca de su contenido.</p> <p>Anota en la pizarra las siguientes preguntas: ¿De qué se trata la lectura?, ¿Por qué es importante su importancia?, ¿Cómo influye la tecnología en su práctica? Pide que cada uno/a responda para sí mismo estas preguntas.</p>	

	<p>Durante la lectura Individualmente</p> <p>Solicita que todos lean, de forma individual y silenciosa, y pongan especial atención en la imagen, el título, los subtítulos Y la estructura del texto.</p> <p>Después de la lectura En grupo clase</p> <p>Motivar a los estudiantes a comentar el texto leído, a partir de las siguientes preguntas: ¿de qué trata el texto?, ¿para qué se habrá escrito?, ¿cuál habrá sido su propósito?, Escucha y anota sus respuestas en la pizarra.</p> <p>Invitar a los estudiantes a responder las preguntas que se anotó en la pizarra y se les pide que desarrollen el cuestionario que está en la lectura Indica a los niños y las niñas que elaboren un organizador gráfico. Tras ello, propicia un diálogo para que contrasten las ideas que plantearon como hipótesis con las que van obteniéndose de la lectura colectiva. Guía este proceso realizando preguntas y repreguntas para asegurarte de que las ideas principales hayan sido identificadas.</p> <p>Forma grupos de cuatro o cinco estudiantes y motivarlos a reflexionar, al interior de sus respectivos grupos, sobre el contenido del texto. Orientar la reflexión a través de las siguientes preguntas: ¿Creen que es importante practicar estos juegos?, ¿por qué?; ¿creen que la tecnología está trayendo como consecuencia enfermedades a los niños y niñas? ¿Por qué? Guiar a los responsables de cada grupo para que brinden a todos la oportunidad de participar. Acompaña unos instantes a cada equipo y sé parte de sus comentarios. Invítalos a presentar argumentos y explicar el porqué de sus respuestas.</p>	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. <p>Transferencia del Aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anotar en la pizarra las ideas y reflexiones de cada grupo sobre los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El tema central del texto. ✓ El propósito del autor. • Después de sintetizar el texto leído en la presente sesión, solicita que todos elaboren una ficha de resumen. Posteriormente, pregunta: ¿Qué beneficios tiene el rescatar y practicar los juegos tradicionales? Refuerza las ideas sobre la importancia de practicar los juegos tradicionales y plántales un nuevo reto al respecto. (investigar en su hogar y familiares cercanos que juegos jugaban sus padres, anotar en una ficha de recolección de juegos). Anexo nº 2 • Como tarea de extensión, pide a los estudiantes que ingresen en casa al siguiente enlace web, el cual 	

presenta un video sobre el trabajo en equipo: <https://www.youtube.com/watch?v=YGxr38aTM2c> Tras observar el video, deberán responder estas preguntas: ¿Cuál es el título del video?, ¿qué intención creen que tenía el autor?, ¿cuáles son sus mensajes principales?, ¿en qué momentos del video se observa el cumplimiento de normas de convivencia?

1. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

I.- DATOS:				
SA Nº 2		UD Nº:	Nº HORAS 03	NIVEL: PRIMARIA GRADO: 6º- SECCIÓN : ÚNICA
TEMA: “SOCIALIZACIÓN Y PRACTICA LOS JUEGOS RECOPIADOS”				CICLO: V
DOCENTE: David Cienfuegos Adrianzén				
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS				
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Afianza sus habilidades motrices al realizar actividades lúdicas tradicionales.	Participa de los juegos tradicionales mejorando su coordinación general.	Rubrica.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Participa en actividades físicas en la naturaleza, eventos pre deportivos, juegos populares, entre otros, tomando decisiones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales con un sentido solidario y de cooperación.	Recopila e investiga los juegos tradicionales que practicaban sus padres. Participa de los circuitos de juegos tradicionales.	
III.- ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES			
intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.			
III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN				
SECUENCIA PEDAGÓGICA	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS-ACTIVIDADES			TIEMPO APROXIMADO
• Despertar el interés	En grupo clase Se solicita a los estudiantes que expresen algunas reflexiones sobre la sesión anterior, a partir de			

<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar saberes previos Estimular conflicto cognitivo 	<p>preguntas como esta: ¿Por qué es importante recuperar y practicar los juegos tradicionales? Escucha sus respuestas y promueve un breve diálogo en torno a ellas.</p> <p>Para iniciar la problematización, pide que todos recuerden como les fue en la recopilación de los juegos con sus familiares. Luego, formula las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo se juegan estos juegos y cuáles son sus reglas?</p> <p>Con base en las respuestas a las interrogantes anteriores, propicia un diálogo a fin de que los niños y las niñas identifiquen las consecuencias de tener reglas y de no tenerlas. Se espera que manifiesten que no tener reglas podría ocasionar peleas o desacuerdos, y así no se disfrutaría el juego; o, también, que en algunos casos, por su interpretación, las reglas podrían generar problemas. Aprovecha este momento para indagar por qué para algunos estudiantes las reglas podrían ocasionar dificultades al jugar. Comunica el propósito de la sesión: “Hoy compartiremos los juegos recopilados para conocerlos y jugarlos”.</p>	
<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido <p>Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<p>En grupo clase en el patio</p> <p>Los alumnos se desplazan desde la clase hasta la zona de juegos.</p> <p>Información inicial: Reunidos en semicírculo a mi alrededor, les informo que vamos a poner en práctica los juegos recopilados.</p> <p>Calentamiento: “Juego de la naranja salió, del limón salió el trompo”</p> <p>Se desarrollarán 2 juegos tradicionales de manipulación y desplazamientos: 1er juego.- ¿Qué trompo baila más tiempo? Los alumnos en grupos dibujan un círculo en el piso y a la voz de un niño, lanzan sus trompos.</p> <p>2º juego.- “trompo al aro”. Los niños colocan un aro en el círculo y a la voz de ejecución lanzan sus trompos debiendo caer dentro del aro, para que bailen y se tumben entre ellos.</p> <p>3º juego.- “ La hoya”</p> <p>4º juego.- “salta sogas”, los niños y niñas organizados en grupos, uno salta y dos alumnos giran la cuerda.</p> <p>Variante 1: Los niños y niñas saltan en parejas.</p> <p>Variante 2: Los niños y niñas saltan la sogas “ entrada y salida”</p>	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. <p>Transferencia del Aprendizaje</p>	<p>Conocimiento de los resultados finales: comentarios sobre lo que más y lo que menos les gustó de la sesión y observaciones del maestro sobre comportamientos observados. Los niños y niñas se asean y cambian de camiseta y vuelven a clase.</p> <p>Felicita a todos por la actitud positiva de escucha, el respeto por las ideas expresadas y el respeto por las normas establecidas durante el desarrollo de los juegos.</p>	

I.- DATOS:				
SA Nº 3	UD Nº:	Nº HORAS 03	NIVEL: PRIMARIA GRADO: 6º- SECCIÓN : ÚNICA	
TEMA: Me divierto con los juegos de siempre			CICLO: V	
DOCENTE: David Cienfuegos Adrianzén				
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS				
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Afianza sus habilidades motrices al realizar actividades lúdicas tradicionales.	Participa de los juegos tradicionales mejorando su coordinación general.	Escala numérica.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Participa de los juegos tradicionales tomando decisiones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales con un sentido solidario y de cooperación.	Participa de los circuitos de juegos tradicionales.	
III.- ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES			
intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.			
III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN				
SECUENCIA PEDAGÓGICA	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS-ACTIVIDADES			TIEMPO APROXIMADO
<ul style="list-style-type: none">• Despertar el interés• Recuperar saberes previos Estimular conflicto cognitivo	Los alumnos se desplazan desde la clase hasta la zona de juegos. Información inicial: Reunidos en semicírculo a mi alrededor, les informo que vamos a conocer el juego de yaces y del rayuelo. Calentamiento: “El patio de mi casa”: siguiendo la disposición anterior esta vez cantan la canción popular:			

	<p>“El patio de mi casa es particular, cuando llueve y se moja como los demás, agáchate y vuélvete a agachar, que los agachaditos no saben bailar, h, i, j, k, l, m, ñ, a que si tu no me quieres otro niño me querrá, moliiiiillo, corre, corre, que te piiiiiillo, a estirar a estirar que el demonio va a pasar, uuuuuu... “para hacer todos los gestos y movimientos de esta tradicional canción”</p>	
<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido <p>Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<p>Juego.- “Rayuelo”: se divide la clase en subgrupos en función de los modelos de rayuelos dibujados previamente, con diferentes formas geométricas. Círculos, rectángulos, cuadrados o sus combinaciones). También se pueden ordenar las casillas por números o días de la semana, colores, escritos en español o en otro idioma</p> <p>Juego.- “Los yaces”: se divide la clase en grupos de 4, las niñas juegan de acuerdo a la modalidad acordada.</p>	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. <p>Transferencia del Aprendizaje</p>	<p>Vuelta a la calma.- “La gallinita ciega”: una, “la gallinita”, se la queda en el centro del espacio de juego, con los ojos vendados, todos cantan: “gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?, la “gallinita ciega” contesta: “una aguja y un dedal”, a lo que los demás responden: “date la media vuelta y lo encontrarás”. Después de girar varias veces sobre sí mismo, tendrá que intentar atrapar a alguien, si lo reconoce se la quedará el/la atrapado, si no se la sigue quedando el/ la mismo.</p> <p>Conocimiento de los resultados finales: comentarios sobre lo que más y lo que menos les gustó de la sesión y observaciones del maestro sobre comportamientos observados. Los niños y niñas, se asean y cambian de camiseta y vuelven a clase</p>	

I.- DATOS:				
SA Nº 4		UD Nº:	Nº HORAS 03	NIVEL: PRIMARIA
TEMA: “Afianzo mis habilidades y destrezas”				GRADO: 6º- SECCIÓN : ÚNICA
				CICLO: V
DOCENTE: David Cienfuegos Adrianzén				
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS				
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONÓMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Afianza sus habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos a través de la regulación de su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices (en contextos lúdicos, pre deportivo, etc	Afianza sus habilidades motrices que le permitan mejorar su coordinación general.	
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Participa en actividades físicas en la naturaleza, eventos pre deportivos, juegos populares, entre otros, tomando decisiones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales con un sentido solidario y de cooperación	Participa de los circuitos de juegos tradicionales.	
III.- ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES			
intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.			
III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN				
SECUENCIA PEDAGÓGICA	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS-ACTIVIDADES			TIEMPO APROXIMADO
• Despertar el interés	Los alumnos se desplazan desde la clase hasta la zona de juegos. Información inicial: Reunidos en semicírculo a mi alrededor, les informo que vamos a conocer			

<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar saberes previos • Estimular conflicto cognitivo 	<p>juegos tradicionales del kiwi, casino y el aro.</p> <p>Calentamiento: “Pies quietos”: uno se la queda con un balón blando en las manos, que lanzará a la vez dice el nombre de un niño o niña que debe recoger el balón y decir “pies quietos”, para que todos se paren. Desde donde cogió el balón debe intentar dar a alguien, si lo consigue se la queda el tocado o tocada, para que lance y repita el juego.</p>	
<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido <p>Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<p>Juego del kiwi.- Los niños y niñas organizadas en grupos de 5, realizan el juego del kiwi, ambos grupos acordaran quien asume la función de matar y armar el kiwi.</p> <p>Juego del casino.- En grupos de 4 los niños y niñas realizan el juego del casino, los ganadores se enfrentan.</p> <p>Juego del aro.- Los niños y niñas organizadas en grupos recorren por los obstáculos en la plataforma. (Conos, botellas, cajones etc.)</p> <p>La clase realizará de forma consecutiva 4 modalidades de juegos de salto y desplazamiento, con sus variantes:</p> <p>1er juego.- “carrera de sacos”: colocadas en hilera tras una línea realizan una carrera saltando con las piernas metidas dentro de sacos. Dependiendo del número de sacos de que dispongamos, se hará individualmente o por relevos.</p> <p>2º juego.- “el aro”: cada una cogerá un aro con su implemento de conducción elaborado con alambre de 8 mm, para realizar un circuito de habilidad previamente elaborado, con saltos, equilibrios, giros ... dependiendo del nº de aros se podrá realizar individualmente o por relevos.</p> <p>3er juego.- “La saga”: divididos en subgrupos practicarán diferentes juegos de sogas, “la barca”, “el reloj”, u otros de sogas tradicionales con sus diferentes canciones.</p> <p>Los que dan lo harán por turnos no en función de quien falla.</p> <p>4º juego.- “La rayuela”: se divide la clase en subgrupos en función de los modelos de rayuelas dibujados previamente, de tejer o de salto, con diferentes formas geométricas (círculos, rectángulos, cuadrados o sus combinaciones). También se pueden ordenar las casillas por números o días de la semana, colores, escritos en español o en otro idioma.</p>	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. <p>Transferencia del Aprendizaje</p>	<p>Conocimiento de los resultados finales: comentarios sobre lo que más y lo que menos les gustó de la sesión y observaciones del maestro sobre comportamientos observados.</p> <p>Los niños y niñas, se asean y cambian de camiseta y vuelven a clase</p>	

I.- DATOS:				
SA Nº 5		UD Nº:	Nº HORAS 03	NIVEL: PRIMARIA GRADO: 6º- SECCIÓN : ÚNICA
TEMA: “Me divierto con los juegos de mis antepasados”				CICLO: V
DOCENTE: David Cienfuegos Adrianzén				
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS				
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONÓMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Regula su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices en contextos lúdicos, predeportivos, etc.; de este modo, afianza las habilidades motrices específicas relacionadas con la carrera, el salto y los lanzamientos.	Regula su cuerpo para dar respuestas a las acciones motrices.	Ficha de observación.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Participa en actividades físicas en la naturaleza, eventos predeportivos, juegos populares, entre otros, y toma decisiones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales, con un sentido solidario y de cooperación.	Participa de los juegos tradicionales, con un sentido solidario.	
III.- ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES			
intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.			
III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN				

SECUENCIA PEDAGÓGICA	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS-ACTIVIDADES	TIEMPO APROXIMADO
<ul style="list-style-type: none"> • Despertar el interés • Recuperar saberes previos <p>Estimular conflicto cognitivo</p>	<p>Los alumnos se desplazan desde la clase hasta la zona de juegos.</p> <p>Información inicial: Reunidos en semicírculo a mi alrededor, les informo que vamos a realizar un circuito con juegos tradicionales que hemos aprendido en días anteriores.</p>	
<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido <p>Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<p>Circuito de 5 estaciones. 5 grupos de 3 y uno de 4. Se cambia de estación cada 7´.</p> <p>1ª Estación.- “mata gente”</p> <p>2ª Estación.- “El trompo”: por turnos se lanza el trompo para que impactando en el centro del círculo, continúe girando hasta que se salga del mismo. Si no lo hace los demás irán lanzando el suyo para intentar impactar sobre él y sacarlo fuera de dicho círculo. También se puede sacar del círculo recogiendo el trompo con la palma mano sin que deje de girar.</p> <p>3ª Estación.- “El liguerito”: dos sujetan el elástico con sus piernas abiertas a diferentes alturas: tobillo, rodillas, muslos... otro realiza diferentes ejercicios saltando dentro, fuera o sobre el elástico.</p> <p>4ª Estación.- “la salta sogá”: dos dan y otra salta, mientras cantan diferentes canciones populares. Se da por turnos, adaptando la velocidad a la destreza de quien salta.</p> <p>5ª estación.- “Las canicas”: se dibujan 1 ojo, uno grande desde donde se lanzan las canicas y otro más pequeño para colocar las otras canicas, 3 por jugador/a. La canica se lanza catapultándola con el dedo pulgar, que hará palanca sobre el índice, para intentar golpear a las del círculo interior pequeño y sacarlas fuera, consiguiendo 1 punto por cada una que saque. Si no saca ninguna, colocará la canica lanzada en el centro y le tocará intentarlo al siguiente. Gana quien más puntos consiga.</p>	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. <p>Transferencia del Aprendizaje</p>	<p>Conocimiento de los resultados finales: comentarios sobre lo que más y lo que menos les gustó de la sesión y observaciones del maestro sobre comportamientos observados.</p> <p>Los niños y niñas, se asean y cambian de camiseta y vuelven a clase</p>	

I.- DATOS:				
SA Nº 6		UD Nº:	Nº HORAS 03	NIVEL: PRIMARIA
TEMA: “Respeto las reglas y normas de juego”				GRADO: 6º- SECCIÓN : ÚNICA
			CICLO: V	
DOCENTE: David Cienfuegos Adrianzén				
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS				
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONÓMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Regula su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices en contextos lúdicos, predeportivos, etc.; de este modo, afianza las habilidades motrices específicas relacionadas con la carrera, el salto y los lanzamientos.	Regula su cuerpo para dar respuestas a las acciones motrices.	Ficha de observación
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros.	Respeto a sus compañeros durante el desarrollo de los juegos tradicionales.	
III.- ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES			
intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.			

III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN		
SECUENCIA PEDAGÓGICA	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS-ACTIVIDADES	TIEMPO APROXIMADO
<ul style="list-style-type: none"> • Despertar el interés • Recuperar saberes previos Estimular conflicto cognitivo 	<p>Los alumnos se desplazan desde la clase hasta la zona de juegos.</p> <p>Información inicial: Reunidos en semicírculo a mi alrededor, les informo que vamos a realizar un circuito con juegos tradicionales que hemos aprendido en días anteriores.</p>	
<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido <p>Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<p>La clase realizará de forma consecutiva 4 modalidades de juegos de salto y desplazamiento, con sus variantes:</p> <p>1er juego.- “carrera de sacos”: colocados en hilera tras una línea realizan una carrera saltando con las piernas metidas dentro de sacos. Dependiendo del número de sacos de que dispongamos, se hará individualmente o por relevos. (9')</p> <p>2º juego.- “el aro”: cada una (o) cogerá un aro o “ganga” con su implemento de conducción elaborado con alambre de 8 mm, para realizar un circuito de habilidad previamente elaborado, con saltos, equilibrios, giros ... dependiendo del nº de aros se podrá realizar individualmente o por relevos. (9')</p> <p>3er juego.- “La salta sogá”: divididos en subgrupos practicarán diferentes juegos de comba, “la barca”, “el reloj”, “el cocherito, leré”, u otros de comba tradicional con sus diferentes canciones o retahílas. Los que dan lo harán por turnos no en función de quien falla. (9')</p> <p>4º juego.- “La rayuela”: se divide la clase en subgrupos en función de los modelos de rayuelas dibujados previamente, de teje o de salto, con diferentes formas geométricas (círculos, rectángulos, cuadrados o sus combinaciones). También se pueden ordenar las casillas por números o días de la semana, colores, escritos en español o en otro idioma(9')</p>	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. <p>Transferencia del Aprendizaje</p>	<p>“La gallinita ciega”: uno (a), “la gallinita”, se la queda en el centro del espacio de juego, con los ojos vendados, todos cantan: “gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?”, la “gallinita” contesta: “una aguja y un dedal”, a lo que los demás responden: “date la media vuelta y lo encontrarás”. Después de girar varias veces sobre sí mismo, tendrá que intentar atrapar a alguien, si la reconoce se la quedará el/la atrapado, si no se la sigue quedando el /la mismo (a) (4')</p> <p>Conocimiento de los resultados final: comentarios sobre lo que más y lo que menos les gustó de la sesión y observaciones del maestro sobre comportamientos observados. (3')</p> <p>Los y las alumnas ayudan a recoger, se asean y cambian de camiseta y vuelven a clase. (5')</p>	
I.- DATOS:		

SA Nº 7		UD Nº:	Nº HORAS 03	NIVEL: PRIMARIA GRADO: 6º- SECCIÓN : ÚNICA	
TEMA: “Los juegos que nunca se olvidan”.				CICLO: V	
DOCENTE: David Cienfuegos Adrianzén					
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS					
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Afianza sus habilidades motrices que le permitan mejorar su coordinación general.	Mejora su coordinación general.	Ficha de observación	
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Participa de los juegos tradicionales tomando decisiones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales con un sentido solidario y de cooperación	Respeto las reglas y normas de juego.		
III.- ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES			
intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.				
III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN					
SECUENCIA PEDAGÓGICA	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS-ACTIVIDADES				TIEMPO APROXIMADO
<ul style="list-style-type: none">• Despertar el interés• Recuperar saberes previos Estimular conflicto cognitivo	Los alumnos se desplazan desde la clase hasta la zona de juegos. Información inicial: Reunidos en semicírculo a mi alrededor, les informo que vamos a realizar un circuito con juegos tradicionales que hemos aprendido en días anteriores. “La pega”: un niño perseguidor trata de coger uno de los perseguidos. Cuando lo consigue el				

	atrapado pasa a ser el perseguidor.	
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido <p>Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<p>La clase realizará de forma consecutiva 4 modalidades de juegos de salto y desplazamiento, con sus variantes:</p> <p>1er juego.- “Ritmo a gogo Los participantes hacen un semicírculo o un círculo, para luego dar palmadas, cantando: ritmo, agogo, diga Ud. Nombres de... Por ejemplo: Personas, Frutas, Animales, etc. Cada uno de los jugadores deberá mencionar lo que se les pide, hasta que ya no sepan más que decir, pierde el que no dice nada y va saliendo del juego; al final siempre se queda uno como ganador.</p> <p>2º “mata gente”: Se dividen en dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos se coloca en el centro y el otro (de los lanzadores); también se subdivide en dos y se coloca en los extremos del grupo central. El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central.</p> <p>3er juego.- “mantequilla”: Este juego consta de 5 a más jugadores, se realiza en un terreno rectangular, todos los jugadores se cogen de las manos y comienzan a dar vueltas y cantando simultáneamente “calabaza, calabaza cada uno a su casa”. Siempre va a quedar uno sin casa o esquina, ese jugador va ir preguntando a cada casa o esquina si tiene mantequilla y este le contestara “mantequilla a la otra esquina”, mientras tanto los demás jugadores irán intercambiando esquinas, cuando uno de estos se descuide y el jugador que la chanta o la lleva “gana” la esquina del otro jugador, este pasa a ser el chantado. Y se repite el juego.</p> <p>4º juego.- “Liguerito”: En este juego la sogla rodea dos niñas dejando un espacio central. Primero sostienen la sogla a la altura de los tobillos, las otras niñas deben saltar adentro y afuera. Luego, la sogla va subiendo a las rodillas, la cintura y los hombros en cada una de las posiciones varía la forma de entrar y salir según acuerdan las niñas.)</p>	
CIERRE <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. <p>Transferencia del Aprendizaje</p>	<p>“La gallinita ciega”: uno (a), “la gallinita”, se la queda en el centro del espacio de juego, con los ojos vendados, todos cantan: “gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?”, la “gallinita” contesta: “una aguja y un dedal”, a lo que los demás responden: “date la media vuelta y lo encontrarás”. Después de girar varias veces sobre sí mismo, tendrá que intentar atrapar a alguien, si la reconoce se la quedará el/la atrapado, si no se la sigue quedando el /la mismo (a) (4´)</p> <p>Conocimiento de los resultados final: comentarios sobre lo que más y lo que menos les gustó de la sesión y observaciones del maestro sobre comportamientos observados. (3´)</p> <p>Los y las alumnas ayudan a recoger, se asean y cambian de camiseta y vuelven a clase. (5´)</p>	

I.- DATOS:				
SA Nº 8	UD Nº:	Nº HORAS 03	NIVEL: PRIMARIA GRADO: 6º- SECCIÓN : ÚNICA	
TEMA: “los juegos y yo”.			CICLO: V	
DOCENTE: David Cienfuegos Adrianzén				
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS				
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Afianza sus habilidades motrices que le permitan mejorar su coordinación general.	Mejora su coordinación general.	Ficha de observación
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Participa de los circuitos de juegos tradicionales.	Modifica algunas reglas de juego y lo socializa con sus compañeros.	
III.- ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES			
intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.			
III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN				
SECUENCIA PEDAGÓGICA	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS-ACTIVIDADES			TIEMPO APROXIMADO
<ul style="list-style-type: none">• Despertar el interés• Recuperar saberes previos	Los alumnos se desplazan desde la clase hasta la zona de juegos. Información inicial: Reunidos en semicírculo a mi alrededor, les informo que vamos a realizar un circuito con juegos tradicionales que hemos aprendido en días anteriores. 1.- juego: “La pega”: un niño perseguidor trata de coger uno de los perseguidos. Cuando lo consigue el atrapado pasa a ser el perseguidor.			

Estimular conflicto cognitivo		
<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido <p>Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<p>2.- Juego: “china cholo” Los niñas y niños se toman de las manos formando una fila, el primero de la fila denominado con la letra “A” y los demás con la letra “B</p> <p>A - pregunta: ¡chino! B - contesta: ¡Cholo A - ¿Cuántos panes tienes en el horno? B - 25 y un quemado A - ¿Quién los quemo? B - El grandísimo ladrón A - ¿Con que? B - Con una caja de carbón!</p> <p>Luego que terminan el dialogo empiezan cantando: “quévalo, quévalo por ladrón hasta que se haga chicharrón” y mientras van cantando van desplazándose y entran por debajo de las manos del penúltimo compañero de tal forma que al terminar de pasar todos la niña o niño, por donde pasaron quedan con los brazos cruzados y de espaldas al juego. Luego del de nuevo hasta que vayan quedando todos de espaldas al juego y al final, uno por uno va girando sin soltarse las manos.</p> <p>3er juego.- “San Miguel”: Los niños que se encuentran sentados, se ponen a decir: “ se mueve, se mueve, la yuca de san miguel” En eso viene el ladrón y trata de llevar a uno o más de ellos, los demás tratan de que no se lo lleven y cantan más fuerte san miguel, san miguel y al fin logra el ladrón coger a un niño. Cuando la mamá llega de haber trabajado y pregunta por el niño, los demás le dicen que salió y que viene a las 5pm, mientras tanto comienzan a contar tilín 1, tilín 2, tilín 3, tilín 4, tilín 5. La madre al ver que no regresa el niño robado, comienza a castigarlos dándoles chicotes y ellos corren tratando de salvarse.</p> <p>4º juego.- “Que pase el rey” Los niños se agarran de la mano y la elevan hacia arriba para que los demás pasen mientras tanto cantan:</p> <p>“QUE PASE EL REY, QUE A DE PASAR, EL HIJO DEL CONDE SE A DE QUEDAR”.</p>	

	<p>Cuando termina la canción bajan sus brazos y al niño(a) que se encuentra atrapado le preguntan(a dónde vas al ángel o al diablo), el niño elegirá a donde desea ir, y cuando hayan terminado de preguntar a todos, detrás de ellos harán fuerzas formando dos filas contrarias y el que logra vencer es el ganador.</p>	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. <p>Transferencia del Aprendizaje</p>	<p>“Piedra papel o tijera”: Los dos jugadores se pondrán el uno frente al otro y colocándose una mano en la espalda dirán “piedra, papel o tijera”. Justo al acabar la frase, los dos a la mostraran su mano y compararan la figura o signo que han escogido.</p> <p>Pueden representar “piedra” con la mano cerrada en forma de puño, “papel” si muestra la mano plana, y “tijera” si forma el signo de la victoria con los dedos índice y anular.</p> <p>La “piedra” gana a las “tijeras” porque la “estropea”, y pierde con el “papel” porque éste lo puede “envolver”. Las “tijeras” ganan al “papel” porque lo pueden “cortar”, y pierden con la piedra porque las “estropea”. El “papel” gana a la “piedra” porque la “envuelve”, y pierde con las “tijeras” porque lo “cortan”.</p> <p>Si los dos jugadores coinciden en mostrar la misma figura, se anula la tirada, es decir, que de esa ronda no resultaran puntos para nadie. Puede establecerse un número determinado de puntos ganadores, de forma que el primero que los consiga sea el ganador.</p> <p>También pueden organizarse, por el mismo procedimiento expuesto, equipos que se enfrentan entre sí.</p> <p>Nota: el puño cerrado significa piedra, la mano abierta, papel y los dedos haciendo una uve, tijera.</p> <p>Conocimiento de los resultados final: comentarios sobre lo que más y lo que menos les gustó de la sesión y observaciones del maestro sobre comportamientos observados. (3’)</p> <p>Los y las alumnas ayudan a recoger, se asean y cambian de camiseta y vuelven a clase. (5’)</p>	

ANEXO N° 06



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO” ESCUELA DE POSTGRADO

**EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS****Ilustración 1 juego “Los yaces”**

Fuente: Niñas del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

Este juego puede ser realizado en un espacio cómodo, donde los participantes puedan sentarse cómodamente en el suelo. Los **Yaces** se lanzan al suelo y se hace rebotar una bolita de goma al suelo, mientras la bolita está en el aire se recogen los **Yaces** de uno en uno en el primer turno.



Ilustración 2 juego “Salta sogá”

Fuente: Niños del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

El salto de la sogá habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta.



Ilustración 3 juego “Salta sogá por estaciones”

Fuente: Niños del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)



Ilustración 4 juego “Liguerito”

Fuente: Niñas del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

El juego del “Liguerito” es un juego tradicional infantil que consiste en realizar una serie de saltos rítmicos sobre una cinta elástica unida en sus extremos.



Ilustración 5 juego “Trompo”

Fuente: Niños del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

El juego del “trompo”. El trompo es un juguete de madera con púa de metal y desde esta punta se enrolla una lienza o cuerda. Después de haber enrollado todo el hilo, el trompo es lanzado con fuerza y técnica para hacerlo girar y girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos.



Ilustración 6 juego “Trompo”

Fuente: Niños del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

El juego del “trompo”. El trompo es un juguete de madera con púa de metal y desde esta punta se enrolla una lienza o cuerda. Después de haber enrollado todo el hilo, el trompo es lanzado con fuerza y técnica para hacerlo girar y girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos.



Ilustración 7 juego “cartas o casino”

Fuente: Niñas del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

Este juego está diseñado con reglas simples para que los niños y niñas puedan jugarlo. El objetivo es conseguir la mayor cantidad de conjuntos de cuatro de cartas. Pueden jugar de dos a seis jugadores y se juega con un juego de Barajas regular de

52 cartas aunque existen versiones más coloridas especialmente diseñadas para los pequeños.



Ilustración 8 juego “cartas o casino”

Fuente: Niños del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

Este juego está diseñado con reglas simples para que los niños y niñas puedan jugarlo. El objetivo es conseguir la mayor cantidad de conjuntos de cuatro de cartas. Pueden jugar de dos a seis jugadores y se juega con un juego de Barajas regular de 52 cartas aunque existen versiones más coloridas especialmente diseñadas para los pequeños



Ilustración 9 juego “El aro”

Fuente: Niños del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

Un **aro** es un juguete en forma de circunferencia que los niños usan para **jugar**, por



Ilustración 10 juego “El aro”

Fuente: Niños del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

El juego del aro tiene muchas variantes, por ejemplo, se marcaba un recorrido para ver quien llegaba antes, se competía para ver quien aguantaba más tiempo rodando el aro sin que se caiga. Se hacían pruebas de habilidad entre varios jugadores que tenían que sortear varios obstáculos e incluso cronometrar el tiempo que se tardaba en recorrer una determinada distancia.



Ilustración 11 juego “Canicas”

Fuente: Niños del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

El objeto de este juego consiste en apoderarse de las canicas de los demás jugadores, es lo que se consigue disparando sobre ellas sin fallar.



Ilustración 12 juego “Canicas”

Fuente: Niños del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

Cada jugador tirará desde donde se ha parado su canica, pudiendo acercarse más mediante el palmo de la mano con la que no se lanza la canica. La forma de lanzar las canicas puede ser mediante la uña del dedo (a uñeta) o con la última falange del dedo pulgar.



Ilustración 13 juego “Mata gente”

Fuente: Niños y niñas del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)

La Matagente. Consiste en 2 personas situados en los extremos que tiraban las pelotas (de Vóley de preferencia) y todo un grupo en medio que debía escapar de las



Ilustración 14 juego “Mata gente”

**Fuente: Niños y niñas del CEAP “PRG”-Lambayeque
Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)**



Ilustración 15 juego “Kiwi”

**Fuente: Niños y niñas del CEAP “PRG”-Lambayeque
Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)**

Un grupo lanza la pelota al centro del cuadrado donde se han puesto las latas de forma en una torre, la cual debe ser derrumbada, luego tiramos al principal grupo, el

cual se tiene que ir corriendo, ya que, los del otro grupo que sería el segundo pueden derrumbarlos con la pelota, al jugador que le es golpeado queda eliminado. Ya el principal grupo tiene que poner las latas en el cuadrado para que así ganen y se sigan acumulando los puntos, volviendo a comenzar y si pierde el principal grupo debe entrar y lanzar las latas al segundo grupo



Ilustración 16 juego “Kiwi”

Fuente: Niños y niñas del CEAP “PRG”-Lambayeque

Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)



Ilustración 17 juego “Kiwi”**Fuente: Niños y niñas del CEAP “PRG”-Lambayeque****Elaborado por: David Cienfuegos Adrianzén (2015)**

ANEXO Nº 07



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO” ESCUELA DE POSTGRADO



FICHA DE OPINIÓN DE EXPERTOS

VALIDACIÓN DE EXPERTO SOBRE PROGRAMA DE TESIS DE INVESTIGACIÓN TESIS DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIO TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP. “PEDRO RUIZ GALLO”, FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

AUTOR:

Bach. David Cienfuegos Adrianzén

ASESOR:

Dr. Manuel Antonio Bances Acosta.

I.- DATOS GENERALES DEL EXPERTO

NOMBRE PROFESIÓN

INSTITUCIÓN DONDE LABORA.....LUGAR.....

GRADO ACADÉMICO.....

OTROS.....

A continuación se presenta la guía de evaluación de expertos para Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. “Pedro Ruiz Gallo”, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Sírvase clasificar sus respuestas a las siguientes preguntas (coloque una X) tomando en cuenta la escala del 1 a 5 que se muestra a continuación:

- 1) Totalmente en desacuerdo
- 2) En desacuerdo
- 3) Indeciso
- 4) De acuerdo
- 5) Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN	CRITERIO	ESCALA				
		1	2	3	4	5
REDACCIÓN Y COHERENCIA LÓGICA DEL PROGRAMA	1) Contiene un sustento científico, pedagógico, metodológico y evaluación pertinente y suficiente					
	2) Se formulan los pasos de manera clara, con lógica y secuencia contundente para buscar mejoras en los problemas, necesidades y deficiencias que generó la problemática de la investigación.					
	3) La propuesta del modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza tiene viabilidad en su ejecución y se prevén logros significativos en sus resultados					
	4) Es claro el propósito del modelo didáctico de juegos tradicionales					

	lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, frente al problema de investigación					
UTILIDAD Y APLICABILIDAD	5) Considera Ud. que el modelo propuesto permite dar solución a dificultades que se presenten.					
	6) Considera Ud. que el modelo propuesto define con claridad el proceso a realizar con una secuencia lógica y coherente.					
	7) Considera Ud. que el modelo propuesto puede aplicarse a otras instituciones.					
VIABILIDAD METODOLÓGICA	8) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten superar los problemas de falta de identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					
	9) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten mejorar la identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					
	10) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten generar identidad cultural con juegos tradicionales.					
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	11) Considera Ud. que las estrategias seleccionadas permiten mejorar la identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					
	12) Considera Ud. que las estrategias seleccionadas permiten generar una identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					
	13) Considera Ud. que las técnicas seleccionadas permiten superar problemas de falta de identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					

III.- OBSERVACIONES QUE DEBEN SUBSANARSE

.....

IV.- SUGERENCIAS DE MEJORA

.....

Lugar y fecha.....

NOMBRES Y APELLIDOS.....

DNI N°.....

ANEXO Nº 08



UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

ESCUELA DE POSTGRADO



FICHAS VALIDADAS, FIRMADAS POR LOS EXPERTOS

162

ANEXO Nº 07

UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

ESCUELA DE POSTGRADO

FICHA DE OPINIÓN DE EXPERTOS

VALIDACIÓN DE EXPERTO SOBRE PROGRAMA DE TESIS DE INVESTIGACIÓN

TESIS DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIO TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP. "PEDRO RUIZ GALLO", FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

AUTOR:
Bach. David Cienfuegos Adrián

ASESOR:
Dr. Manuel Antonio Bances Acosta.

DATOS GENERALES DEL EXPERTO

NOMBRE Milly Vicky Espinoza Gómez PROFESIÓN Docente

INSTITUCIÓN DONDE LABORA Santa Magdalena Sotillos Chichas

GRADO ACADÉMICO Magister en Investigación Docente

OTROS _____

A continuación se presenta la guía de evaluación de expertos para Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Sírvase clasificar sus respuestas a las siguientes preguntas (coloque una X) tomando en cuenta la escala del 1 a 5 que se muestra a continuación:

- 1) Totalmente en desacuerdo
- 2) En desacuerdo
- 3) Indeciso
- 4) De acuerdo
- 5) Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN	CRITERIO	ESCALA				
		1	2	3	4	5
REDACCIÓN Y COHERENCIA LÓGICA DEL PROGRAMA	1) Contiene un sustento científico, pedagógico, metodológico y evaluación pertinente y suficiente					X
	2) Se formulan los pasos de manera clara, con lógica y secuencia coherente para buscar mejoras en los problemas, necesidades y deficiencias que generó la problemática de la investigación.				X	
	3) La propuesta del modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza tiene viabilidad en su ejecución y se prevén logros significativos en sus resultados					X
	4) Es claro el propósito del modelo didáctico de juegos tradicionales					X

162

	lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, frente al problema de investigación					X
UTILIDAD Y APLICABILIDAD	5) Considera Ud. que el modelo propuesto permite dar solución a dificultades que se presenten.					X
	6) Considera Ud. que el modelo propuesto define con claridad el proceso a realizar con una secuencia lógica y coherente.					X
	7) Considera Ud. que el modelo propuesto puede aplicarse a otras instituciones.				X	
VIABILIDAD METODOLÓGICA	8) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten superar los problemas de falta de identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.				X	
	9) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten mejorar la identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					X
	10) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten generar identidad cultural con juegos tradicionales.				X	
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	11) Considera Ud. que las estrategias seleccionadas permiten mejorar la identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					X
	12) Considera Ud. que las estrategias seleccionadas permiten generar una identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.				X	
	13) Considera Ud. que las técnicas seleccionadas permiten superar problemas de falta de identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					X

III.- OBSERVACIONES QUE DEBEN SUBSANARSE

.....

.....

.....

.....

IV.- SUGERENCIAS DE MEJORA

.....


.....

.....

Lugar y fecha.....Lambayeque 07 febrero 2019.

NOMBRES Y APELLIDOS.....Nelly Vicky Espinoza Gómez

DNI N°.....17628420



ANEXO N° 08


**UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"**

**ESCUELA DE POSTGRADO
FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS**
**SOBRE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
TESIS DE INVESTIGACIÓN**

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIO TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP. "PEDRO RUIZ GALLO", FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

AUTOR:

Bach. David Cenfuegos Adrián

ASESOR:

Dr. Manuel Antonio Bances Acosta.

1.- DATOS GENERALES DEL EXPERTO

NOMBRE Milly Vicky Espinoza Gómez PROFESIÓN Docente
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA Sancta Maritabana Sofia LUGAR Ehichayso
 GRADO ACADÉMICO Magister en Investigación y Docencia
 OTROS _____

A continuación se presenta una guía para evaluar los instrumentos de investigación sobre la tesis Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Sírvase clasificar sus respuestas a las siguientes preguntas (coloque una X) tomando en cuenta la escala del 1 a 5 que se muestra a continuación:

- 6) Totalmente en desacuerdo
- 7) En desacuerdo
- 8) Indeciso
- 9) De acuerdo
- 10) Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN	CRITERIO	ESCALA				
		1	2	3	4	5
REDACCIÓN Y COHERENCIA LÓGICA DE LOS INSTRUMENTOS	14) Las preguntas son concisas, claras, entendibles y directas					X
	15) Las respuestas ayuda son consistentes y claras con respecto a la pregunta.					X
	16) Cada ítem tiene su propia lógica coherente de respuesta.				X	
	17) Las preguntas se han construido en base a indicadores puntuales que salen de las dimensiones y variables.					X
	18) Cada instrumento tiene su propio objetivo declarado				X	

165

COHERENCIA DEL OBJETIVO DE CADA INSTETUMENTO	19) El objetivo del instrumento concuerda con las variables de investigación.					X
	20) Los objetivos de cada instrumento se aprecian claros y directos para la fuente que proporcionará la información.					X
CLARIDAD Y SUFICIENCIA DE LAS INSTRUCCIONES	21) Los instrumentos poseen sus respectivas instrucciones.					X
	22) Las instrucciones son claras y precisas.				X	
	23) Las instrucciones orientan sin ambigüedad las respuestas de los informantes.					X
EXISTENCIA DE LAS DIMENSIONES, INDICADORES Y VARIABLES DE ESTUDIO	24) Los instrumentos están categorizados por variables.				X	
	25) Cada pregunta se deriva de un indicador concreto de la operacionalización de variables.				X	
	26) Se aprecian en los instrumentos las dimensiones del problema de investigación.					X

III.- OBSERVACIONES QUE DEBEN SUBSANARSE

.....

.....

.....

IV.- SUGERENCIAS DE MEJORA

.....

.....

.....

Lugar y fecha Lambayeque 07 febrero 2019NOMBRES Y APELLIDOS Milly Vicky Espinoza Gómez.DNI Nº 17628420


165

ANEXO Nº 07


**UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"**

ESCUELA DE POSTGRADO
FICHA DE OPINIÓN DE EXPERTOS
**VALIDACIÓN DE EXPERTO SOBRE PROGRAMA DE TESIS DE INVESTIGACIÓN
TESIS DE INVESTIGACIÓN**

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIO TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP. "PEDRO RUIZ GALLO", FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

AUTOR:

Bach. David Cienfuegos Adriazón

ASESOR:

Dr. Manuel Antonio Bances Acosta.

I.- DATOS GENERALES DEL EXPERTO

NOMBRE Jessica Shuená M. Ramos C. PROFESIÓN Psicóloga
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA ICIG - Los Peritos LUGAR Mariátegui
 GRADO ACADÉMICO Magister
 OTROS _____

A continuación se presenta la guía de evaluación de expertos para Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Sírvase clasificar sus respuestas a las siguientes preguntas (coloque una X) tomando en cuenta la escala del 1 a 5 que se muestra a continuación:

- 1) Totalmente en desacuerdo
- 2) En desacuerdo
- 3) Indeciso
- 4) De acuerdo
- 5) Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN	CRITERIO	ESCALA				
		1	2	3	4	5
REDACCIÓN Y COHERENCIA LÓGICA DEL PROGRAMA	1) Contiene un sustento científico, pedagógico, metodológico y evaluación pertinente y suficiente					X
	2) Se formulan los pasos de manera clara, con lógica y secuencia contundente para buscar mejoras en los problemas, necesidades y deficiencias que generó la problemática de la investigación.					X
	3) La propuesta del modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza tiene viabilidad en su ejecución y se prevén logros significativos en sus resultados				X	
	4) Es claro el propósito del modelo didáctico de juegos tradicionales					X

163

		lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, frente al problema de investigación					X	
UTILIDAD Y APLICABILIDAD	5)	Considera Ud. que el modelo propuesto permite dar solución a dificultades que se presenten.						X
	6)	Considera Ud. que el modelo propuesto define con claridad el proceso a realizar con una secuencia lógica y coherente.						X
	7)	Considera Ud. que el modelo propuesto puede aplicarse a otras instituciones.					X	
VIABILIDAD METODOLÓGICA	8)	Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten superar los problemas de falta de identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.						X
	9)	Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten mejorar la identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					X	
	10)	Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten generar identidad cultural con juegos tradicionales.						X
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	11)	Considera Ud. que las estrategias seleccionadas permiten mejorar la identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.						X
	12)	Considera Ud. que las estrategias seleccionadas permiten generar una identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					X	
	13)	Considera Ud. que las técnicas seleccionadas permiten superar problemas de falta de identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.						X

III.- OBSERVACIONES QUE DEBEN SUBSANARSE

.....

.....

.....

IV.- SUGERENCIAS DE MEJORA

.....

.....

Lugar y fecha LambayequeNOMBRES Y APELLIDOS Jessica Shuena del Rosario Chiriz Castro

DNI N° 42343779

Registro N° 052-019176

163

ANEXO Nº 08


**UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"**

ESCUELA DE POSTGRADO
FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS
**SOBRE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
TESIS DE INVESTIGACIÓN**

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIO TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP, "PEDRO RUIZ GALLO", FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

AUTOR:

Bach. David Camacho Adrián

ASESOR:

Dr. Manuel Antonio Bances Acosta.

L.- DATOS GENERALES DEL EXPERTO

NOMBRE Jessica Shueira del Realio Chirigato PROFESIÓN Profesora
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA 10167 despendo LUGAR Morropas
 GRADO ACADÉMICO Magister
 OTROS Siguila especialidad en Didáctica de la educación inicial.

A continuación se presenta una guía para evaluar los instrumentos de investigación sobre la tesis Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Sírvase clasificar sus respuestas a las siguientes preguntas (coloque una X) tomando en cuenta la escala del 1 a 5 que se muestra a continuación:

- 6) Totalmente en desacuerdo
- 7) En desacuerdo
- 8) Indeciso
- 9) De acuerdo
- 10) Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN	CRITERIO	ESCALA				
		1	2	3	4	5
REDACCIÓN Y COHERENCIA LÓGICA DE LOS INSTRUMENTOS	14) Las preguntas son concisas, claras, entendibles y directas				X	
	15) Las respuestas ayuda son consistentes y claras con respecto a la pregunta.				X	
	16) Cada ítem tiene su propia lógica coherente de respuesta.					X
	17) Las preguntas se han construido en base a indicadores puntuales que salen de las dimensiones y variables.				X	
	18) Cada instrumento tiene su propio objetivo declarado					X

COHERENCIA DEL OBJETIVO DE CADA INSTRUMENTO	19) El objetivo del instrumento concuerda con las variables de investigación.					X
	20) Los objetivos de cada instrumento se aprecian claros y directos para la fuente que proporcionará la información.					X
CLARIDAD Y SUFICIENCIA DE LAS INSTRUCCIONES	21) Los instrumentos poseen sus respectivas instrucciones.					X
	22) Las instrucciones son claras y precisas.				X	
	23) Las instrucciones orientan sin ambigüedad las respuestas de los informantes.				X	
EXISTENCIA DE LAS DIMENSIONES, INDICADORES Y VARIABLES DE ESTUDIO	24) Los instrumentos están categorizados por variables.					X
	25) Cada pregunta se deriva de un indicador concreto de la operacionalización de variables.				X	
	26) Se aprecian en los instrumentos las dimensiones del problema de investigación.					X

III.- OBSERVACIONES QUE DEBEN SUBSANARSE

.....

.....

.....

.....

IV.- SUGERENCIAS DE MEJORA

.....

.....

.....

Lugar y fecha Lambayeque

NOMBRES Y APELLIDOS Jessica Shu Del Rosario Chén Castro

DNI N° 42343779

Registro N° 052-019176

ANEXO N° 07


**UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"**

ESCUELA DE POSTGRADO
FICHA DE OPINIÓN DE EXPERTOS
**VALIDACIÓN DE EXPERTO SOBRE PROGRAMA DE TESIS DE INVESTIGACIÓN
TESIS DE INVESTIGACIÓN**

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIO TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP, "PEDRO RUIZ GALLO", FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

AUTOR:

Bach. David Cerfuegos Adrián

ASESOR:

Dr. Manuel Antonio Bancos Acosta.

L- DATOS GENERALES DEL EXPERTO

NOMBRE ELVIS OMAR PEREZ GUERRERO PROFESIÓN DOCENTE
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA 10224 "NIXA" LUGAR CIUDAD DE DIOS - SAN JOSE
 GRADO ACADÉMICO MAGISTER
 OTROS _____

A continuación se presenta la guía de evaluación de expertos para Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Sírvase clasificar sus respuestas a las siguientes preguntas (coloque una X) tomando en cuenta la escala del 1 a 5 que se muestra a continuación:

- 1) Totalmente en desacuerdo
- 2) En desacuerdo
- 3) Indeciso
- 4) De acuerdo
- 5) Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN	CRITERIO	ESCALA				
		1	2	3	4	5
REDACCIÓN Y COHERENCIA LÓGICA DEL PROGRAMA	1) Contiene un sustento científico, pedagógico, metodológico y evaluación pertinente y suficiente				X	
	2) Se formulan los pasos de manera clara, con lógica y secuencia contundente para buscar mejoras en los problemas, necesidades y deficiencias que generó la problemática de la investigación.				X	/
	3) La propuesta del modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza tiene viabilidad en su ejecución y se prevén logros significativos en sus resultados					X
	4) Es claro el propósito del modelo didáctico de juegos tradicionales				X	

	lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Tingo Aza, frente al problema de investigación					X
UTILIDAD Y APLICABILIDAD	5) Considera Ud. que el modelo propuesto permite dar solución a dificultades que se presenten.				X	
	6) Considera Ud. que el modelo propuesto define con claridad el proceso a realizar con una secuencia lógica y coherente.					X
	7) Considera Ud. que el modelo propuesto puede aplicarse a otras instituciones.					X
VIABILIDAD METODOLÓGICA	8) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten superar los problemas de falta de identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					X
	9) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten mejorar la identidad cultural en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.				X	
	10) Considera Ud. que las estrategias utilizadas permiten generar identidad cultural con juegos tradicionales.					X
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	11) Considera Ud. que las estrategias seleccionadas permiten mejorar la identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					X
	12) Considera Ud. que las estrategias seleccionadas permiten generar una identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.					X
	13) Considera Ud. que las técnicas seleccionadas permiten superar problemas de falta de identidad cultural, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.				X	

III.- OBSERVACIONES QUE DEBEN SUBSANARSE

.....

.....

.....

.....

IV.- SUGERENCIAS DE MEJORA

.....

.....

.....

Lugar y fecha Cajamarca, 18 de Mayo - 2018

NOMBRES Y APELLIDOS ELVIS ANDRÉS PÉREZ GUARNO

DNI N°

41002118

[Firma]

ANEXO N° 08



UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"



ESCUELA DE POSTGRADO FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

SOBRE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS TESIS DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DE UN MODELO DIDÁCTICO DE JUEGOS TRADICIONALES LAMBAYECANOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, FUNDAMENTADA EN LA TEORÍA DE MARÍA EUGENIO TRIGO AZA, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA, CEAP, "PEDRO RUIZ GALLO", FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, LAMBAYEQUE.

AUTOR:

Bach. David Cienfuegos Adrián

ASESOR:

Dr. Manuel Antonio Bances Acosta.

I.- DATOS GENERALES DEL EXPERTO

NOMBRE ELVIS OMAR PEREZ GUERRERO PROFESIÓN DOCENTE
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA 10224 CINIXA LUGAR CIUDAD DE DIOS - SAN JOSÉ
 GRADO ACADÉMICO MAGISTER
 OTROS.....

A continuación se presenta una guía para evaluar los instrumentos de investigación sobre la tesis Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenio Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP, "Pedro Ruiz Gallo", Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Sírvase clasificar sus respuestas a las siguientes preguntas (coloque una X) tomando en cuenta la escala del 1 a 5 que se muestra a continuación:

- 6) Totalmente en desacuerdo
- 7) En desacuerdo
- 8) Indeciso
- 9) De acuerdo
- 10) Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN	CRITERIO	ESCALA				
		1	2	3	4	5
REDACCIÓN Y COHERENCIA LÓGICA DE LOS INSTRUMENTOS	14) Las preguntas son concisas, claras, entendibles y directas.					X
	15) Las respuestas ayuda son consistentes y claras con respecto a la pregunta.				X	
	16) Cada ítem tiene su propia lógica coherente de respuesta.					X
	17) Las preguntas se han construido en base a indicadores puntuales que salen de las dimensiones y variables.					X
	18) Cada instrumento tiene su propio objetivo declarado				X	

165

COHERENCIA DEL OBJETIVO DE CADA INSTRUMENTO	19) El objetivo del instrumento concuerda con las variables de investigación.					X
	20) Los objetivos de cada instrumento se aprecian claros y directos para la fuente que proporcionará la información.					X
CLARIDAD Y SUFICIENCIA DE LAS INSTRUCCIONES	21) Los instrumentos poseen sus respectivas instrucciones.				X	
	22) Las instrucciones son claras y precisas.				X	
	23) Las instrucciones orientan sin ambigüedad las respuestas de los informantes.					X
EXISTENCIA DE LAS DIMENSIONES, INDICADORES Y VARIABLES DE ESTUDIO	24) Los instrumentos están categorizados por variables.				X	
	25) Cada pregunta se deriva de un indicador concreto de la operacionalización de variables.					X
	26) Se aprecian en los instrumentos las dimensiones del problema de investigación.					X

III.- OBSERVACIONES QUE DEBEN SUBSANARSE

.....

.....

.....

.....

IV.- SUGERENCIAS DE MEJORA

.....

.....

.....

Lugar y fecha Ciudad de Dios 18 Dic 2018NOMBRES Y APELLIDOS ELVIS ORAZO PÉREZ GUERRERODNI N° 41002118


165