

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE
DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS
**“Juegos tradicionales y promoción de la identidad cultural en
estudiantes de la comunidad nativa
Harakbut de Puerto Luz, 2023”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD INICIAL Y ESPECIAL**

AUTOR (ES):

Bach. TAYORI KIRIGHUA, Gianella
Bach. BUENO MENDEZ, Lizet Sandra

ASESOR:

- Dr. GUEVARA DUAREZ, Manuel
Felipe

Puerto Maldonado, octubre 2025

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE
DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

**“Juegos tradicionales y promoción de la identidad cultural en
estudiantes de la comunidad nativa
Harakbut de Puerto Luz, 2023”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD INICIAL Y ESPECIAL**

AUTOR (ES):

Bach. TAYORI KIRIGHUA, Gianella

Bach. BUENO MENDEZ, Lizet Sandra

ASESOR:

- Dr. GUEVARA DUAREZ, Manuel
Felipe

Puerto Maldonado, octubre 2025

TURNITIN_GIANELLA TAYORI & LIZET BUENO

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unamad.edu.pe

Fuente de Internet

11%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

3%

3

dspace.unl.edu.ec

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Universidad Nacional
Amazonica de Madre de Dios

Trabajo del estudiante

1%

5

repositorio.utea.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

dspace.utb.edu.ec

Fuente de Internet

1%

Presentación

La presente tesis enmarcada en investigar los juegos tradicionales y promoción de la identidad cultural en estudiantes de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023, es un estudio que se presenta a la comunidad académica y a la sociedad en general con el fin de contribuir a la mejora de la educación revalorando actividades lúdicas tradicionales y promoviendo la identidad cultural en niños del nivel inicial

El estudio analiza la importancia de los juegos tradicionales, el valor agregado lúdico pedagógico que tienen este tipo de actividades, y cómo estos son de gran beneficio el desarrollo de la enseñanza aprendizaje y en el fortalecimiento de la identidad cultural en estudiantes de inicial de una comunidad autóctona cultural y milenaria como lo es comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz en el Distrito y Provincia de Tambopata, departamento amazónico de Madre Dios. El sentido lúdico para que los estudiantes desde temprana edad practiquen juegos tradicionales permite que los niños se entretengan, compartan, disfruten con la práctica de juegos tradicionales, estar predispuestos para su aprendizajes y sobre todo identificarse y promover la identidad cultural de su pueblo milenario.

Introducción

La importancia de los juegos tradicionales y la repercusión en la identidad cultural de los estudiantes los niños debe llevar a tener una mirada a la enriquecedora tradición que viven los diferentes pueblos y culturas. El juego es una actividad esencial en la infancia que contribuye al desarrollo emocional, fomenta la madurez y estimula el pensamiento creativo. Se presenta de forma espontánea y constituye la mejor forma de interacción para los niños. Observar a un niño mientras juega nos permite comprender su mundo interior, ya que los juegos reflejan las habilidades adquiridas, preocupaciones, miedos, necesidades y deseos insatisfechos. Otras veces expresan su felicidad, Tristeza e ira sabiendo que el juego ayuda en el desarrollo general del niño manifiesta Marti y Gispert (2017).

Asimismo, si hay adultos involucrados en el juego, entrar en el mundo de ellos, participar en sus actividades, ser partícipes de sus experiencias ayuda para que se expresen, se suelten y hasta se desestresen.

La presente investigación tuvo como objetivo principal abordar la brecha existente mediante un análisis profundo de la relación entre los juegos tradicionales y la identidad cultural en estudiantes del nivel inicial.

En el Capítulo I, se desarrolla el planteamiento del problema, proporcionando una descripción detallada de la situación problemática y las bases teóricas que orientan su posible solución.

El Capítulo II está dedicado al marco teórico, donde se examina el estado actual del conocimiento sobre las variables estudiadas, sustentándose en antecedentes relevantes que fundamentan el estudio.

En el Capítulo III, se expone la metodología empleada, considerada como el eje central del trabajo, ya que establece el enfoque y los procedimientos utilizados para llevar a cabo la investigación.

El Capítulo IV presenta los resultados obtenidos, fruto del análisis de los datos recolectados durante el proceso investigativo.

Finalmente, se formulan las conclusiones y recomendaciones, las cuales resumen los principales hallazgos e indican sus implicancias tanto prácticas como teóricas. El trabajo concluye con la inclusión de las referencias bibliográficas y los anexos más relevantes.

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo analizar la relación entre los juegos tradicionales y la identidad cultural de niños de una comunidad originaria de nuestra Amazonia, Harakbut. Es una investigación del tipo básica, enfoque cuantitativo, diseño no experimental de alcance correlacional, realizado a una muestra de 26 niños del nivel inicial. Los resultados evidencian que es importante practicar los juegos tradicionales de parte de los niños, porque desde temprana edad empiezan a cultivar identidad con su cultura, es desde edades tempranas que se debe fomentar actividades, acciones, costumbres tradiciones culturales para que se vayan consolidando con el tiempo; toda cultura se valora cuando se resguarda, se cuida y se fomentan sus tradiciones, y la educación es un complemento perfecto. Con los hallazgos analizados en la estadística inferencial mediante el Tau_b de Kendall, se comprobó una correlación significativa moderada de ($r= 0,534$) entre los juegos tradicionales y la promoción de la identidad cultural. De la misma forma, se comprueba resultados parecidos respecto a la prueba de hipótesis específicas entre los juegos tradicionales y el sentido de pertenencia ($r=0,635$), el reconocimiento ($r= 0,688$) y los intereses culturales ($r=,692$); lo que lleva a concluir que mientras se practiquen todo tipo de juegos tradicionales, incluyendo algunos de la comunidad nativa Harakbut, permite promocionar la identidad cultural en alguna medida.

Palabras clave: juegos, cultura, identidad y sentido de pertenencia.

Resumen en Harakbut

In emadoya ötoe Kën objetivo amanopuenayapo Ken oredn emadurunpak wadik ondigametenin, pa relación ötoika oredn etochime harakbut'shipo orend bayo. In ö'ë wamakya, daknopueada, enfoque cuantitavo, diseño no experimental de alcance correlación, önkuyate anchawayapo 26 washipota onmadoyanin oredn bayo Puerto luz'ya. Ken Emadoyate ö'orogate, dak ö'ë emanmadiga emadurungpak A'nen ondigametenin, konin'epo washipochon manopuedik ö'ë. Konin'epo manadik öene wenokkaweyapo orend wa'a, Anën okuyametenin, emadoya dakda ö'ë ö'oroknok estadística inferencia mediante El Tau_b de Kendall, ö'rogate una corrección significativa moderada de ($r=0,534$) biktada emadurunpak oredn etochime harakbut'shipo orend bayo O'orok on'yo la prueba de hipótesis específicas kenere emadurunpak washipota y el sentido de pertenencia ($r=0,635$), harakbut i'ëi emanopue ($r=0,688$) y los intereses. Culturales ($r=0,692$) äya acadeyapo, emadurunpak washipo Anën ankuyametenin onokteteyo oika etochime.

Palabra clave: emadurunpak, etochime, keyoeri emae y sentido de pertenencia.

Abstract

The aim of this study is to analyze the relationship between traditional games and the cultural identity of children from an indigenous community in the Amazon region, the Harakbut. It is a basic, quantitative, non-experimental, correlational study conducted on a sample of 26 children in early childhood education. The results show that it is important for children to play traditional games because from an early age they begin to cultivate an identity with their culture. It is from an early age that activities, actions, customs, and cultural traditions should be encouraged so that they become consolidated over time. Every culture is valued when its traditions are protected, cared for, and promoted, and education is a perfect complement to this. With the findings analyzed in the inferential statistics using Kendall's Tau_b, a moderate significant correlation ($r = 0.534$) was found between traditional games and the promotion of cultural identity. Similarly, similar results were found in the specific hypothesis test between traditional games and the sense of belonging ($r = 0.635$), recognition ($r = 0.688$), and cultural interests ($r = 0.692$), leading to the conclusion that as long as all types of traditional games are played, including some from the native Harakbut community, cultural identity can be promoted to some extent.

Keywords: games, culture, identity, and sense of belonging.

Índice

Presentación	
Introducción	
Resumen	
Abstract	
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Descripción del problema	1
1.2 Formulación del problema	3
1.3 Objetivos.....	3
1.4 Justificación	4
1.5 Operacionalización de variables	5
1.6 Hipótesis	7
1.7 Consideraciones éticas.....	7
CAPITULO II: MARCO TEORICO	8
2.1 Antecedentes del estudio.....	8
2.2 Bases Teóricas	11
2.3 Definición de términos	21
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	24
3.1 Tipo de estudio	24
3.2 Diseño de estudio	24
3.3 Población y muestra	24
3.4 Métodos y técnicas	25
3.5 Tratamiento de datos	26
CAPÍTULO IV: RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	27
CONCLUSIONES	40
SUGERENCIAS.....	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS.....	48
Anexo 1: Operacionalización de variables	
Anexo 2: Matriz de consistencia	
Anexo 3: Instrumentos	
Anexo 4: Solicitud de aplicación de instrumentos	
Anexo 5: Constancia de aplicación de instrumentos	

Anexo 6: Solicitudes y fichas de validación

Anexo 7: Consentimiento Informado

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del problema

El tesoro de un pueblo está en su riqueza cultural, en su historia, tradiciones y costumbres que lo embellecen de manera incomparable. Se transmite y valora de generación en generación a lo largo del tiempo. En ella encuentra sentido su forma de vivir y el valor agregado de revalorarla. A medida que avanzan reconstruyen y vivencian las tradiciones y costumbres que se hereda (Morales, 2019).

En investigaciones internacionales (Barzilai 2007) se considera que los estadounidenses valoran las cuestiones de identidad cultural desde una óptica psicológica básica; Asimismo, (Grayman, 2017) enfatiza que la cultura es una construcción psicológica, un sistema creativo en el que se comparten significados que se transmiten de generación en generación. En ese entender, la cultura se desprende en los grupos desde roles y normas de comportamiento que se implementan y se asumen en la sociedad, lo vivencian y comunican desde el ámbito educativo como el lúdico.

Una forma de fomentar la cultura y la propia identidad con las raíces propias son los juegos tradicionales. Puesto que son fundamentales en el desarrollo del aprendizaje de niños y adolescentes. Permite accionar la parte física fortalecer la parte mental y afectiva como también cultivar el propio aprendizaje, (Mendoza et al., 2017), a partir de la experiencia e interacción con su entorno y sus iguales. Es a sabiendas de todos, que las últimas décadas la tecnología se ha impregnado en la sociedad y ha querido desplazar los juegos tradicionales, (Piquer, 2020). Desde la poca promoción de juegos clásicos, el cambio de vida del campo a la ciudad y hasta la falta de información ocasionaron su minoritaria consideración en las escuelas y hasta

en el corazón del pueblo: los niños; Sin embargo, en lugares oriundos, como las comunidades indígenas, autóctonas, nativas, aún se practican como parte cultural los juegos tradicionales, son una forma de socializar por las bondades que éstos traen consigo.

Si los niños y adolescentes no cultivan su identidad cultural no recurren a la esencia de la lúdica clásica, pueden sufrir hasta aculturación (Cachupud, 2018), y la forma más propicia de recuperar el sentido de su cultura es identificándose con ella. En el Perú, Panduro (2017), considera que aún se conserva la identidad cultural en un gran sector, mientras que hay otro que se dejó alienar; por ello, se debe preservar la identidad como un trabajo escolar interiorizado en los estudiantes.

Respecto a la problemática identificada, se ubica en estudiantes de una comunidad nativa, Puerto Luz, que luego de la aplicación de la investigación los docentes, algunos con raíces propias de la comunidad originaria, motivaron más a valorar las tradiciones culturales ancestrales como los propios juegos desde la escuela como en la familia y la misma sociedad; se pudo observar que algunos niños han dejado de practicar los juegos tradicionales; los maestros promueven con mayor proporción la propia cultura y generan en los niños identidad con sus tradiciones, con su historia, para no dejarse envolver con la tecnología desmesurada que pueden perjudicar la salubridad de la mente de los niños.

Ante ello, se debe tener en claro que el aprendizaje se potencia cuando se practica la identidad, con ello la cultura; pero debe promoverse la participación, la experiencia enriquecedora que trae practicar los juegos tradicionales como expresión cultural. Al respecto Díaz (2019) considera que no hay que permitir que la tecnología remplace la práctica lúdica tradicional, menos permitir que se olviden o se extingan los juegos tradicionales, antes bien se debe promover este tipo de juegos que tienen y crean una identidad propia. Por ello, se debe considerar al juego y la identidad cultural como intrínseca a la convivencia social y normalizarlos.

Por lo tanto, en la presente investigación se profundizó sobre la importancia de revalorar los juegos tradicionales para fomentar la identidad cultural en estudiantes de una comunidad nativa.

1.2 Formulación del problema

Problema general

¿De qué manera se relacionan los juegos tradicionales y la promoción de la identidad cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023?

Problema específico

¿De qué manera se relaciona los juegos tradicionales y el sentido de pertenencia en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023?

¿De qué manera se relaciona los juegos tradicionales y el reconocimiento en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023?

¿De qué manera se relaciona los juegos tradicionales y los intereses interculturales en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023?

1.3 Objetivos

Objetivos generales

Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la promoción de la identidad cultural en estudiantes nativos Harakbut, 2024.

Objetivos específicos

- 1) Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el sentido de pertenencia en estudiantes en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.

- 2) Analizar la relación entre los juegos tradicionales y el reconocimiento cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.
- 3) Determinar la relación entre los juegos tradicionales y los intereses interculturales en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.

1.4 Justificación

La investigación a nivel teórico es importante porque se profundizará en estudios especializados como artículos científicos, tesis especializadas, libros que donde se estudia el estado del arte. Se profundiza en el material lúdico que utilizan docentes de una institución educativa amazónica autóctona y que como pueden fundamentarlo para contribuir en el aprendizaje de sus estudiantes haciendo uso de los juegos tradicionales con los que pueden promocionar la identidad cultural.

A nivel práctico, se pretende dar a conocer, a partir de los resultados obtenidos, que todavía se deben promover los juegos tradicionales y la identidad cultural en cualquier instancia y sector social con fines de mantener viva la llama de la cultura, de revalorarla y promoverla, lograr el equilibrio entre la cultura educativa como parte de las actividades que se puede desarrollar.

A nivel metodológico, se aplicarán instrumentos para recabar información que los permitan sostener que la práctica de los juegos tradicionales se promueve la identidad cultural, expresarse forma creativa, resaltar como es que viven actualmente en esta situación de tiempos de post pandemia dentro de los hogares causando el estrés, depresión y situaciones emocionales que no permiten mayores resultados de aprendizajes de los estudiantes. Concientizados que practicar los juegos tradicionales ayuda a fomentar la cultura viva de un pueblo. Para ello se utilizarán instrumentos como cuestionarios para recabar información.

1.5 Operacionalización de variables

TITULO	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos tradicionales	Expresión lúdica que genera emociones, estimula la imaginación, la creatividad y recreación, que se han transmitido de generación en generación y ya forma parte de la tradición y cultura de un pueblo (Sailema y Sailema, 2019).	Se consideran cinco dimensiones: Motora Cognitiva, Social, Intercultural y Creativa	Motora	Conocimiento del cuerpo Movimiento del cuerpo Valoración y cuidado
			Cognitiva	Reflexión y solución de problemas Recuerdo de hechos Control de los impulsos agresivos
			Social	Convivencia Inclusión y equidad Comprensión a los demás
			Intercultural	Saberes ancestrales Identificación con tradiciones y costumbres Fortalecimiento de la identidad cultural
			Creativa	Identificación de situaciones problemáticas Imaginación Originalidad

Identidad cultural	Cachupud (2018), hace referencia a criterios como tradiciones, costumbres, expresiones artísticas, conductas que expresa un determinado grupo social y/o cultural.	Se consideran tres dimensiones: sentido de pertenencia, reconocimiento, intereses interculturales emociones con sus respectivos indicadores.	Sentido de pertenencia	Procedencia Costumbres Asimilación cultural
			Reconocimiento	Aculturación Interculturalidad Participación
			Intereses interculturales	Cultivar valores Valoraciones culturales Preocupación por la cultura

1.6 Hipótesis

Hipótesis General

Hi: Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con la promoción de la identidad cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023

Hipótesis Específicas

H1: Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con el sentido de pertenencia en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023

H2: Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con la promoción del reconocimiento cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023

H3: Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con la promoción de intereses culturales en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023

1.7 Consideraciones éticas

La investigación se sustenta bajo las normas estandarizadas que sugiere la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, siguiendo todas las pautas metodológicas que se requieren. Valores éticos y desarrollo académico permitirán realizar una investigación cuali-cuantitativa en estudiantes de una comunidad nativa.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

Antecedentes internacionales

Chuquinguagua (2021) en una investigación realizada en Ecuador con el objetivo analizar el efecto de unas actividades didácticas lúdicas para fortalecer la identidad cultural en niños de 5 a 6 años. Es un estudio mixto en las que se aplicaron instrumentos como fichas de observación y encuestas a la muestra. Los resultados evidencian que las actividades lúdicas generan que los niños se interesen más por los valores, puesto que al ser actividades lúdicas le permite al niño distraerse y atraerse por los juegos en el trabajo; se tiene una opinión certera de los niños sobre a propia identidad; asimismo, las actividades lúdicas con sentido didáctico involucran a los niños, donde demuestran su libertad para expresar sentimientos a interactuar con otros y comenzar a ser personas críticas.

Díaz et al. (2023) en una investigación realizada en con la finalidad de analizar la identidad y valor cultural de los indígenas peñata de la etnia Zenú a partir de la implementación de juegos tradicionales. Estudio cualitativo de tipo acción participativa con una muestra de 18 estudiantes y docentes. Los resultados de la investigación se evidencian a partir la propuesta aplicada que consta de juegos tradicionales, donde se comprobó los alumnos tienen un sentido de pertenencia indígena-cultural de manera parcial, así mismo valoran los valores culturales de la cultura analizada, se identifican como integrantes del grupo cultural, expresan su cosmovisión, valores y costumbre típica de la comunidad cultural indígena.

Rosero Cevallos, N. L. (2022) en su estudio Caracterización de las costumbres lúdicas de los niños y niñas indígenas del nivel inicial. El propósito fue identificar las actividades lúdicas tradicionales que practican los estudiantes de su propia cultura. Estudio mixto con método descriptivo y documental. Los hallazgos evidencian que los profesores asumen los juegos tradicionales de forma empírica mas no de forma metodológica, no tienen una guía para hacer más dinámica la práctica de juegos tradicionales; así como también que los niños y niñas no practican los juegos tradicionales tanto en su escuela como en la familia; para tal cometido, los investigadores proponen una guía didáctica-pedagógica de juegos lúdicos que permita entretenerse, divertirse y generar aprendizaje como también identidad cultural.

Varas (2020) en un estudio realizado en Los Ríos, Ecuador. Es una investigación mixta documentada-bibliográfica en la que se utilizó información documental, entrevistas y se aplicaron encuestas a la población mayores de 18 años. Los resultados de la investigación se enmarcan en que los juegos tradicionales son significativos para tener conocimiento sobre la propia Identidad Cultural de la población que se identifica aun con su cultura, asumen el turismo cultural como una herramienta de trabajo y de identidad en la que se promueven valores que les identifica, de igual forma, asumen la identidad de sus pueblos como manifestación intrínseca y auténtica de sus tradiciones, costumbres, que conservan con el tiempo e incorporan, inclusive, en nuevas formas de vida y se transforman en cultura.

Reasco y Rendón (2020) en una investigación realizada en Ecuador tuvo como propósito analizar los juegos tradicionales en el rescate de la identidad cultural en los niños. Es una investigación de tipo explicativa-descriptiva aplicando el método empírico. Los resultados evidencian que en las instituciones educativas se promueve poco los juegos tradicionales, los docentes no realizan actividades lúdicas considerando juegos tradicionales durante el desarrollo de clases, los estudiantes desconocen mucho sobre su identidad cultural, en la misma institución no se plantean charlas o talleres para promover los juegos tradicionales y tampoco se apoyan en el entorno social para revalorar la identidad cultural.

De la Cruz (2020) realizó un estudio con el objetivo de analizar Juegos tradicionales con las habilidades sociales en estudiantes de primaria. Estudio cuantitativo diseño no experimental correlacional, muestra de 27 estudiantes de primaria, donde se utilizó el cuestionario. Los resultados evidencian una correlación positiva ($R = ,810$), lo que significa que mientras se desarrollen juegos tradicionales se incrementa los niveles de manejo de habilidades sociales, porque son didácticos e influyentes en los estudiantes.

Antecedentes Nacionales

Huamanttica (2022) en una investigación realizada en Apurímac con el propósito analizar la influencia de un taller de identidad cultural en niños. Estudio cuantitativo de diseño preexperimental, que aplicaron talleres de identidad cultural. El estudio llega a la conclusión que aplicar talleres acordes la naturaleza temática como la identidad cultural kuyay incide de manera positiva en la perspectiva lingüística, costumbrista y territorial en los estudiantes, le hace practicar sus propios valores culturales, conservarlos y hasta promoverlos.

Rojas (2021) en un estudio realizado en Arequipa, tuvo como objetivo fue fortalecer la identidad cultural por medios pedagógicos y aplicaciones interactivos. Es un estudio cuantitativo con diseño cuasiexperimental con una muestra de 24 estudiantes de tercero de secundaria. Los resultados demuestran que luego de la aplicación de sesiones lúdicas se asume que el impacto del juego ayudó en gran medida y promueve en el fortalecimiento de la identidad cultural y permite que los estudiantes se distraigan y asuman el juego tradicional con criterios más sanos.

Rojas (2021) en Arequipa con el objetivo de evaluar el juego en la identidad cultural; estudio cuantitativo de nivel explicativo; Se aplicaron sesiones de aprendizaje y dos instrumentos a 24 estudiantes para recabar información. Los resultados evidencian que la ejecución de sesiones de aprendizaje sobre un tipo de juego ayuda en el fortalecimiento de la identidad cultural. El estudio concluye que el impacto del juego beneficia a los estudiantes para que consoliden, asuman y fortalezcan la identidad cultural, permitiendo, además,

que los estudiantes se distraigan y asuman el juego tradicional de manera sana.

Ccahuana y Cuarez (2020) realizaron un estudio al diseño curricular nacional para analizar la Educación intercultural Bilingüe y analizar el impacto del juego tradicional en un colegio intercultural. Estudio cualitativo documental. Los resultados evidencian que el aprendizaje y la diversión pueden darse juntos, se debe asumir la lúdica como una estrategia didáctica. El juego es un instrumento educativo que todo profesor debería utilizar en las actividades para enseñar y aprender.

Quedena (2020) en una investigación realizada a universitarios de comunidades nativas peruanas, tuvieron como objetivo las características de identidad cultural. Estudio cualitativo, usó una entrevista semiestructurada y ficha de datos sociodemográficos a 4 estudiantes universitarios (3 Shipibo-Konibo y 1 Aimara). Respecto a los resultados indican que estos estudiantes universitarios identificación todavía tienen una gran identificación con sus comunidades de origen siendo recurrente el valor de la familia, el sentido de comunidad y la misma universidad que ayudó a conservar estas características interculturales.

Pereda (2019) En su estudio sobre el juego tradicional en la convivencia escolar entre niños de educación infantil, tuvo que demostrar que el uso de programas de juego tradicionales puede mejorar la convivencia. El estudio se adaptó a un diseño cuasiexperimental con 50 niños de dos cursos de cuatro años, que conforman el grupo experimental y el grupo de control. Los datos se recopilaron mediante la encuesta y con instrumentos las pruebas de gestión de la convivencia. Finalmente, se concluyó que el uso de programas de juegos tradicionales ha mejorado significativamente la convivencia escolar, haciendo que los estudiantes se entretengan, se distraigan, compartan y entablen sanas relaciones interpersonales.

2.2. Bases Teóricas

V. 1. Juegos tradicionales

Ferland (2005) considera que el juego es alegría, incluye humor, diversión y risa. Es una actividad fundamental que acompaña a Los niños y niñas en todo lo que hacen. De ahí viene que en algunos sectores académicos para niños aún existe importancia del juego tradicional. Al respecto, Flores (2018) asume que este tipo de juego es importante porque cumple una necesidad esencial de los niños, aunque hay otros juegos más tecnológicos que pueden parecerles más interesantes. Sin embargo, los juegos tradicionales en los colegios ayudan a los niños a mantener una relación afectuosa y participativa con sus compañeros.

El juego es una actividad esencial en la infancia que contribuye al desarrollo emocional, fomenta la madurez y estimula el pensamiento creativo. Se presenta de forma espontánea y constituye la mejor forma de interacción para los niños. Observar a un niño mientras juega nos permite comprender su mundo interior, ya que los juegos reflejan las habilidades adquiridas, preocupaciones, miedos, necesidades y deseos insatisfechos. Otras veces expresan su felicidad, Tristeza e ira sabiendo que el juego ayuda en el desarrollo general del niño (Marti y Gispert, 2017 1999).

Asimismo, si hay adultos involucrados en el juego, entrar en el mundo de ellos, participar en sus actividades, ser partícipes de sus experiencias ayuda para que se expresen, se suelten y hasta se desestresen.

Para los niños, esta actividad simboliza la diversión, se convierte en una experiencia placentera que les permitirá despertar su creatividad, imaginación, disfrutan del entorno, de su cuerpo y de su personalidad. Además, con el juego se promueve el desarrollo y crecimiento de la expresión corporal, cognitiva, socioemocional, psicomotor y del lenguaje.

Se puede decir que el juego controla la vida interior de los niños que expresan deseos, fantasías, miedos y conflictos, y conciencia del entorno y del propio entorno y Poco a poco se integran y experimentan con nuevas formas relación.

Según B. Vega (1996), estas actividades lúdicas tradicionales nos conectan con nuestra propia identidad. Traemos del recuerdo actividades que nos divertían y que ahora forman parte de nuestra cultura. A través de ellos, recordamos experiencias y Situaciones de nuestra cultura que se han pasado de una generación a otra. Por ejemplo, cuando los niños juegan a la "cocinita", preparan comidas con carne de caza, yuca y culantro ancho. Estos juegos también representan las fiestas y trabajos que hacen las personas de una comunidad, como la agricultura, la caza, la siembra, así como bailes y danzas, entre otros.

Se mantienen arraigados en la cultura de cada pueblo o comunidad. Se dice que no están registrados en documentos formales, pero sí en la tradición oral y se han mantenido a lo largo del tiempo. Estos juegos se desarrollan en determinados meses o periodos; Por ejemplo, para el juego del trompo se puede ver en su máximo apogeo el mes de septiembre, las bolitas, canicas o tiros en junio. Por su parte, Vásquez, (2012), los juegos tradicionales reflejan las costumbres, la tradición de determinados pueblos y hasta se han vuelto parte de las tradiciones.

Cada cultura o pueblo tiene sus propias riquezas respecto a los juegos tradicionales (Flores, 2018). Cada juego tiene su propia esencia, su propio espíritu de alegría. Son actividades lúdicas sanas, contagian de alegría, despiertan interés propio, fomentan la actividad física y la curiosidad en los niños y hasta en los adultos.

Hoy en día, aunque se han dejado de lado, en su mayoría, a los juegos tradicionales, éstos cuando se aplican en el desarrollo de clases pueden repercutir de manera positiva. Sin embargo, estos juegos están en peligro de desaparecer debido a que ya no se practican. Ante esta cruda realidad indiferente a los juegos tradicionales es necesario en la educación ir al rescate de los juegos tradicionales, utilizarlos como estrategia para desarrollar competencias educativas y fortalecer la identidad cultural.

Entre los juegos tradicionales tenemos:

Tumba latas. Debe ser uno de los juegos más populares. Se realiza organizando dos grupos como mínimo y utilizando latas con un mínimo de 10 y pelotas de trapo, para poder iniciar el juego. Una vez organizados los grupos comienzan a lanzar la pelota para tumbar las latas; quien tumba el mayor número de latas o la totalidad de las latas es el que gana.

Este juego tiene sentido pedagógico mediante un uso recreativo. Todos los integrantes de los equipos respetan el orden y deben ser ordenados esperando su turno para poder lanzar la pelota. Criterios matemáticos de cantidad, destrezas físicas son los que se hace de manifiesto en este tipo de juego.

A medida que se derriban o tumban las latas, alguno de los integrantes o terceros van tomando notas. En la escuela el docente puede tomar criterios diferentes para realizar este juego tradicional.

Mata gente. Este juego tradicional utiliza pelotas, como de vóley preferentemente, y los participantes se colocan de un lado y del otro extremo, estando un grupo de participantes en el medio que están a la expectativa y deben estar atentos para que nos les caiga la pelota. Si alguien es golpeado, pasa a formar parte del grupo de lanzadores, es decir, "los mata gentes".

Durante el juego, si alguno logra tomar la pelota con las manos podría dar vida a un compañero que anteriormente le sacaron, lo eliminaron, porque le cayó la pelota; logra regresar al juego y tiene otra oportunidad

Cuando solo quedaba un jugador por eliminar, se contaban las veces que lograba esquivar las pelotas considerando o hasta que llegue a la edad de los participantes. Si éste lograba esquivar a todas las pelotas lanzadas, conseguiría la oportunidad para que sus demás compañeros regresen al juego.

El trompo. Es un juego entretenido que utiliza como objeto al trompo y una pita, o cuerda, para hacerlo bailar. El objetivo del juego es hacer que baile o ruede el trompo en un espacio libre; para ello se enrolla el trompo con la pita

o cuerda y se lanza. La idea principal es lanzarlo al suelo; pero también ocurre que a veces juegan a las habilidades de cada jugador, como hacerlo bailar en el aire sostenido por la pita y pasarlo de un brazo a otro; por lo que, el que haga mayores figuras y lo tenga más tiempo haciéndole girar, gana.

El juego también puede convertirse en duro o radical; por que se disputan a quien pierda de lanzar el trompo de un lugar a otro, a la olla, entonces es jugador perdedor otorga el trompo para que los ganadores lo picoteen, y si es posible hasta lo pueden romper a picotazos, puesto que e la punta de cada trompo es un clavo.

Las canicas o boliches/ bolitas. Es el juego tradicional que, quizás, sea el que más se practica en la actualidad por os niños. Son bolitas de vidrio con diferentes figuras o de un solo color que se lazan de manera técnica.

Para jugar se traza o un círculo pequeño en el que cada jugador deposita un número de canicas y luego se colocan detrás de una línea para lanzar todos al círculo con las bolitas y ver quienes lograr sacar más bolitas, las recogen; quien logra sacar más bolitas del círculo es el ganador. También se juega de otras formas. Es un juego pedagógico que los profesores poder utilizar en áreas como la matemática.

Dimensiones de los juegos tradicionales

Motora

Se ha comprobado que los juegos son buenos para el aprendizaje del niño. Se les hace saber que sus habilidades y limitaciones que diferencian están en sus intereses y deseos. Pueden ayudar en el autocontrol del cuerpo y conciencia de la propia situación.

Los niños al jugar permiten ejercitar su cuerpo (Puma y Apaza, 2015), tienen la posibilidad de desenvolverse de acuerdo a la dinámica lúdica que participan y comparten con los compañeros; la misma idea de interactuar les satisface y motiva a seguir practicando los juegos tradicionales

La capacidad motora que desarrolla el niño a partir de la participación en juegos desde los más comunes, hasta algunos complejos benefician en su fortalecimiento motor y poder modelar los movimientos a partir del propio ejercicio de practicarlos. Los niños no solo se divierten o desestresan con los juegos, sino que también aprenden formas lúdicas y móviles en su forma de ser.

Este tipo de actividades lúdicas no solo ayudan como actividades distractoras sino también como físicas, cognitivas. Los niños o quienes los practican deben tener cierta habilidad para practicarlos. Además, estas actividades lúdicas fomentan alegría, distracción, entretenimiento, buen ambiente y permiten que los niños estén atentos y concentrados (Cruz, 2008).

Cognitiva

Los juegos se han convertido en herramientas de aprendizaje muy útiles. El aprendizaje se destaca en el momento del juego por ser una actividad atractiva y agradable en la que se ejercita no solo el cuerpo sino también la mente.

En el juego se expresan sentimientos, sabiduría, creación, exploración, compromiso, se aprende a respetar, a trabajar de manera cooperativa o conjunta. Suelen darse equipos, donde se crean desafíos, se superan metas. Los niños se dedican a jugar por propia voluntad, piensan que jugar les ayuda estar bien, no tienen miedo de ganar o perder, ellos van con todo, sin límites se expresan.

Durante los juegos se observa que se fomenta el aprendizaje de cosas nuevas. Los juegos siempre han sido obra entretenida de los humanos, se ha culturizado en diferentes épocas y partes del mundo. En los juegos tradicionales se encuentra historia, magia, entretenimiento.

Los juegos tradicionales como el trompo, las bolitas, el salta salta, las cuatro esquinitas, el lobo, los chapitas han sobrevivido décadas y hasta siglos alguno

de ellos. Por eso, explora todas las civilizaciones que unieron y unificaron a sus pueblos ancestrales. Se puede decir, que los juegos, tradicionales en particular, se muestran como forma de comunicación histórica lúdica de las personas (Jamioy, 2019).

Social

Estas actividades lúdicas no son individuales sino sociales y socioemocionales. Considerando que las propias emociones son un proceso de socialización. Los individuos aceptan los elementos socioculturales de su entorno e incorpóralos a la propia personalidad para adaptarlos a la sociedad, (Puma y Apaza, 2015).

Para la psicología, la infancia es un proceso en el que los niños aprenden a diferenciar, aceptar y considerar comportamientos aceptables y trabajar los inaceptables. En el desarrollo del niño el juego es un medio de aprender porque combinarlos tiene propiedades lúdicas-educativas.

La identificación social que tienen los juegos en los niños es de gran relevancia; porque medio de ella tejen relaciones sociales, se distraen, comparten, hacen amigos. El sentido de socialización permite desde la niñez fortalecer y desarrollar la mentalidad y el cooperativismo social entre quienes lo practica, que normalmente se da entre compañeros de clases o amigos.

Intercultural

El sentido intercultural se expresa tanto en el juego, en los valores que se exponen y las propias costumbres que se transmiten de generación en generación rescatando la Convivencia armónica, donde el niño recoge y absorbe sus elementos.

Se puede destacar también que los juegos tradicionales fortalecen la propia identidad y la de los demás. El juego toma ciertos espacios en cada región, cada edad y cultura de los niños, no tiene límites; pero, en

la actualidad necesitan ser reinventados reconsiderados en el diario vivir de niños y adolescente.

Creativa

Toda expresión lúdica libera la mente del niño y expresa su creatividad al momento de cualquier forma. El sólo hecho que se establezcan para desarrollarse en actividades educativas o sociales los niños, en especial, van imaginándose lo que deben hacer para librarse de alguna forma de ser atrapado o de perder. Se inventa estrategias, planteamientos para que pueda sobreponerse a sus competidores más cercanos.

Los niños vivencian los juegos en el momento que lo ejecuta, Si están en la escuela lo aprovechan en el recreo o en los espacios que se les invite realizar. Son una forma de ingresar a un mundo extraordinario (Gonzales, 2011).

V. 2. IDENTIDAD CULTURAL

Se alude a los elementos que hacen única a cada persona, comunidad o nación, considerando las particularidades culturales donde las costumbres y tradiciones conforman la identidad cultural. Esta se evidencia mediante rasgos como el idioma, la conducta y las formas de expresión propias de un colectivo, lo que permite distinguirlo de otros grupos. Desde una perspectiva histórica, dicha identidad se construye a partir de diversos factores, entre los cuales el lenguaje cumple un papel fundamental como medio de comunicación y como símbolo de pertenencia (Tapia, 2018).

Incluye de manera inherente todas las expresiones como las costumbres, tradiciones, mitos, leyendas, rituales y creencias que forman parte esencial del sentimiento de identidad dentro de un grupo social, representando un legado heredado de generaciones pasadas y reflejando la riqueza étnica de un territorio. De esta forma, se reconoce la importancia de valorar y conservar la esencia ancestral como parte del proceso de construcción de la Identidad Cultural, destacando la herencia histórico-social que ha dado forma tanto al presente como al porvenir (Varas, 2020). La cultura se define en la

Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural de como “un conjunto único de cualidades mentales y físicas, intelectuales y emocionales; además, es una característica de una sociedad o grupo social distinta de la artística y letras, forma de vida, forma de convivencia, sistema de valores, tradición y creencias” (UNESCO, 2003). Por otro lado, (Geertz, 1975) considera que la cultura a su vez es entendida como un contexto en el que se describen eventos sociales, patrones de comportamiento, instituciones o procesos sociales. Para este autor, la cultura tiene una gran influencia en las personas porque construye creando, infiriendo, manteniendo y liderando tus propios programas culturales.

Asimismo, Bruner (1996) considera que la cultura se manifiesta como un proceso implícito en la existencia humana, coincide con Vygotsky (1981) al cosndierar que la cultura desempeña un papel crucial en el aprendizaje, ya que produce instrumentos esenciales para el individuo, permitiéndole comprender y transformar su entorno a través de estas herramientas y un conjunto de signos cargados de significados. (Bruner, 1996; Mantilla, 2014)., su sociedad, su cultura.

Por otro lado, (Cobano y Llorent, 2017) sostiene que la identidad cultural es la expresión del individuo mismo y a través de él la cultura en la que se presentan una serie de valores éticos y estéticos que permiten la adquisición de conocimientos y reconocimiento entre los sujetos que forman el colectivo.

DIMENSIONES:

Sentido de pertenencia

Hace de manifiesto todo individuo siente identidad por su entorno, por sus vivencias, orgullo de sentirse perteneciente a una nación, comunidad, grupo

socialmente, hay raíces históricas que los unen, hay un mismo mundo simbólico, (Morales, 2019) una mirada de vida compartida y comprometida, una construcción cultural a través de la cual. Todo individuo parte de un colectivo que abandona su individualidad a las obligaciones y sentirse parte

de un colectivo unido por raíces históricas se muestra como, costumbres, modo de vida, la cosmovisión. Por otro lado, algunos autores (Magaña 2018, Vargas et al. 2017, Cachupud, 2018) consideran que la identidad cultural encuentra su razón de ser en el costumbres, idioma, gastronomía y tradiciones; lo que viene a ser un proceso de construcción que se lleva a cabo en la sociedad para encontrar la propia identidad. Es el propio individuo que busca identificarse con el entorno.

Reconocimiento

Se expresa a través de apreciar de los hechos, la cultura, el patrimonio heredado. Por medio del patrimonio cultural como parte integral de la identidad por la cultura heredada. Al respecto, Zaragoza (2010) considera que la identidad cultural se expresa en la autoconciencia, auto asignación subjetiva que damos a las cosas.

En este sentido, la autoconciencia se refiere a la forma de hacerse como un examen interno. Conocerse uno mismo para recién poder valorar las cosas de mi entorno, de mi cultura.

Por otro lado, se aprecia que el reconocimiento de la propia cultura, de ciertos comportamientos que pertenecen a nuestras normas y valores, y por lo tanto nos hacen ser quienes somos, porque no somos personas completamente diferentes. Pérez (2011) sostiene que en la identidad cultural por medio del reconocimiento se puede interpretar y comunicar situaciones de dominancia cultural, no reconocido.

Intereses interculturales

En este apartado se considera el interés por conocer los saberes ancestrales, por dar valor agregado a los orígenes propios, una preocupación por aprender las tradiciones regionales que se manifiestan en la propia comunidad. A ello se agrega, el interés por conocer normas y leyes en favor de la interculturalidad que vayan en la línea de construir una ciudadanía intercultural, multicultural y pluricultural.

Los individuos pertenecientes a un lugar específico siempre muestran interés por conservar sus costumbres y tradiciones, por valorar los rasgos culturales que aún perduran en su comunidad. De dar a conocer aquello que se añora, que se aprecia que se anhela trascienda a otros ámbitos, tanto sociales como educativos.

2.3. Definición de términos

Juegos

El juego es una actividad infantil necesaria para el desarrollo emocional, es buena para la madurez y el pensamiento creativo. Se suele dar de manera natural y es la mejor manera para que los niños puedan interactuar. Expresan su felicidad, Tristeza e ira sabiendo que el juego ayuda en el desarrollo general del niño (Gispert, 1999).

Juegos tradicionales

Son las acciones lúdicas interactivas que se desarrollan con el fin de divertirse, entretenerse, activarse o practicar acciones que les permite desestresarse. El juego controla la vida interior de los niños que expresan deseos, fantasías, miedos y conflictos, y conciencia del entorno y del propio entorno y poco a poco se integran y experimentan con nuevas formas relación.

Expresión motora

Se ha comprobado que, los juegos son buenos para el aprendizaje de tu hijo, hazle saber que sus habilidades y limitaciones que diferencian sus intereses y deseos. Pueden ayudar en el autocontrol del cuerpo y conciencia de la propia situación. Los niños al jugar permiten ejercitar su cuerpo (Puma y Apaza, 2015),

Expresión cognitiva

Los juegos se han convertido en herramientas de aprendizaje muy útiles. El aprendizaje se destaca en el momento del juego por ser una actividad atractiva y agradable en la que se ejercita no solo el cuerpo sino también la

mente. Durante los juegos se observa que se fomenta el aprendizaje de cosas nuevas. Los juegos siempre han sido obra entretenida de los humanos, se culturizado; como en los juegos tradicionales se encuentra historia, magia, entretenimiento. Se han convertido en un puente de comunicación entre las personas, (Jamioy, 2019)

Expresión Social

Los juegos tradicionales normalmente influyen en el desarrollo socioemocional. Considerando que las propias emociones son un proceso de socialización. Los individuos aceptan los elementos socioculturales de su entorno e incorpóralos a la propia personalidad para adaptarlos a la sociedad, (Puma y Apaza, 2015).

La identificación social que tienen los juegos en los niños es de gran relevancia; porque medio de ella tejen relaciones sociales, se distraen, comparten, hacen amigos. El sentido de socialización lúdica les permite desarrollar su propia mentalidad y sentido de pertenencia a un grupo social, que son sus compañeros de clases o sus amigos.

Interculturalidad

El sentido intercultural se expresa tanto en el juego, en los valores que se exponen y las propias costumbres que se transmiten de generación en generación rescatando la Convivencia armónica, donde el niño recoge y absorbe sus elementos.

Creatividad

Toda expresión lúdica libera la mente del niño y expresa su creatividad al momento de cualquier forma. El sólo hecho que se establezcan para desarrollarse en actividades educativas o sociales los niños, en especial, van imaginándose lo que deben hacer para librarse de alguna forma de ser atrapado o de perder. Se inventa estrategias, planteamientos para que pueda sobreponerse a sus competidores más cercanos. Son una forma de ingresar a un mundo extraordinario, (Gonzales, 2011)

Identidad cultural

Hace referencia a los rasgos distintivos de cada individuo, comunidad o nación, teniendo en cuenta las particularidades de la cultura en la que las costumbres y tradiciones constituyen su identidad cultural. También se define a través de múltiples aspectos en los que la lengua actúa como instrumento de comunicación, encapsulando un sentido de pertenencia (Tapia, 2018).

Sentido de pertenencia

Hace de manifiesto todo individuo siente identidad por su entorno, por sus vivencias, orgullo de sentirse perteneciente a una nación, comunidad, grupo socialmente, hay raíces históricas que los unen, hay un mismo mundo simbólico, (Morales, 2019) una mirada de vida compartida y comprometida, una construcción cultural a través de la cual.

Reconocimiento

Se expresa a través de apreciar de los hechos, la cultura, el patrimonio heredado. Por medio del patrimonio cultural como parte integral de la identidad por la cultura heredada. Al respecto, Zaragoza (2010) considera que la identidad cultural se expresa en la autoconciencia, auto asignación subjetiva que damos a las cosas. En este sentido, la autoconciencia se refiere a la forma de hacerse como un examen interno. Conocerse uno mismo para recién poder valorar las cosas de mi entorno, de mi cultura.

Intereses interculturales

Los individuos pertenecientes a un lugar específico siempre muestran interés por conservar sus costumbres y tradiciones, por valorar los rasgos culturales que aún perduran en su comunidad. De dar a conocer aquello que se añora, que se aprecia que se anhela trascienda a otros ámbitos, tanto sociales como educativos.

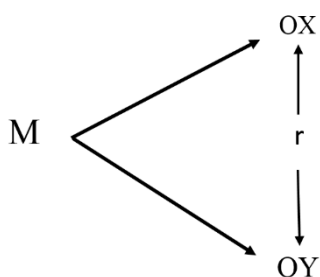
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de estudio

Estudio tipo básico, de enfoque cuantitativo, (Hernández y Mendoza, 2018) porque se realizarán una investigación profunda, donde dichos resultados se fundamentan teóricamente dando alternativas de solución al problema planteado. Por su naturaleza es una investigación de enfoque cuantitativo.

3.2. Diseño de estudio

El diseño de investigación es no experimental de alcance correlacional, (Hernandez y Mendoza, 2018) “Los diseños correlacionales se realizan sin manipular deliberadamente variables; es decir, se trata de estudios en los que no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables”, manifestado el siguiente esquema:



M: Muestra de investigación

OX: Juegos tradicionales

OY: Identidad cultural

r: Coeficiente de relación entre ambas variables

3.3. Población y muestra

Población

La población está constituida por los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 329 Niños de Maria- Puerto Luz, que es una comunidad nativa Harakbut durante el año 2023 lo conforman 26 niños de educación inicial y 38 niños de educación primaria.

Muestra

La muestra está conformada por 26 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 329 Niños de Maria- Puerto Luz, que es una comunidad nativa Harakbut durante el año 2023, que se dieron cita el día de aplicación de instrumentos.

3.4. Métodos y técnicas

Métodos

Hipotético-Deductivo

Técnicas

En el presente proyecto se utilizará la técnica de la observación para recopilar información que reflejaran el tipo de datos que sea requerido.

Instrumento

Se utilizará el instrumento de la ficha de observación para las variables Juegos tradicionales e identidad cultural

Validez de instrumentos

Según Yuni y Urbano (2014) la validez se refiere al grado válido en que el instrumento con el que se pretende medir. Al respecto la validación en el presente estudio fue revisado y validado correspondientemente por tres jueces expertos.

Confiabilidad de instrumentos

Juegos tradicionales

Alfa de Cronbach	N de elementos
,810	20

Identidad cultural	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,824	18

Según los datos recolectados para verificar si el instrumento era válido y confiable se consideró a 20 unidades muestrales de una institución educativa inicial pública diferente a la institución educativa focalizada, recibiendo apoyo de los profesora de aula. Obtenidos las muestras se pasó por el Alfa de Cronbach obteniendo confiabilidad de 0,810 para Juegos tradicionales y 0,824 para identidad cultural; lo que prueba que los instrumentos de recolección de datos fueron y son confiables.

3.5. Tratamiento de datos

Procesamiento de datos

La tabulación y procesamiento estadístico se realizaron en programas libres, mediante el cuales se generaron tablas para analizar la estadística descriptiva y la inferencial. Esto fue mediante programa Excel e IBM SPSS Statistics 25

De recolección de datos:

Ficha de observación sobre Juegos tradicionales y lista de cotejo para identidad cultural

De análisis

Para observar las correlaciones se tomó la prueba de normalidad para comprobar el tipo de prueba a considerar.

Procedimiento

Mediante una prueba piloto se recogieron datos para comprobar la validez y confiabilidad de los instrumentos, los cuales resultaron aptos.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

4.1. Descripción de los resultados

Tabla 1

Baremo para el análisis de la variable juegos tradicionales

CATEGORÍAS	PUNTAJE POR SUJETO	PORCENTAJE	DESCRIPCIÓN	ÍTEMS
Poco importante	20 – 46	0% – 33%	El estudiante considera poco importante los juego tradicionales.	Del 1 – 20 Puntaje máximo 100
Importante	47 – 73	34% – 66%	El estudiante considera importante los juego tradicionales.	
Muy Importante	74 – 100	67% – 100%	El estudiante considera muy importante los juego tradicionales.	

Tabla 2

Baremo para el análisis de las dimensiones variable juegos tradicionales

CATEGORÍAS	PUNTAJE POR SUJETO	PORCENTAJE	DESCRIPCIÓN	ÍTEMS
Poco importante	4 – 9	0% – 33%	El estudiante considera poco importante las dimensiones de los juego tradicionales.	D1: 1 – 4 D2: 5 – 8 D3: 9 – 12 D4: 13 – 16 D5: 17 – 20
Importante	10 – 14	34% – 66%	El estudiante considera importante las dimensiones de los juego tradicionales.	Puntaje máximo 20 por dimensión

Muy Importante	15 – 20	67% – 100%	El estudiante considera muy importante las dimensiones de los juegos tradicionales.
----------------	---------	------------	---

Tabla 3

Baremo para el análisis de la variable identidad cultural

CATEGORÍAS	PUNTAJE POR SUJETO	PORCENTAJE	DESCRIPCIÓN	ÍTEMS
Bajo	18 – 42	0% – 33%	El estudiante considera bajo la identidad cultural.	Del 1 – 18 Puntaje máximo 90
Medio	43 – 66	34% – 66%	El estudiante considera regular la identidad cultural.	
Alto	67 – 90	67% – 100%	El estudiante considera alto la identidad cultural.	

Tabla 4

Baremo para el análisis de las dimensiones variable juegos tradicionales

CATEGORÍAS	PUNTAJE POR SUJETO	PORCENTAJE	DESCRIPCIÓN	ÍTEMS
Bajo	6 – 14	0% – 33%	El estudiante considera bajo las dimensiones de la identidad cultural.	D1: 1 – 6 D2: 7 – 12 D3: 13 – 18 Puntaje máximo 30 por dimensión
Medio	15 – 22	34% – 66%	El estudiante considera regular las dimensiones de la identidad cultural.	
Alto	23 – 30	67% – 100%	El estudiante considera alto las dimensiones de la identidad cultural.	

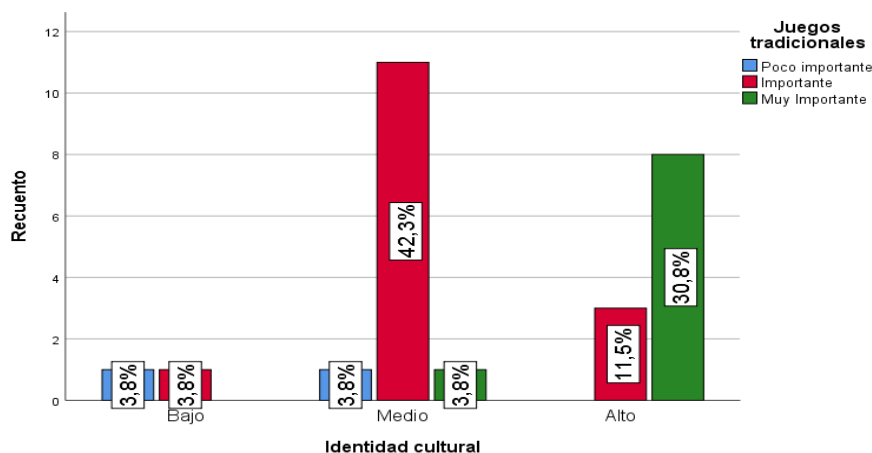
Tabla 5

Distribución de frecuencias de juegos tradicionales e identidad cultural

			Juegos tradicionales			Total
			Poco importante	Importante	Muy Importante	
Identidad cultural	Bajo	Recuento	1	1	0	2
		% del total	3,8%	3,8%	0,0%	7,7%
	Medio	Recuento	1	11	1	13
		% del total	3,8%	42,3%	3,8%	50,0%
	Alto	Recuento	0	3	8	11
		% del total	0,0%	11,5%	30,8%	42,3%
Total	Recuento		2	15	9	26
	% del total		7,7%	57,7%	34,6%	100,0%

Gráfico 1

Distribución de frecuencias de juegos tradicionales e identidad cultural



El

43,3% de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son importantes y su identidad cultural es media, El 30,8% de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son muy importantes y su identidad cultural es alta, y en menor porcentaje en otras categorías.

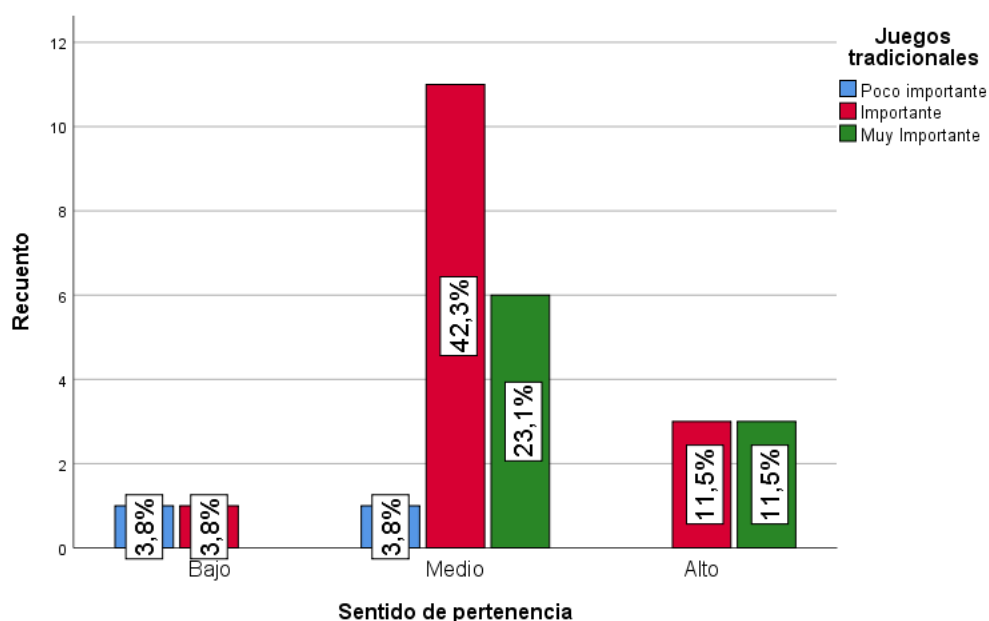
Tabla 6

Distribución de frecuencias de juegos tradicionales y sentido de pertenencia

			Juegos tradicionales			Total
			Poco importante	Importante	Muy Importante	
Sentido de pertenencia	Bajo	Recuento	1	1	0	2
		% del total	3,8%	3,8%	0,0%	7,7%
	Medio	Recuento	1	11	6	18
		% del total	3,8%	42,3%	23,1%	69,2%
	Alto	Recuento	0	3	3	6
		% del total	0,0%	11,5%	11,5%	23,1%
Total	Recuento	2	2	15	9	
	% del total	7,7%	7,7%	57,7%	34,6%	

Gráfico 2

Distribución de frecuencias de juegos tradicionales y sentido de pertenencia



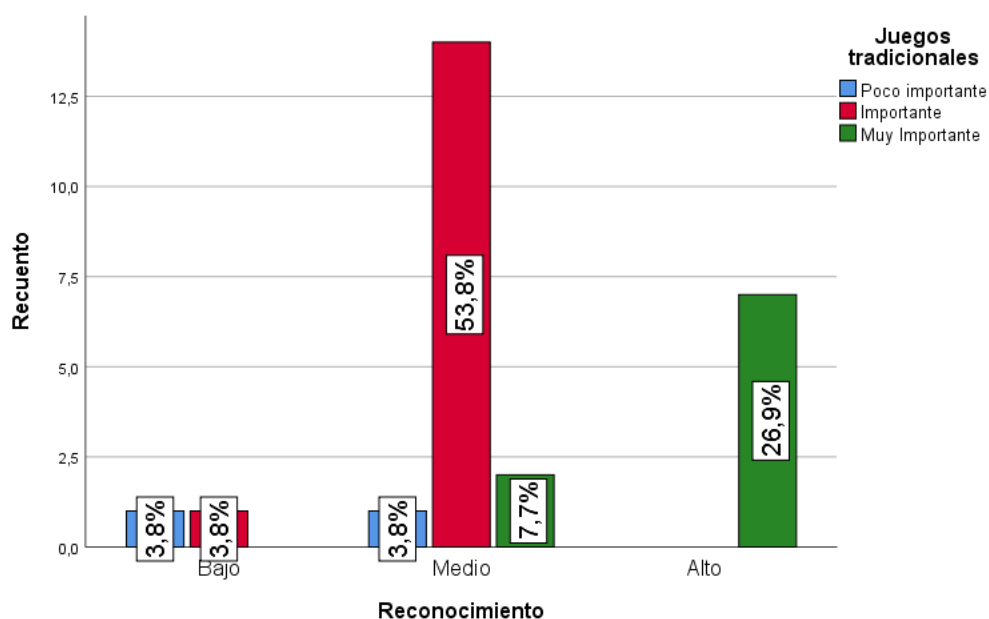
El 42,3% de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son importantes y su sentido de pertinencia cultural es medio, El 11,5% de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son muy importantes y su sentido de pertinencia cultural es alto, y en menor porcentaje en otras categorías.

Tabla 7

Distribución de frecuencias de juegos tradicionales y reconocimiento

			Juegos tradicionales			
			Poco importante	Importante	Muy Importante	Total
Reconocimiento	Bajo	Recuento	1	1	0	2
		% del total	3,8%	3,8%	0,0%	7,7%
	Medio	Recuento	1	14	2	17
		% del total	3,8%	53,8%	7,7%	65,4%
	Alto	Recuento	0	0	7	7
		% del total	0,0%	0,0%	26,9%	26,9%
Total	Recuento	2	2	15	9	
	% del total	7,7%	7,7%	57,7%	34,6%	

Gráfico 3

Distribución de frecuencias de juegos tradicionales y reconocimiento

El 53,8% de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son importantes y su reconocimiento cultural es medio, El 26,9% de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son muy importantes y su reconocimiento cultural es alto, y en menor porcentaje en otras categorías.

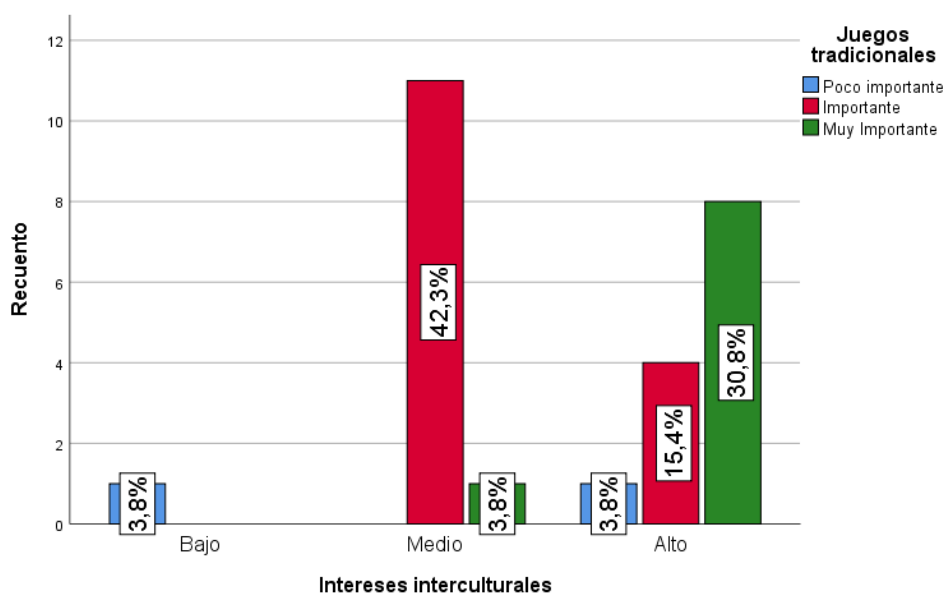
Tabla 8

Distribución de frecuencias de juegos tradicionales e intereses interculturales

			Juegos tradicionales			Total
			Poco importante	Importante	Muy Importante	
Intereses interculturales	Bajo	Recuento	1	0	0	1
		% del total	3,8%	0,0%	0,0%	3,8%
	Medio	Recuento	0	11	1	12
		% del total	0,0%	42,3%	3,8%	46,2%
	Alto	Recuento	1	4	8	13
		% del total	3,8%	15,4%	30,8%	50,0%
Total	Recuento	2	2	15	9	
	% del total	7,7%	7,7%	57,7%	34,6%	

Gráfico 4

Distribución de frecuencias de juegos tradicionales e intereses interculturales



El 432,3% de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son importantes y su interés intercultural es medio, El 30,8% de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son muy importantes y su interés intercultural es alto, y en menor porcentaje en otras categorías.

4.2. Resultados inferenciales

La variable de interés es ordinal, para realizar la contrastación de las hipótesis de la investigación se empleó la prueba de Tau de Kendall, este es una prueba no paramétrica utilizada para asociar dos variables, cuya fórmula es la siguiente:

$$\tau = \frac{C_n - NC_n}{C_n + NC_n} \quad \tau \in [0,1]$$

Definimos:

C_n = número total de pares concordantes.

NC_n = número total de pares no concordantes (discordantes).

Criterios de decisión:

Nivel de significancia:

- 5% = 0.05.

Regla de decisión:

- Si Sig. Aprox. ≤ 0.05 se rechaza la hipótesis nula.

Prueba de hipótesis general:

Hipótesis general alterna ($H_i \leq 0.05$): Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con la promoción de la identidad cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.

Hipótesis general nula ($H_0 > 0.05$): Los juegos tradicionales no se relacionan de manera significativa con la promoción de la identidad cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.

Tabla 9***Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis general***

			Juegos tradicionales	Identidad cultural
Tau_b de Kendall	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,679**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	26	26
	Identidad cultural	Coeficiente de correlación	,679**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	26	26

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la tabla 9, el valor de Sig. asintótica(bilateral) es 0,000, este valor es menor a 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y queda demostrada la hipótesis general de la investigación; además, el valor de coeficiente de correlación es 0,679; este valor indica que existe una correlación moderada entre Juegos tradicionales y la Identidad cultural en los estudiantes del nivel inicial.

Hipótesis específica 1

Hipótesis específica 1 ($H_i \leq 0.05$): Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con el sentido de pertenencia en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.

Hipótesis específica 1 ($H_0 > 0.05$): Los juegos tradicionales no se relacionan de manera significativa con el sentido de pertenencia en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.

Tabla 10***Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis específica 1***

		Juegos tradicionales	Sentido de pertenencia
Tau_b de Kendall	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,635**
		N	,000
			26
	Sentido de pertenencia	Coeficiente de correlación	,635**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
			26

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la tabla 10, el valor de Sig. asintótica(bilateral) es 0,000, este valor es menor a 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y queda demostrada la primera hipótesis específica de la investigación; además, el valor de coeficiente de correlación es 0,635; este valor indica que existe una correlación moderada entre los juegos tradicionales y el sentido de pertenencia cultural.

Hipótesis específica 2

Hipótesis específica 2 ($H_i \leq 0.05$): Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con la promoción del reconocimiento cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.

Hipótesis específica 2 ($H_0 > 0.05$): Los juegos tradicionales no se relacionan de manera significativa con la promoción del reconocimiento cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.

Tabla 11***Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis específica 2***

		Juegos tradicionales	Reconocimiento
Tau_b de Kendall	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,688**
		N	,000
			26
	Reconocimiento	Coeficiente de correlación	,688**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
			26

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la tabla 7, el valor de Sig. asintótica(bilateral) es 0,000, este valor es menor a 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y queda demostrada la segunda hipótesis específica de la investigación; además, el valor de coeficiente de correlación es 0,688; este valor indica que existe una correlación moderada entre los juegos tradicionales y reconocimiento cultural estudiantes de inicial.

Hipótesis específica 3

Hipótesis específica 3 ($H_i \leq 0.05$): Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con los intereses culturales en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.

Hipótesis específica 3 ($H_0 > 0.05$): Los juegos tradicionales no se relacionan de manera significativa con los intereses culturales en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.

Tabla 12***Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis específica 3***

		Juegos tradicionales	Intereses interculturales
Tau_b de Kendall	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,692**
		N	,000
			26
	Intereses interculturales	Coeficiente de correlación	,692**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
			26

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la tabla 12, el valor de Sig. asintótica(bilateral) es 0,000, este valor es menor a 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y queda demostrada la tercera hipótesis específica de la investigación; además, el valor de coeficiente de correlación es 0,692; este valor indica que existe una correlación moderada entre los juegos tradicionales e intereses interculturales en estudiantes de inicial.

Discusión de resultados

A partir del objetivo, determinar la relación entre los juegos tradicionales y la promoción de la identidad cultural en estudiantes nativos Harakbut, se encontraron hallazgos destacables, que denotan que la primera variable, identidad cultural, coadyuva a la segunda, considerando el vínculo educativo, cultural que contrae asumir la identidad cultural a partir de los juegos tradicionales. Este tipo de actividad lúdica a partir de juegos tradicionales permite vivenciar a los niños que lo practican momentos únicos, que les ayuda en su propio desenvolvimiento educativo y a los docentes estar atentos a la implicancia positiva de este tipo de juegos en el aprendizaje.

Entre el hallazgo principal está que existe una correlación significativa moderada coeficiente de correlación es 0,679; este valor indica que existe una correlación moderada entre Juegos tradicionales y la Identidad cultural en los estudiantes del nivel inicial. A estos resultados se suman los hallazgos de Díaz et al. (2023) en Ecuador, tuvieron el objetivo de analizar la identidad y valor

cultural de los indígenas peñata de la etnia Zenú a partir de la implementación de juegos tradicionales. Estudio cualitativo de tipo acción participativa con una muestra de 18 estudiantes y docentes. Los resultados de la investigación se evidencian que los alumnos tienen un sentido de pertenencia indígena-cultural de manera parcial, así mismo valoran los valores culturales, se identifican como integrantes del grupo cultural, expresan su cosmovisión, valores y costumbre típica de la comunidad cultural indígena.

Por su parte, Rosero (2022) en su estudio realizado en Ecuador con el propósito fue identificar las actividades lúdicas tradicionales que practican los estudiantes de inicial de su propia cultura. Estudio mixto con método descriptivo y documental. Los hallazgos evidencian que los profesores asumen los juegos tradicionales de forma empírica mas no de forma metodológica, los niños practican los juegos tradicionales tanto en su escuela como en la familia; para tal cometido, los investigadores proponen una guía didáctica-pedagógica de juegos lúdicos que permita entretenerse, divertirse y generar aprendizaje como también identidad cultural.

Asimismo, Pereda (2019) en su estudio tuvo que demostrar que el uso de programas de juego tradicionales puede mejorar la convivencia. Los resultados evidencian que el uso de un programas de juegos tradicionales ha mejorado significativamente la convivencia escolar, haciendo que los estudiantes se entretengan, se distraigan, compartan y entablen sanas relaciones interpersonales.

Por otro lado, Reasco y Rendón (2020) tuvo como propósito analizar los juegos tradicionales en el rescate de la identidad cultural en los niños. Es una investigación de tipo explicativa-descriptiva; los resultados evidencian que en las instituciones educativas se promueve poco los juegos tradicionales, los docentes no realizan actividades lúdicas considerando juegos tradicionales durante el desarrollo de clases, los estudiantes desconocen mucho sobre su identidad cultural, en la misma institución no se plantean charlas o talleres para promover los juegos tradicionales y tampoco se apoyan en el entorno social para revalorar la identidad cultural.

Teniendo en cuenta resultados favorables es bueno, también, reconocer limitaciones de la presente investigación. En primer lugar, el tamaño de la muestra debió ser mayor para tener un panorama mas amplio y objetivo. Segundo lugar la investigación con la aplicación de instrumentos se realizó en un solo día y no se intervino para nada en la variable dependiente, solo se observó. Tercer punto, no se puede descartar algunas otras variables que pueden relacionarse con la identidad cultural. Resultado que deben informarse con responsabilidad y aplicar en poblaciones más grandes.

En consideración a estos resultados, se sugiere que en futuras investigaciones el tamaño de la muestra sea más numerosa; de ser posibles, sería bueno poder realizar este tipo de investigaciones como tipo aplicadas para poder intervenir y mejorar de alguna forma la segunda variable.

CONCLUSIONES

1. Los hallazgos demuestran que considerar los juegos tradicionales permite a los niños promocionar su identidad cultural, se evidencia una significativa moderada ($r = ,679^{**}$), lo que significa que debe haber predisposición para o los juegos tradicionales para tener mayor práctica de la identidad cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz.
2. Se concluye que considerar los juegos tradiciones permite tener sentido de pertenencia cultural en estudiantes de inicial, se evidencia relación significativa moderada ($r = 0,635$), lo que significa que debe haber predisposición para los juegos tradicionales y así promover el sentido de pertenencia cultural.
3. Se concluye que considerar los juegos tradiciones permite promover el reconocimiento cultural en estudiantes de inicial, se evidencia relación significativa moderada ($r = 0,688$), lo que significa que debe haber predisposición para los juegos tradicionales y así promover el reconocimiento cultural.
4. Se concluye que considerar los juegos tradiciones permite promover intereses interculturales en estudiantes de inicial, se evidencia relación significativa moderada ($r = 0,692$), lo que significa que debe haber predisposición para los juegos tradicionales y así promover intereses interculturales.

SUGERENCIAS

1. A la institución educativa que se realizó el estudio que promueva con mayor énfasis los juegos tradicionales mediante charlas, talleres cursos, capacitaciones que permita a los estudiantes empoderarse como a los profesores se promotores de estas actividades lúdicas tradicionales con fines de fortalecer la identidad cultural.
2. A las docentes se les recomienda que deben capacitarse juegos tradicionales para que puedan promover el sentido de pertenencia cultural de los estudiantes de inicial.
3. A las docentes se les recomienda que deben capacitarse juegos tradicionales para que puedan promover el reconocimiento cultural en estudiantes de inicial.
4. A las docentes se les recomienda que deben capacitarse juegos tradicionales para que puedan promover los intereses culturales en estudiantes de inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barzilai, G. (2007). *Cultural Identities*. SAGE Publications. University of Washington. USA. <http://bit.ly/2MB9x0h>
- Brewster, K. (2004). Redeeming the 'Indian': Sport and ethnicity in post revolutionary Mexico. *Patterns of Prejudice* 38(3), pp. 213-231. <https://doi.org/10.1080/0031322042000250439>
- Bruner, J. (1996). *The Culture of Education*. Harvard University Press
- Cachupud, M. (2018). La identidad cultural y su incidencia en la inclusión educativa en niños de Sexto Año Básica de la Escuela Particular "Julio Jaramillo". *Revista Espirales. Revista multidisciplinaria de Investigación Científica*. Vol. 2. N°20. <http://bit.ly/2YCWRMZ>
- Ccahuana Illisca, C. K., & Cuarez Sauñe, E. (2020). *La importancia del juego tradicional en la escuela Educación Intercultural Bilingüe*. Universidad San Ignacio de Loyola. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7ee5fbf4-16ac-40e4-83d7-817a8d764d7f/content>
- Cobano & Llorent, (2017). Identidad cultural del alumnado marroquí: estado de la cuestión en los centros de educación secundaria públicos de Andalucía. *Pedagogía Social. Revista interuniversitaria*, 29, 81-96. DOI: 10. SE7179/PSRI_2017.29.06 <http://recyt.fecyt.es/index.php/PSRI/>
- Cruz, L. M. S. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales: ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Educación física y deporte*, 27(1), 115-122. DOI: <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.305>
- Chuquiguanga Soria, J. P. (2021). *Módulo de actividades didácticas para fortalecer la enseñanza de la identidad cultural en niños de 5 a 6 años en el nivel II del Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020*. [Bachelor's tesis, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20208/1/U>

PS-CT009095.pdf?fbclid=IwAR2nuVm1dhmbnY-
08CvXYGxUfi9nKK7_oa7GnzfObB_wrMurACPwVOIVsLM

De la Cruz Tantarico, M. Á. Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67973/De%20La%20Cruz_TMA-SD.pdf?sequence=1

Díaz, C. (2009). Iniciativas para la salvaguardia del Patrimonio Inmaterial en el contexto de la Convención UNESCO, 2003: una propuesta desde Andalucía. *Revista Patrimonio Cultural de España*. https://www.iaph.es/export/sites/default/galerias/patrimonio-cultural/documentos/atlas/16-Iniciativas_salvaguardia_Patrimonio_Inmaterial.pdf

Díaz, M. C., Vergara, N. T. C., & Vergara, J. A. C. (2023). Fortalecimiento de la identidad cultural a través de los juegos tradicionales zenú. *Educación en Contexto*, 9(18), 37-56.

Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? El juego con niños y niñas de 0 a 6 años*. https://books.google.com.pe/books?id=8O7ioYR5MXwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbgse_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Flores, H. (2018). Los juegos tradicionales un recurso para desarrollar competencias matemáticas. [Proyecto de innovación educativa, Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas, Universidad Antonio Ruiz de Montoya).

http://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/UNIARM/433/1/Flores%20Carpio%2c%20Hugo%20Gonzalo_Trabajo%20de%20Investigaci%3%b3n_Segunda%20Especialidad_2018.pdf

GEERTZ, Clifford. (1975). Interpretation of cultures. *London: Hutchinson*.

- Grayman-Simpson, N. (2017). Cultural Identity. The SAGE Encyclopedia of Abnormal and Clinical Psychology. SAGE Publications. USA. <http://bit.ly/2YnZeUp>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4). México D. F McGraw-Hill Interamericana.
- Huamanttica Ayerbe, C. (2022). Taller kuyay e identidad cultural en los estudiantes del nivel inicial de la IEP. Laura de Santa Catalina. Apurímac, 2022. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97657/Huamanttica_AC-SD.pdf?sequence=4
- Jamioy, E. L. (2019). *Conversando y jugando la lengua inga voy cultivando: propuesta pedagógica para contribuir a la pervivencia de la lengua inga mediante el uso del vocabulario propio y el juego tradicional en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Agropecuaria Inga de Aponte- Nariño*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/26362/eljamioy.pdf?sequence=1>
- Magaña, J. (2018). Importancia de la identidad cultural. Guatemala: Prensa Libre. <http://www.prensalibre.com/opinion/opinion/importancia-dela-identidad-cultural>.
- Mantilla, L. (2014). El aprendizaje de la lengua como un fin en sí mismo o como un medio para el desarrollo de un saber social y cultural. *Espiral, Revista de Docencia e Investigación*, 4(2), 41–62. <http://eds.a.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=6&sid=fcb03cbd-384d-44bd-993a-ac931ffde03%40sessionmgr104>
- Mendoza, M.M., Edison, A.A. y Lara, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de educación física. *EmásF, Revista*

Digital de Educación Física, 8(44), pp. 79-93.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5807536>

Martí, M., & Gispert, D. (2007). El contexto natural del aula: espacio óptimo para planificar la acción educativa de un alumno con NEE.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2319661>

Morales Montoya, G. V. (2019). *Identidad cultural en estudiantes secundarios de la IEP John Dalton, Ate-Lima, 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37606>

Panduro, M. (2017). *Programa de interiorización para conservar la identidad cultural en los estudiantes de Educación Primaria de Lamas – San Martín*. [Tesis Doctoral. Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12976/panduro_cm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pereda, I. M. (2019). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019*. [Tesis doctoral. Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44857/Pereda_QLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez, T. A. (2011). El aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*. REDE, 11(21), 3-22.

Piquer, M. (2020). Juegos tradicionales en Educación Física: 1 propuesta práctica. *Rev. Mundo entrenamiento*.
<https://mundoentrenamiento.com/juegostradicionales-en-educacion-fisica/>

Puma Muelle, D., & Apaza Saravia, D. L. (2015). La práctica de los juegos tradicionales y su aporte al mejoramiento del clima social en el aula en niños y niñas de las II. EE. N° 56461 de Rocconi y 56462 de

Pucachupa. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5222>

González, M. C. P. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía magna*, (11), 347-353.

Quedena Robles, S. S. (2020). *Características de la identidad cultural en universitarios que han llevado EIB en la escuela primaria*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17223/QUEDENA_ROBLES_SANDRA_SOF%C3%8DA2.pdf?sequence=1

Reasco Cabezas, J. Y., & Rendón Guerrero, L. S. (2017). *Incidencia de los juegos tradicionales en el rescate de nuestra identidad cultural en los niños de 5 a 6 años*. [Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/23247/1/Rend%C3%B3n%20Guerrero%20-%20%20Reasco%20cabezas.pdf>

Rosero Cevallos, N. L. (2022). *Caracterización de las costumbres lúdicas de los niños y niñas indígenas del nivel inicial 1 y 2*. [Master's tesis, Universidad Técnica del Norte].
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12335/2/PG%201106%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Rojas Gomez, V. R., & Pocco Hanco, R. O. (2021). *Aplicación del juego serio “Yachay Exploradores” para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la institución educativa privada Juilliard de Arequipa-2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Agustín de Arequipa].
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3082158>

Sailema, Á. A., & Sailema, M. (2019). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. *Publicaciones y Libros-Consejo Editorial UTA*, (1), 190.

- Tapia, J. N. (2018). La Indumentaria Tradicional del pueblo Salasaka y su Valor para el desarrollo del Turismo Cultural en la Provincia de Tungurahua. [Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato].
- Varas Quispe, S. M. (2020). Los juegos tradicionales e identidad cultural fluminense en el cantón Babahoyo Provincia de Los Ríos. [Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/9078/E-UTB-FCJSE-HTURIS-000194.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vygotsky, LS (1981). *Pensamiento y palabra. Infancia y Aprendizaje* , 4 (sup1), 15-35.
- UNESCO (2003). *Texto de la convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*.
- Ydrogo Sánchez, Y. (2022). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95400/Ydrogo_SY-SD.pdf?sequence=1
- Zaragoza, L. (2010). Cultura, identidad y etnicidad, aproximaciones al entorno multicultural: rompiendo costumbres y paradigmas cotidianos. *Rev. Cuicuilco*, N° 48, junio-julio. Universidad Autónoma de México. México. <http://bit.ly/2YnT2fp>

ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de variables

TITULO	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos tradicionales	Expresión lúdica que genera emociones, estimula la imaginación, la creatividad y recreación, que se han transmitido de generación en generación y ya forma parte de la tradición y cultura de un pueblo (Saillema y Saillema, 2019).	Se consideran cinco dimensiones: Motora Cognitiva, Social, Intercultural y Creativa	Motora	Conocimiento del cuerpo Movimiento del cuerpo Valoración y cuidado
			Cognitiva	Reflexión y solución de problemas Recuerdo de hechos Control de los impulsos agresivos
			Social	Convivencia Inclusión y equidad Comprensión a los demás
			Intercultural	Saberes ancestrales Identificación con tradiciones y costumbres Fortalecimiento de la identidad cultural
			Creativa	Identificación de situaciones problemáticas Imaginación Originalidad

Identidad cultural	Cachupud (2018), hace referencia a criterios como tradiciones, costumbres, expresiones artísticas, conductas que expresa un determinado grupo social y/o cultural.	Se consideran tres dimensiones: sentido de pertenencia, reconocimiento, intereses interculturales emociones con sus respectivos indicadores.	Sentido de pertenencia	Procedencia Costumbres Asimilación cultural
			Reconocimiento	Aculturación Interculturalidad Participación
			Intereses interculturales	Cultivar valores Valoraciones culturales Preocupación por la cultura

Anexo 2: Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales y promoción de la identidad cultural en estudiantes de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES / INDICADORES	METODOLOGÍA
General	General	General	VARIABLE 1	
¿De qué manera se relacionan los juegos tradicionales y la promoción de la identidad cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023?	Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la promoción de la identidad cultural en estudiantes nativos Harakbut, 2024	Hi: Los juegos tradicionales se relacionan de manera positiva con la promoción de la identidad cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023	JUEGOS TRADICIONALES Motora Conocimiento del cuerpo Movimiento del cuerpo Valoración y cuidado Cognitiva Reflexión y solución de problemas Recuerdo de hechos Control de los impulsos agresivos Social Convivencia Inclusión y equidad Comprensión a los demás Intercultural Saberes ancestrales Tradiciones y costumbres Identidad cultural Creativa Imaginación Originalidad Creativa Resoluciones creativas Imaginación motivación	Tipo: Básica Enfoque: Cuantitativo Diseño: no experimental de corte transversal Nivel: descriptivo, correlacional Métodos: Hipotético-Deductivo Técnicas: Observación Instrumentos de muestreo: Fichas de observación De recolección de datos: Fichas de observación sobre juegos tradicionales e identidad cultural. De procesamiento de datos: Mediante programa Excel e IBMM Spss Statistics 25 De análisis: Para observar las correlaciones se utilizará el estadígrafo Pearson Población: Estudiantes de inicial de la I. E. Puerto Luz Muestra: 26 niños de inicial Procedimiento: se hicieron validaciones con jueces expertos, se pasó a aplicar una prueba piloto con la que se comprobó mediante
Específicos	Específicos	Específicas	VARIABLE 2	

¿De qué manera se relaciona los juegos tradicionales y el sentido de pertenencia en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023? ¿De qué manera se relaciona los juegos tradicionales y el reconocimiento en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023? ¿De qué manera se relaciona los juegos tradicionales y los intereses interculturales en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023?	1) Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el sentido de pertenencia en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023. 2) Analizar la relación entre los juegos tradicionales y el reconocimiento cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023. 3) Determinar la relación entre los juegos tradicionales y los intereses interculturales en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023	H1: Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con el sentido de pertenencia en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023. H2: Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con la promoción del reconocimiento cultural en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023. H3: Los juegos tradicionales se relacionan de manera significativa con la promoción de intereses culturales en estudiantes de inicial de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023.	IDENTIDAD CULTURAL Sentido de pertenencia Procedencia Costumbres Asimilación cultural Reconocimiento Aculturación Interculturalidad Participación Intereses interculturales Cultivar valores Valoraciones culturales Preocupación por la cultura	confiabilidad Alfa de Cronbach que los instrumentos son confiables, y se aplicó a la muestra general.
--	--	--	---	--

Anexo 3: Instrumentos



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE JUEGOS TRADICIONALES

Estimado estudiante:

El presente instrumento tiene por finalidad recabar información sobre los juegos tradicionales con los que cotidianamente convives.

Instrucciones: lee cuidadosamente cada uno de los enunciados y marca con una equis(X) cuál de las de ellas describe la función de los juegos tradicionales que vives a diario. No existe respuestas correctas o erradas.

Escala de valor.

Nunca = 1 Casi nunca = 2 A veces = 3 Casi siempre = 4 Siempre = 5

Nº	VARIABLE 1: JUEGOS TRADICIONALES					
	DIMENSIÓN 1: MOTORA	1	2	3	4	5
1	El /la niño/a por medio de la práctica de juegos tradicionales conoce partes de su cuerpo					
2	Con los juegos tradicionales ponen en movimiento todo su cuerpo					
3	Considera que los juegos que practican en clases hacen que valoren y cuiden más su cuerpo					
4	Los/as niños/as realizan desarrollo kinestésico y fortalecen su cuerpo					
	DIMENSIÓN 2: COGNITIVA	1	2	3	4	
5	Considera que practicando los juegos tradicionales- los niños reflexionan y solucionan problemas.					
6	Observa que los niños practicando juegos tradicionales recuerdan hechos y sucesos de su vida personal y familiar.					
7	Considera que con los juegos tradicionales los niños mejoran su escucha activa y empatía					
8	Observa que los juegos tradicionales ayudan a controlar impulsos agresivos de los niños					
	DIMENSIÓN 3: SOCIAL	1	2	3	4	
9	A través de los juegos tradicionales los niños conviven en armonía con los demás					
10	Considera que los niños practican los juegos tradicionales para integrarse con sus compañeros					
11	Observa que con los juegos tradicionales los niños respetan sus derechos y el de los demás					
12	Considera que en los juegos tradicionales los niños practican el respeto y la solidaridad entre todos.					
	DIMENSIÓN 4: INTERCULTURAL					

13	Considera que la práctica de los juegos tradicionales rescata saberes de los abuelos, sabios, familia y comunidad.					
14	Observa que con la práctica de los juegos tradicionales se sienten identificados con las tradiciones y costumbres culturales.					
15	Considera que practicar juegos tradicionales ayuda a fortalecer su identidad intercultural					
16	Observa que la práctica de los juegos tradicionales de otros pueblos motiva a conservar su propia identidad cultural					
DIMENSIÓN 5: CREATIVA						
17	Considera que la práctica de juegos tradicionales ayuda a los niños a resolver situaciones problemáticas con mayor facilidad.					
18	Observa que cuando los niños juegan imaginan cosas nuevas de la realidad donde viven.					
19	Considera que a partir de la práctica lúdica los niños se motivan realizar nuevos juegos con originalidad.					
20	Observa que los niños a partir de la práctica de los juegos tradicionales realizan trabajo en equipo y colaborativo					

INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS **FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE IDENTIDAD CULTURAL**

Estimado estudiante:

El presente instrumento tiene por finalidad recabar información sobre identidad cultural con los que cotidianamente convives.

Instrucciones: lee cuidadosamente cada uno de los enunciados y marca con una equis (X) cuál de las de ellas describe la función de los juegos tradicionales que vives a diario. No existe respuestas correctas o erradas.

Escala de valor.

Nunca = 1 Casi nunca =2 A veces = 3 Casi siempre= 4 Siempre = 5

Nº	VARIABLE 2: IDENTIDAD CULTURAL					
	DIMENSIÓN 1: SENTIDO DE PERTENENCIA	1	2	3	4	5
1	Se siente conforme con el lugar donde nació					
2	Le gusta las costumbres de tu comunidad					
3	Le gustaría conocer el lugar de origen de los abuelos cuando					
4	Participa en las festividades y tradiciones que se celebran en la comunidad					
5	Participa de las fiestas costumbristas que se realizan en la institución educativa					
6	En casa practican costumbres que celebran todo el tiempo					
	DIMENSIÓN 2: RECONOCIMIENTO	1	2	3	4	5
7	Considera que la identidad cultural es una auténtica autoafirmación de su cultura					
8	Participa en actividades costumbristas que se realizan en su comunidad					
9	Considera que la forma de vestir y las costumbres de su comunidad deben ser valoradas.					
10	Considera que la expresión cultural de los compañeros expresa identidad cultural					
11	Respeto las costumbres de su comunidad					
12	Observa que el niño se identifica con su cultura					
	DIMENSIÓN 3: INTERESES INTERCULTURAS	1	2	3	4	5
13	Sabe identificar con facilidad símbolos propios de su cultura					
14	Se interesa por saber sobre los saberes ancestrales de sus orígenes					
15	Le preocupa aprender las tradiciones de su comunidad					
16	Le interesa conocer normas y leyes en favor de la interculturalidad.					
17	Le interesa conocer características culturales de otras culturas.					
18	Se interés por construir una ciudadanía intercultural desde temprana edad.					

Anexo 4: Solicitud de aplicación de instrumentos

*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración
de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*
"Madre de Dios Capital de la Biodiversidad del Perú"

Puerto Maldonado, 10 de agosto del 2024

Señor (a) Prof. Cintia Patiachi Tayori

**DIRECTOR DE LA INTITUCIÓN EDUCATIVA 329 NIÑOS DE MARÍA
DE PUERTO LUZ**

PRESENTE. -

**Asunto: solicitamos aplicación de
instrumentos**

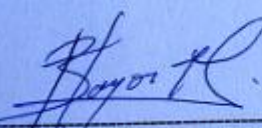
Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo
hacer de su conocimiento, somos egresadas de la Universidad Nacional Amazónica de
Madre de Dios, y nos encontramos realizando la investigación científica denominada:

**"JUEGOS TRADICIONALES Y PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN
ESTUDIANTES DE LA COMUNIDAD NATIVA HAKAMBUT DE PUERTO LUZ"**

Para la cual solicitamos permiso para ingresar a las aulas de educación inicial con el fin
de aplicar instrumentos de investigación: fichas de observación a los niños de inicial.

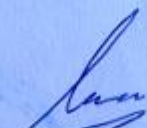
Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la
consideración más distinguida.

Atentamente


Gianela Tayori Kirighua
DNI: 60559671
Investigadora


Lizet Bueno Mendez
DNI: 44501757
Investigadora




Cintia Patiachi Tayori
DIRECTORA (a)
DNI: 94217320

Anexo 5: Constancia de aplicación de instrumentos

	Perú	Ministerio de Educación	Gobierno Regional de Madre de Dios	Dirección Regional de Educación Madre de Dios	Ugel Tambopata	Institución Educativa Inicial 329 Niños de MAria
---	-------------	-------------------------	------------------------------------	---	----------------	--

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"
"Madre de Dios Capital de la Biodiversidad del Perú"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL "329 NIÑOS DE MARIA"

HACE CONSTAR:

Que,

En la Institución Educativa, las investigadores Gianella TAYORI KIRIGHUA y Lizet BUENO MENDEZ, aplicaron instrumentos de investigación sobre:

1. Juegos tradicionales
2. Promoción de la identidad cultural

Dirigido a estudiantes del nivel inicial en la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2024.; los mismos que tuvieron como fecha de aplicación desde el 15 de agosto del 2024.

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

Puerto Luz, 06 de setiembre del 2023

Atentamente.


Cinthia Patinchi Tayori
DIRECTORA (a)
DNI: 50217328



Anexo 6: Solicitudes de validaciones



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado, 24 de octubre del 2023

Señor (a) *Meza Orevá, Hen Alin.*

DOCENTE DE LA UNVIERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

PRESENTE.

Asunto: Validación de Instrumentos

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que me encuentro realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

"JUEGOS TRADICIONALES Y PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA COMUNIDAD NATIVA HAKAKMBUT DE PUERTO LUZ, 2023"

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema. Solicito su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, Calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Mucho apreciaremos pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

1. La matriz de consistencia.
2. Instrumentos de recojo de información.
3. Fichas de evaluación del Instrumento.

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la consideración más distinguida

Atentamente

Gianela Tayory
DNI: 60559671
Investigadora

Lizet Bueno Mendez
DNI: 44501757
Investigadora



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado, 24 de octubre del 2023

Señor (a) *Lago Herrera, Tony Abel.*

DOCENTE DE LA UNVIERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

PRESENTE. -

Asunto: Validación de Instrumentos

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que me encuentro realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

"JUEGOS TRADICIONALES Y PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA COMUNIDAD NATIVA HARAKMBUT DE PUERTO LUZ, 2023"

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema. Solicito su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, Calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Mucho apreciaremos pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

1. La matriz de consistencia.
2. Instrumentos de recojo de información.
3. Fichas de evaluación del Instrumento.

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la consideración más distinguida

Atentamente

Gínela Tayory
DNI: 60559671
Investigadora

Lizet Bueno Mendez
DNI: 44501757
Investigadora



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado, 24 de octubre del 2023

Señor (a) *Macahuachi Guerra Paola.*

DOCENTE DE LA UNVIERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

PRESENTE.-

Asunto: Validación de Instrumentos

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que me encuentro realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

"JUEGOS TRADICIONALES Y PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA COMUNIDAD NATIVA HAKAKMBUT DE PUERTO LUZ, 2023"

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema. Solicito su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, Calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Mucho apreciaremos pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

1. La matriz de consistencia.
2. Instrumentos de recojo de información.
3. Fichas de evaluación del Instrumento.

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la consideración más distinguida

Atentamente

Gianela Tayory
DNI: 60559671
Investigadora

Lizet Bueno Mendez
DNI: 44501757
Investigadora

Anexo 7: Fichas de validaciones

Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
LAZO HERRERA, Thony Abel	Educación Inicial	UNAMAD	FICHA DE OBSERVACIÓN: ARTES PLÁSTICAS	PROPIO
TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA COMUNIDAD NATIVA HARAKMBUT DE PUERTO LUZ, 2023				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.			X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.			X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	
III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN						
Aplicable []		Aplicable después de corregir []		No aplicable []		
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN						
Puerto Maldonado, 28 de octubre del 2023	70774446				982228996	
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto			Teléfono	



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
LAZO HERRERA, Tony Abel	Educación	Universidad andina del cusco	FICHA DE OBSERVACIÓN: DESARROLLO PERSONAL	PROPIO
TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA COMUNIDAD NATIVA HARAKMBUT DE PUERTO LUZ, 2023				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			✓		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.			✓		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			✓		
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				✓	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				✓	

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 28 de octubre del 2023	70774446		982228996
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

V. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
MEZA OREÚE, Llen Alin	Educación	UNAMAD	FICHA DE OBSERVACIÓN: IDENTIDAD CULTURAL	PROPIO
TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA COMUNIDAD NATIVA HAKAKMBUT DE PUERTO LUZ, 2023				

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

VII. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

VIII. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 28 de octubre del 2023	44572679		982733620
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

V. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
MEZA OREÚE, Llen Alin	Educación	UNAMAD	FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGOS TRADICIONALES	PROPIO
TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA COMUNIDAD NATIVA HAKAKMBUT DE PUERTO LUZ, 2023				

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

VII. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

VIII. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 28 de octubre del 2023	44572679		982733620
Lugar y fecha	DNI		Teléfono



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación

Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
MACAHUACHI GUERRA, Paola	Educación inicial	Docente Inicial	Ficha de observación: IDENTIDAD CULTURAL	PROPIO
TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA COMUNIDAD NATIVA HARAKMBUT DE PUERTO LUZ, 2023				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación					X

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable ☒ Aplicable después de corregir [] No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 28 de octubre del 2023	70877545		969336501
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
MACAHUACHI GUERRA, Paola	Educación inicial	UNAMAD	Ficha de observación JUEGOS TRADICIONALES	PROPIO
TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA COMUNIDAD NATIVA HARAKMBUT DE PUERTO LUZ, 2023				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación					X

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable ☒ [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 28 de octubre del 2023	70877545		969336501
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

Anexo 7: Consentimiento Informado

AUTORIZACION

He leído el procedimiento descrito arriba. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio. Voluntariamente doy mi consentimiento de mi hijo(a) sus datos como Nombre y Apellido:..... DNI: Participar en el estudio sobre **“Juegos tradicionales y promoción de la identidad cultural en estudiantes de la comunidad nativa Harakbut de Puerto Luz, 2023”**

Puerto Maldonado, 29 de octubre del 2023