

INTRODUCCIÓN

Tradición es todo aquello que se transmite de una generación a otra, es decir los elementos y hechos folklóricos que van dejando los ancianos o adultos a los niños de una determinada comunidad, como tal los juegos tradicionales son entendidos como los “juegos y juguetes populares practicados por niños el cual son en esencia, sobrevivencias de formas de recreación de épocas pasadas, siendo hallados generalmente (con algunas modificaciones locales de nombre o de desarrollo en las diferentes regiones geográficas)”. (Bauzer, 1997, p. 28)

Así mismo, los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo intelectual y psicosocial del niño, ya que el juego “forma en el individuo cualidades y valores necesarios para su futura vida en sociedad. (Correa. 2000, p. 19).

Numerosas generaciones, desde niños han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos y juguetes que son identificados como juegos tradicionales, o manifestaciones lúdicas de nuestro acervo cultural, el cual les permite un desarrollo tanto físico como cognitivo; afianzándoles los valores culturales del ser humano.

Es por ello que la docencia, debe orientarse a través de actividades que fundamenten esos valores culturales como los juegos tradicionales, los cuales han venido pasando de generación en generación exaltando nuestra raíz cultural y contribuyendo a la solidificación de la identidad cultural en los diferentes ámbitos locales y regionales que conforman el territorio nacional.

Sin embargo, muchos de esos juegos tradicionales, en la actualidad están corriendo el riesgo de quedar en el olvido, a causa del proceso de transculturización, concebida como el “transporte de elementos culturales de una sociedad a otra”

(González, 1997, p. 107), situación que conlleva a su vez a una necesaria adquisición de computadoras ataris, nintendos, wii y televisión, entre otros elementos tecnológicos, convirtiéndose éstos en juguetes de los niños venezolanos y ocasionando el olvido de algunos juegos de nuestro folklore nacional.

Partiendo de las anteriores consideraciones se plantea la realización de una investigación con el propósito de diseñar un programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímamo, en el Municipio Libertador.

Con relación a los alumnos de la segunda etapa cabe destacar que oscilan en edades comprendidas entre nueve (9) y doce (12) años, lo que Muñoz (2007), identifica como Pre adolescentes.

La población y muestra estuvo conformada por cuatro (4) docentes de 5to y 6to grado y seis ciento setenta y ocho (678) alumnos de la segunda etapa con una muestra de sesenta y dos alumnos.

En tal sentido la referida autora expresa “que los mismos tienen conciencia clara de lo que está mal, aunque a veces creen que son faltas graves cosas que no lo son. Los padres y educadores deben continuar trabajando en la formación de la conciencia y voluntad de los niños”

Para la realización de este trabajo, se utilizaron diferentes fuentes de información sobre el tema aportada por autores como Domínguez, Cardona, Correa, Bauzer y Aretz, entre otros. La investigación está ubicada en la modalidad del Proyecto Factible que según Palella y Martins (2006), atiende a las necesidades requeridas de acuerdo al diagnóstico aplicado con Diseño de Campo, Descriptivo No-

Experimental el Primero permite la recolección de datos de la realidad a través de la observación directa de los hechos; el segundo “tiene como propósito interpretar realidades de hechos” y el tercero es aquel que se “realiza sin manipulación de las variables” (p. 102).

La investigación se encuentra estructurada de acuerdo a como se especifica a continuación:

En el Capítulo I, se refleja el Planteamiento y Formulación del Problema, así como también la justificación del mismo y sus objetivos, general y específicos.

El Capítulo II, Marco Teórico, se basa sobre tres partes: Antecedentes de la Investigación, Bases Teóricas y Legales.

El Capítulo III, trata sobre la metodología utilizada; la cual se diseñó como una investigación No-Experimental de tipo Campo, respondiendo de esta manera a las características de los estudios del Proyecto Factible.

En el Capítulo IV, que comprenderá el análisis de resultados, incluido en el presente capítulo, el cual es dirigido a la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano Municipio Libertador.

En el Capítulo V, se abordan las conclusiones desarrolladas de acuerdo a los objetivos específicos de la investigación. Igualmente, se plantean las recomendaciones.

En el Capítulo VI, se presenta la propuesta.

Finalmente, se incluyen las fuentes bibliográficas consultadas y el anexo con los instrumentos de recolección de datos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento y formulación del problema

En la actualidad, la mayoría de los países se encuentran inmersos en el proceso de transculturización donde cada día las telecomunicaciones, el comercio internacional y los tratados entre naciones son más frecuentes. Este proceso ha desplazado otros conceptos como el regionalismo y la identidad nacional local, por lo que es importante entonces, hacer un llamado a tener conciencia del devenir de la sociedad venezolana, y el ¿Qué se debe hacer para mantener una identidad propia y buscar una integración más que una desintegración?

Se puede decir, que la crisis educativa y cultural en el país ha venido experimentando desde años anteriores momentos difíciles, por lo que se encuentra hoy inmersa dentro de las derivaciones de la crisis general que atraviesa la nación, que se denota como crisis estructurada cuyas raíces se encuentran en el fracaso de los modelos económicos, políticos y sociales que se han venido estableciendo desde años atrás y los cuales han dado resultados negativos, como el olvido o pérdida de valores culturales tradicionales.

Así mismo, se viene evidenciando la influencia de los elementos culturales foráneos en el país, En relación a esta situación, tiene pertinencia lo que señala Vallejo (2005) cuando dice que:

Los alumnos en su mayoría no conocen las manifestaciones culturales propias de su país, ni se sienten motivados por el entorno para practicarlas, sino que por el contrario apartan la esencia de lo nuestro y celebran lo extranjero tal como Halloween. (p. 56).

Ante esto, el sistema educativo se ha valido en primer lugar de la implementación del nuevo Currículo Básico Nacional y recientemente del Currículo de la Educación Bolivariana, con el propósito de que el docente pueda realizar estudios junto a los entes participantes y protagonistas del proceso educativo, tomando como base el acervo cultural, de tal forma que el docente retome su papel protagónico con conciencia de lo importante que es transmitir a las nuevas generaciones las riquezas culturales, entre ellos los juegos tradicionales y así tener el sentido de pertenencia que se ha tratado de valorar y poner en practica desde generaciones anteriores.

Cabe resaltar que los juegos tradicionales, son parte de la recreación del niño y en relación a ello Correa y Zamora, (1995) dicen que:

La recreación está considerada como un instrumento de educación social dirigido a la formación, felicidad y progreso del individuo. El hombre moderno vive en este mundo tan complejo, lleno de responsabilidades que le absorben totalmente su tiempo y no le permite recrearse, en ese mismo ritmo de vida se encuentran inmersos los niños, los cuales están sujetos a la captación de su entorno. (p.27).

Por consiguiente, es pertinente señalar que así como es de carácter obligatorio el aprender matemáticas, lengua, historia, ciencias naturales, debe ser igual de importante la formación académica de nuestras tradiciones y costumbres, como son: los juegos tradicionales ya que:

El juego no solamente es útil como ejercicio corporal, como recreación de la mente, como elemento cooperador en las disciplinas sociales, sino también para encauzar las tendencias del instinto, ya que éste es el que hace escoger al niño, entre esos pasatiempos, el que más le agrada, o sea el que más le conviene y armoniza con la parte biológica. (Domínguez, 1996. p. 12).

Partiendo de consideraciones como las señaladas, todo el sistema educativo en estos últimos años le ha dado más importancia a nuestras manifestaciones folklóricas, las cuales se pueden señalar como parte importante y esencial de la vida del hombre y la mujer por tal razón se debe tomar en cuenta la transmisión de los juegos tradicionales, promoviéndolo en cada participante de la población estudiantil de nuestra sociedad venezolana.

Ante esta situación surge el reto de plantear y tomar más en cuenta los juegos tradicionales, esto en concordancia con el artículo 99 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), el cual expone lo siguiente:

Los valores de la cultura constituyen un bien irrenunciable del pueblo venezolano y un derecho fundamental que el estado fomentará y garantizará, procurando las condiciones, instrumentos legales, medios y presupuestos necesarios.....El estado garantizará la protección y preservación, enriquecimiento, conservación y restauración del patrimonio cultural, tangible e intangible, y la memoria histórica de la nación. Los bienes que constituyen el patrimonio cultural de la nación son inalienables, imprescindibles.

Los planteamientos realizados permiten abordar la realidad que se hace presente en la Unidad Educativa “Mercedes Limardo” de Antímano. De acuerdo a la experiencia vivida en la institución en estudio y en conversaciones con estudiantes y docentes se evidencia la poca importancia de los alumnos hacia los juegos tradicionales ya que los docentes los aplican muy poco como parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje y, como tal, no se relacionan dichos juegos con el desarrollo del alumno/a en relación con la evolución física, psicosocial – emocional. En ese sentido, es importante destacar algunas situaciones tales como:

- Desconocimiento, por parte de los alumnos y las alumnas de eventos y situaciones relacionados con las costumbres y tradiciones propias de la región y la ciudad.
- Mayor interés hacia juegos informáticos o hacia expresiones animadas (comiquitas) que hacia juegos propios de la localidad.
- Escasa frecuencia en la realización dentro del aula de actividades lúdicas que vinculen a los alumnos y alumnas con las costumbres y expresiones propias de la localidad y la región.

En atención a esta situación se consideró pertinente la necesidad de plantear un programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para los alumnos y las alumnas de la segunda etapa de Educación Básica Caso: Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano. Dicho programa permite aclarar o contestar las siguientes interrogantes de la investigación:

- ¿Cuál es el conocimiento que tienen los/las estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo con relación a los juegos tradicionales venezolanos?
- ¿Cuáles son las estrategias que utilizan los y las docentes para la enseñanza de los juegos tradicionales venezolanos a los y las estudiantes de la II etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo?

- ¿Cómo elaborar el programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para estudiantes de la II etapa de Educación Básica Unidad Educativa Mercedes Limardo?

Las respuestas que se le den a estas interrogantes formarán parte de un estudio cuyo propósito será el de conformar una propuesta de los juegos tradicionales como estrategias metodológicas para el desarrollo de la identidad regional.

Justificación e importancia de la investigación

Desde los inicios de nuestra historia son muchas las experiencias culturales que se han puesto de manifiesto en la sociedad venezolana. En tal sentido los juegos tradicionales (Papagayo, juego de Metras, Candelita, la Semana, Fusilao, entre otros), representan unas de las manifestaciones culturales representativas de la sociedad venezolana. Por tal razón, dentro de las actividades culturales realizadas en las escuelas, los juegos tradicionales deben ser fuente principal para el desarrollo académico, corporal y cognitivo del niño ya que a través de estos los y las docentes pueden tener la oportunidad de transmitirles a los estudiantes las costumbres, tradiciones y mitos, del pueblo, fortaleciendo así el folklore nacional.

En este mismo orden de ideas, es importante resaltar que “El juego permite que los pequeños exterioricen sus sentimientos y habilidades (...) capaces de modificar sus reglas para adaptarse al ambiente local, aunque siempre conservando

sus características básicas”. (CAVIM, 2000, p. 23). Por tal motivo el juego debe ser una de las herramientas de la enseñanza educativa venezolana.

Por otra parte, es importante señalar que dicha investigación va dirigida para el beneficio de los estudiantes de la segunda etapa de educación básica de la unidad educativa Mercedes Limardo, ya que es necesario que los mismos tengan un mayor conocimiento sobre los juegos tradicionales, debido a que estos representan una parte de la vida social del pre adolescente y responden a lejanas tradiciones. Ello parte del hecho de que el juego “es una actividad importante el cual se puede señalar como el escenario donde se manifiestan las distintas características intelectuales, afectivas y psicomotrices que presente el niño en las sucesivas etapas de su vida” (Mezones y Ramones 1999).

En ese sentido, el propósito fundamental de esta investigación se centra en conocer acerca de las manifestaciones propias de la cultura venezolana, partiendo de la dinámica de los procesos que se hacen presentes en el marco de la realidad escolar objeto de estudio, a través de la presentación en forma organizada de una serie diversa de juegos tradicionales.

Con relación a esta temática, es fundamental que los/las docentes formen y fortalezcan la identidad cultural de nuestra sociedad dentro y fuera del entorno educativo a los fines de coadyuvar en el desarrollo de sentimientos, creatividad e interacción entre las y los pre adolescentes a través de los juegos tradicionales, de tal forma que se logre la integración entre ellos con base en los principios culturales de la nación y en los principios psico-sociales pautados en el diseño curricular.

También se debe resaltar que esta investigación es importante en el sentido de que permite la difusión y promoción de los juegos tradicionales, el crecimiento académico, corporal y cognitivo del educando, conjuntamente con la conservación y reafirmación de la identidad nacional, así como el fortalecimiento de los valores culturales en el niño y en la sociedad en general.

Así mismo, los docentes objeto de investigación se verán beneficiados, pues podrán ampliar sus conocimientos teórico-prácticos sobre la utilización de las actividades lúdicas como estrategias constructivas, que estimulen la elaboración de valores de la identidad nacional y regional de los estudiantes en la etapa escolar.

Los mismos alumnos y alumnas obtendrán beneficios de este estudio, pues les permitirá tener experiencias y vivencias significativas propias de su entorno sociocultural, que le aportarán un aprendizaje integral de los valores inherentes a la realidad sociocultural de Antímano y de la región Capital, y del país en general.

Finalmente, la investigación será de alta relevancia para la comunidad educativa y el plantel, pues al proponerse el programa para la promoción de los juegos tradicionales, se hará posible el desarrollo de un proceso de facilitación y mediación a través de estos juegos, así como la organización eficiente del ambiente de la escuela y de las aulas lo que, a su vez, ayudara a la formación de un clima creativo y armónico que haga agradable la convivencia a través de los procesos constructivos de valores locales regionales.

Objetivos de la investigación

Objetivo General

Diseñar un programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano.

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar el conocimiento que tienen los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo con relación a los juegos tradicionales venezolanos.
2. Determinar la (s) estrategia (s) que utilizan los y las docentes en la enseñanza de los juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes de la II etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano.
3. Elaborar el programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes de la de la II etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Para la elaboración de este trabajo tomaron en consideraciones diversos antecedentes que se relacionan con la investigación que se realiza, es decir todo lo relacionado con la promoción de los juegos tradicionales venezolanos, como factor resaltante a nivel nacional que influye en el crecimiento del niño en su edad escolar. La primera referencia estudiada es la de Delgado y Meneses (1999), titulada: *Estrategias de Enseñanza Aprendizaje Basadas en los Juegos Tradicionales para el Área de la Lengua en la Primera Etapa de Educación Básica*. Trabajo importante que plantea indagar las posibilidades para desarrollar estrategias metodológicas a partir de los juegos tradicionales para facilitar el aprendizaje de la lengua.

La metodología desarrollada se ubicó dentro de las investigaciones descriptivas, debido a que la autora estudió y analizó situaciones prácticas y directas con relación al objeto en estudio. Así mismo, fue un estudio de Diseño Documental-Bibliográfico, pues para el cumplimiento de la investigación se analizaron textos, informes y artículos y otras fuentes secundarias. También el estudio esta basado en el Trabajo de Campo, ya que se realizo investigación directa y se tuvo relación con la realidad del objeto de estudio.

De la investigación realizada las autoras concluyen que los juegos tradicionales que existen en la región con mayor factibilidad de ser incorporados a las Estrategias de Enseñanza Aprendizaje son el Trompo, Papagayo, Metras o Paraparas,

Zaranda la Perinola o Boliche, así también los juegos cantados: Arroz con leche, los pollos de mi cazuela. Juegos de Rondas: El gato y el ratón, la gallinita ciega, etc.

Por otra parte, Mezones y Ramones (1999) en su trabajo de investigación titulado: *El juego como estrategia metodológica en el proceso enseñanza – aprendizaje*, plantean una propuesta de apoyo al currículo básico nacional. El objetivo del trabajo de la investigación fue el de elaborar un programa de capacitación docente sobre el juego como estrategia metodológica en el proceso enseñanza aprendizaje. El mismo estuvo dirigido a los docentes de la primera etapa de educación básica del municipio autónomo San Felipe, estado Yaracuy

Las investigadoras llegan a la conclusión que jugar no es sólo diversión, sino que también es un medio social donde se desarrolla el contacto especialmente entre niños dándose de esta manera el desarrollo cognitivo-social del mismo, por lo que se puede percibir la necesidad del juego dentro de las aulas de clase como estrategia de importancia fundamental para el desarrollo de habilidades, destrezas y crecimiento integral del ser humano.

El estudio referido es un trabajo en el que se ofrece una amplia gama de información acerca de los juegos tradicionales, que, a su vez, nos permite conocer más acerca de los aspectos presentes en el mismo.

Otro trabajo relacionado con el estudio propuesto fue la indagación realizada por Pérez (2002) titulada: *Propuesta para la Utilización de la Literatura Infantil como Estrategia para la Formación de Valores de la Identidad Regional en los alumnos de la Primera Etapa de Educación Básica*. Este estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa Nacional “El Mirador” en el Municipio Guanipa del estado

Anzoátegui bajo la modalidad de proyecto factible. Para la ejecución del mismo se tomó una población de doce (12) docentes que laboran en la Primera Etapa de Educación Básica del mencionado plantel, utilizándose el cuestionario como instrumento de recolección de datos.

Los resultados de la investigación permitieron concluir que el proceso de formación de valores propios de la identidad cultural en los educandos a través del uso de los juegos sugeridos en la literatura infantil presenta muchas deficiencias y fallas. Esta situación hizo necesaria la estructuración de la propuesta alternativa que se desarrolló en el trabajo.

Se evidencia en las conclusiones dadas, la problemática relacionada con el proceso de educación y formación de los valores propios de la identidad nacional, regional y local, en el sentido de la ausencia de procesos y estrategias, como pudiera ser el caso de los juegos tradicionales, que coloquen al alumno en situaciones y vivencias, a través de las cuales se vincule con su realidad sociocultural.

De igual forma, Vallejo (2005) en su estudio titulado "*Los juegos Tradicionales (libro complementario)*", difundió los juegos tradicionales a través del trabajo titulado: *Libro complementario dirigido a estudiantes y docentes de la segunda etapa de Educación Básica*. En el mismo se contemplan los juegos que practican los niños de Ciudad Bolívar y zonas adyacentes.

Así mismo el autor desarrollo la investigación bajo una metodología dividida en tres partes: 1) Documental 2) de Campo 3) Modalidad Proyectos Especiales. La conclusión presentada por Vallejo en su trabajo de investigación fue que los juegos tradicionales de Ciudad Bolívar señalan las tradiciones ancestrales,

también plantea que la escuela, los docentes y la comunidad tienen la responsabilidad de transmitir nuestra identidad cultural, para así buscar la promoción y difusión de los juegos tradicionales venezolanos.

Así mismo, se puede decir que el presente trabajo tiene relación con la investigación planteada ya que su propuesta final es difundir y promover los Juegos Tradicionales Venezolanos, para así mantener viva nuestra identidad cultural y fomentar en los estudiantes los procesos constructivos de sus aprendizajes en vinculación armónica con los valores de su realidad local, regional y nacional.

Mora, y Rojas (2006), en su trabajo de investigación titulado: *El juego como estrategia de enseñanza en el diseño de un proyecto pedagógico de aula*. Se planteo como objetivos de investigación diseñar, aplicar y evaluar un proyecto pedagógico de aula dirigido al 3º grado de la primera etapa de educación básica, basados en la metodología de investigación tecnológica.

Las autoras destacan en sus conclusiones, la importancia del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, ya que al realizar juegos dentro del aula de clase permite al alumno, por un lado, tener el acceso a un proceso educativo que se ajuste a sus intereses y necesidades y, por el otro, a desarrollar, a través de las experiencias del juego la construcción autónoma y cooperativa de sus aprendizajes

En tal sentido, el trabajo de investigación referido presenta una relación con el presente estudio en cuanto a la importancia que tiene la utilización continua y permanente de las actividades lúdicas tradicionales en el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo en el aula, como una práctica que favorece el desarrollo de la capacidad reflexiva y creativa de los educandos.

Reseña histórica del juego

Los juegos folklóricos o tradicionales, han pasando de una generación a otra, a lo largo de la historia. Son los juegos que los abuelos enseñaron a los padres y éstos a sus hijos y así sucesivamente, para permanecer por siempre en la idiosincrasia del pueblo.

Sabemos que la forma de vida del pueblo venezolano, hasta hace menos de 100 años, era agrícola y no habían entretenimientos como ahora. La televisión aún no se había inventado, los aparatos de radio eran escasos, los libros, revistas y periódicos poco difundidos.

Por esta razón buena parte del tiempo libre se dedicaba a jugar, pero también se jugaba mientras se realizaban otras actividades. Así, los más jóvenes cuando salían, solían juntarse para practicar los más diversos y ocurrentes juegos. Los juegos eran una actividad importante, pero su naturaleza era muy distinta a la de los actuales.

Según Bauzer (1997), existe la universalidad del juego ya que el hombre en las diferentes ciudades y momentos históricos ha ocupado su tiempo libre en el juego convirtiéndose estos en una herencia de tradiciones que se van traspasando de una generación a otra:

Al principio, el hombre jugaba con nueces, carozos de frutas, piedras y armas (...) cansado comenzó a participar en luchas, carreras y otras competencias con su semejante, al paso del tiempo habrá sido el perfeccionismo del juego y la creación de otros (como pelotas, muñecas e instrumentos musicales, etc) (p. 28).

Por consiguiente, el juego ha sido parte de nuestra herencia cultural tradicional, debido a que los mismos hoy día son repetitivos en las diferentes regiones, del mundo, por ejemplo el juego del “Saltar la cuerda”, “la monedita” y el “el trompo”, entre otros.

En el folleto SIDETUR (Siderúrgica del Turbio) (1997), titulado: *Juegos Tradicionales*, señala lo siguiente:

La mayoría de los juegos y juguetes infantiles que hoy en día consideramos tradicionales, llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que mucho de estos pasatiempos también son conocidos en varios países de nuestro continente aunque con diferentes denominaciones. No obstante, sobre la historia hay poco, la información sólo abarca descripción de los juegos y la mención de los países en los cuales se supone estuvieron origen (p. 4).

Por tal motivo, los juegos que hoy día tenemos son parte de la herencia cultural que nos dejaron nuestros ancestros conocidos como juegos tradicionales, dejando su esencia marcada en cada generación. Desde su origen los mismos han quedado como parte de la cultura de las comunidades de nuestros pueblos, practicándose bajo las características que tiene la comunidad. Así mismo, los juegos tradicionales permiten la fortaleza del folklore, ya que genera el desarrollo de los valores culturales de una nación.

En Venezuela, el origen de los juegos tradicionales se remonta a los primeros habitantes, los indígenas, cuyas formas lúdicas aún se encuentran vigentes en muchos juegos venezolanos. La mayoría de los juegos tradicionales venezolanos son el resultado de la fusión entre las culturas indígenas, española y africana, por lo que sus

características son muy propias y específicas, aún cuando guardan alguna semejanza con juegos tradicionales de otros países, sobre todo de América Latina

El desarrollo de estos juegos en el marco de la educación venezolana, se desarrolla a partir de la década de los sesenta, cuando a través de la Dirección de Folklore del Ministerio de Educación, se instituye la utilización de los juegos tradicionales en las actividades recreativas que se llevan a cabo en la educación primaria y el Kindergarten.

Con la reforma de la educación, que se consolidó en la Ley Orgánica de Educación de 1980, se establece la asignatura Música y Folklore, como parte del Plan de Estudio en el nivel de Educación Básica se incorporan los contenidos referentes a juegos tradicionales en las diferentes áreas de aprendizaje, conjuntamente con el área de Educación Musical.

En el contexto histórico actual, se plantea que la utilización de los juegos tradicionales debe formar parte de las innovaciones curriculares que se han hecho para la conformación de la educación primaria venezolana, concretamente a través Sistema Educativo Bolivariano (2007), se enmarca en el desarrollo de los valores y “el desarrollo de una conciencia patriótica y republicana consustanciada con la identidad local, regional y nacional, con una visión caribeña, latinoamericana y universal” (p. 7).

Reseña histórica y estructura organizacional de la Unidad Educativa Mercedes

Limardo

Reseña histórica

La Unidad Educativa Mercedes Limardo fue fundada el 19 de Noviembre de 1936 como Escuela Mercedes Limardo, siendo su primera Directora la Señorita Virginia Martínez Torres, quien tuvo la responsabilidad de enrumbar las actividades administrativas y pedagógicas de la institución, con vocación de servicio, dedicación y amor propio.

Esta institución se inició con cuatro grados y la misma cantidad de maestras (4). Estas maestras fueron: Encarnación Castillo, Josefina Pérez, Rosalía Heredia y Rosa Cristina Torrealba. El cuarto grado tenía sólo cuatro alumnas, entre ellas Rosa Armas, quien más adelante formó parte del personal docente y luego del personal directivo de la institución y para quien fuera creado el primer Jardín de Infancia del plantel.

La primera casa donde funcionó la escuela Mercedes Limardo fue la N° 28 de la Calle Real. Esta casa era de reducidas dimensiones, por lo que el Director de la Escuela República de Costa Rica, Froilán Noriega cedió gentilmente parte una parte para que la escuela pudiera realizar las actividades de recreo. La segunda casa donde funcionó la escuela fue la N° 46, situada también en la Calle Real. Allí estuvo hasta el año 1938 cuando paso a la casa donde se levanta la moderna construcción que comenzó por agrandar la capacidad de las aulas y se termino después del terremoto de 1967, evento que planteó la necesidad de demoler la vieja construcción.

El 4 de julio de 1941 se llevó a cabo el acto de colocación del retrato de la ilustre docente Mercedes Limardo en el recinto de la institución. También se dio a conocer el himno de la escuela cuya letra es del padre Ángel Sáenz y la música del profesor Elías Gutiérrez. En ese acto también se leyó una breve reseña bibliográfica de la excelsa maestra.

Actualmente la escuela lleva por nombre Unidad Educativa Nacional Mercedes Limardo por Resolución del Ministerio de Educación y se encuentra en proceso de denominación como Unidad Educativa Integral Bolivariana (EIB), atendiendo a las modificaciones realizadas al currículo y al sistema educativo.

Estructura organizacional

La institución presenta una estructura organizacional conformada de la siguiente manera:

- Personal Directivo
- Personal Docente
- Personal Administrativo
- Personal Obrero
- Alumnado

Bases teóricas

Bases pedagógicas relacionadas con los juegos tradicionales

El basamento pedagógico relacionado con los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de los juegos tradicionales, se encuentra representada en el enfoque Constructivista y una variante del mismo, el Socio Constructivismo. En relación al Constructivismo, Lacasa (2004) afirma lo siguiente:

El punto común de las actuales elaboraciones constructivistas está dado por la afirmación de que el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y re-interpretada por la mente que va construyendo progresivamente modelos explicativos cada vez más complejos y potentes (p. 32).

Siguiendo este planteamiento, el proceso de aprendizaje en el sujeto no es el resultado de una copia de la realidad, sino de una interacción del mismo con esa realidad, interacción que le permite interpretarla y reinterpretarla construyendo en forma autónoma y espontánea los contenidos a aprender.

Biehler y Snowman (2004) afirman, por su parte, que el Constructivismo concibe al proceso de aprendizaje “...no como producto del ambiente o de las disposiciones de cada persona, sino de una construcción autónoma que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores” (p. 67).

Esta manera de concebir el aprendizaje plantea que el/la alumno/a deje de ser un ente receptivo y repetitivo de los contenidos de aprendizaje, para asumirse como un sujeto constructor, a través de una interacción permanente con las personas de su entorno y con el ambiente que le rodea.

Como complemento a lo afirmado, Esté (2000) afirma que: “los procesos de interacción constructiva favorecen el desarrollo de una educación para la dignidad, a partir de los procesos de discusión y diálogo que se elaboran en la búsqueda de la verdad” (p. 19). Así, a través de la acción pedagógica que lleva a cabo el docente mediante estrategias como la de los juegos tradicionales, se ejecuta un proceso educativo que está dirigido a aportar las situaciones, experiencias y contextos, a través de los cuales el/la alumno/a construya los valores de su identidad cultural sin la imposición de ideas por parte del docente u otro agente mediador.

En relación al Socio Constructivismo como una variante psicosocial del enfoque Constructivista, es pertinente acotar lo que plantea Thierry (2002) cuando afirma que este paradigma, plantea el rescate “...del carácter social del aprendizaje, pues aprendemos de los demás, con los demás, y para los demás” (p. 32). De acuerdo con este planteamiento todo proceso de aprendizaje es posible sólo a partir de una labor de construcción social y cooperativa donde participan docentes y estudiantes en esfuerzos concentrados para la construcción de conocimientos.

El autor señalado afirma que en la concepción del Paradigma Socio-Constructivista se propone lo siguiente:

El docente no es el que enseña, sino es el promotor de la educación, es decir, el alumno es quien construye su conocimiento en la interacción con los demás en la medida en que aprenden de los demás, con los demás y para los demás, va a poder construir el conocimiento, con las bases que yo tengo (p. 21).

En ese orden de ideas, el planteamiento de este paradigma postula una visión que trasciende el rol del docente como simple transmisor de información para colocarlo en el rol de un animador y promotor de aprendizajes participativos y grupales, partiendo de la noción de que todo sujeto organiza y estructura a nivel individual el conocimiento, además de construirlo en la interacción social con los demás individuos.

Este enfoque sugiere que el conocimiento se construye por medio de las interacciones de los individuos en la sociedad, además de que toda forma de pensamiento es social. El aprendizaje es una internalización de la interacción social que se da primero entre individuos y luego dentro de un individuo. Medina (2002) afirma que los supuestos de esta teoría son:

- El conocimiento se construye a través de la interacción del individuo con el entorno sociocultural. Los individuos usan sistemas de signos construidos socialmente para actuar sobre su medio, incluyendo interacciones entre la cultura y el individuo.
- Las funciones psicológicas superiores son sociales y culturales por naturaleza. Vigotsky caracteriza que las funciones psicológicas superiores requieren de la autorregulación voluntaria, la realización consciente y el uso de signos para la mediación.
- Los miembros bien informados de una cultura pueden ayudar a aprender a los otros. El docente orienta a los alumnos a realizar lo que ellos no pueden hacer al principio (p. 31).

El primer planteamiento se justifica en el hecho de que los temas y las convenciones en una sociedad van cambiando, por lo que es necesario que exista el consenso en los grupos sociales y las comunidades donde se construye este conocimiento. Las interacciones entre los individuos en la sociedad dan pauta y expresan el segundo supuesto básico. En cuanto al tercer supuesto básico, el docente desarrolla una función de andamiaje temporal, a través de la cual les da a los alumnos las primeras pautas para establecer las interacciones para la elaboración de sus aprendizajes.

De acuerdo con los supuestos anteriores, se asume que en el paradigma socioconstructivista, el aprendizaje representa una internalización de la interacción social que se da primero entre individuos y luego dentro de un individuo. La internalización se da entre dos niveles evolutivos: el primero, denominado por Vigotsky desarrollo actual, se define como lo que un aprendiz puede hacer solo en un momento concreto. El segundo, el desarrollo potencial, consiste en lo que este aprendiz puede lograr si recibe apoyo durante la ejecución de la tarea.

La zona potencial de desarrollo es un concepto que Vigotsky define de la siguiente manera:

...la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía del adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (Citado por Medina, 2002, p. 33)

La zona potencial de desarrollo tiene tres supuestos interrelacionados: El

primero, que hay una diferencia entre lo que el estudiante puede lograr ya y su potencial para el aprendizaje; el segundo, lo que se puede lograr sin ayuda es diferente de lo que se puede alcanzar con la ayuda de un adulto o un compañero más informado; y el tercero, que existe o tiene lugar una deliberada transferencia de control del que sabe más al que sabe menos.

En relación a lo planteado anteriormente, los procesos relacionados con la estructuración de las actividades de enseñanza en el aula, deben partir del hecho que existen determinados tipos de aprendizaje que requieren un proceso de integración e interacción grupal, que facilite la adquisición de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de cada uno y la formación de las actitudes orientadas a la cooperación y el apoyo mutuo.

La concepción socioconstructivista indudablemente tiene implicaciones en las prácticas educativas, las cuales se aprecian a través de la forma como se estructuran los ámbitos del aula, la selección de los métodos y estrategias de enseñanza, la definición de los papeles del docente y del estudiante.

En relación al primer aspecto, referido al ámbito del aula, desde la perspectiva del enfoque socioconstructivista la noción de espacio trasciende el ambiente de aula para convertirse en un ámbito más abierto que puede representarse en los espacios naturales, los diferentes ambientes de la comunidad local y los grupos familiares. Este manejo y concepción del espacio se constituye en una pauta de importancia clave para promover la participación de los diferentes actores que debe estar presentes en la educación de alumnos y alumnas.

En cuanto al segundo aspecto, las estrategias de enseñanza en el marco de un enfoque de corte socio-constructivista deben estar orientadas a potenciar la comunicación y la interacción permanente entre quienes participan en los procesos de mediación y aprendizaje. En ese sentido, se puede afirmar que las técnicas expositivas, si bien no pueden ni deben quedar suprimidas, deben dar paso a técnicas socializadas y de interacción, donde se enfatice el juego, la simulación, la discusión, el intercambio de experiencia y opiniones y el diálogo con sentido constructivo y formativo para favorecer el desarrollo del pensamiento de los alumnos y propiciar los procesos de la investigación que coadyuven en el desarrollo de sus aprendizajes.

En lo que concierne al docente, McCarthy y Taiff (2002) señalan que éste debe aplicar los métodos y estrategia de enseñanza desde una perspectiva socioconstructivista, considerando las siguientes exigencias:

- (1) Objetivos claros y específicos (por ejemplo, hacer predicciones o 'torbellino de ideas' para prepararse para el aprendizaje), (2) selección de materiales y problemas para alentar a los alumnos a trabajar juntos en procesos especificados que sean importantes para algún aspecto del aprendizaje y (3) actividades conducentes a la interacción entre pares (p. 42).

A partir de los planteamientos del socioconstructivismo, el docente provee estrategias de enseñanza que enfatizan en el constante participar y crear de los alumnos y alumnas, así como en la generación de experiencias que faciliten la interacción permanente para la construcción social de los aprendizajes. Todo ello en la presencia del constante diálogo para interrogar, fomentar la participación y realimentar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

En relación al papel del alumno, Medina señala que este es activo, “porque conjuntamente con el docente y sus condiscípulos tratan de construir el conocimiento” (p. 35). En ese contexto, el docente tiene la responsabilidad de basar su enseñanza en los conocimientos previos de los/as alumnos/as para el desarrollo de la estrategia o actividad. Por parte del estudiante se espera su participación activa, interactiva y creativa en el desarrollo de la estrategia o actividad porque es significativa para su proceso de aprendizaje.

Es importante insistir, que desde el planteamiento global que se encuentra presente en el enfoque socio constructivista, se parte de la premisa básica de que el conocimiento está integrado en un contexto socio cultural y que para lograr su adquisición es necesario participar en las actividades sociales de dicho contexto. Entre la diversidad de propuestas englobadas en esta corriente, se considera que la formación espontánea de comunidades de prácticas en torno a actividades lúdicas tradicionales, constituye un fenómeno de enorme interés susceptible de ser aplicado a la educación.

Estas comunidades de prácticas se llegan a consolidar a través de los juegos que se fomentan en el contexto del aula de clases, en las actividades recreativas y culturales que se suscitan en la escuela, en los espacios naturales y los de la comunidad, de tal forma que los conocimientos no se transmiten de manera mecánica, ni explícita, si no a través de lo que se denomina "participación periférica legítima", que es “el desarrollo de la capacidad intrínseca de comprender gradualmente las sutilezas socio-culturales que rigen la comunidad” (Lave, citado por Sancho y Fernández 2002, p. 21).

De esta manera, desde la perspectiva del Socio Constructivismo, el juego se convierte en el mecanismo ideal para implementar el aprendizaje adaptativo, puesto que pueden monitorizar de manera permanente las actividades de los/as alumnos/as y coadyuvar en la generación de nuevos esquemas cognitivos, nuevos comportamientos y nuevas actitudes en base a la dinámica de respuestas y de solución de problemas que se generan desde las actividades lúdicas.

Las Estrategias de enseñanza

La dinamización de los componentes necesarios para la ejecución del proceso de enseñanza se hace posible a través de las estrategias que implementa el docente para favorecer la construcción de los aprendizajes. Estas son definidas por Fernández (2004) como:

El conjunto de métodos, técnicas y recursos, mediante los cuales el profesor pretende facilitar los aprendizajes de los estudiantes, integrada por una serie de actividades que contemplan la interacción de los alumnos con determinados contenidos. La estrategia didáctica debe proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes (p. 56).

A través de la aplicación de las estrategias de enseñanza, los/as docentes logran que los diferentes componentes del acto didáctico (docentes, estudiantes, objetivos y contextos) interactúen en forma dinámica y creativa para la consecución de los aprendizajes. En ese sentido, la naturaleza de una estrategia vendrá dada por los requerimientos que se expresan en la interacción de sus componentes, donde resalta el estudiante como el elemento central, pues es el sujeto activo que tiene la

responsabilidad de realizar la construcción de sus aprendizajes y el desarrollo de las competencias, que le permitirán desenvolverse tanto en el ámbito académico como en el de la vida cotidiana, partiendo de lo que se denomina la “promoción de una educación para la vida”.

En ese sentido, una estrategia de enseñanza más que un manejo técnico-instruccional, implica una manera de facilitarle a los/as alumnos/as los incentivos, las informaciones y líneas de acción que deben llevar a cabo para que localicen, integren y elaboren los componentes que van a conformar la estructura de los diferentes aprendizajes a lograr.

En relación a lo señalado, tiene sentido hacer referencia a las consideraciones planteadas por Zavala (2003), cuando menciona una serie de principios que sustentan las estrategias didácticas:

- Considerar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje.
- Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes.
- Procurar amenidad del aula.
- Organizar en el aula: el espacio, los materiales didácticos, el tiempo...
- Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso: web, asesores.
- Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
- Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
- Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
- Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual.
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes (p. 68).

Los principios señalados anteriormente apuntan a una visión del proceso de enseñanza en todo ámbito en el que las estrategias a desarrollar por los docentes

deben estar en atención a las características, intereses, necesidades y potencialidades de los educandos. En ese sentido, toda planificación de los procesos didácticos debe partir de un diagnóstico donde se considere al estudiante como uno de los aspectos principales. Ese diagnóstico debe darse con la participación activa del alumno y dándole cabida a sus aportes en cuanto a sus expectativas y al conocimiento de sus propios estilos de conocer y aprender.

El planteamiento de las estrategias didácticas en el marco de toda institución educativa debe considerar también las condiciones del contexto. En ese sentido, la estructuración de los planes de enseñanza debe comprender un conocimiento previo de las condiciones en las cuales se llevarán a cabo las actividades educativas, de tal manera que la aplicación de las estrategias responda a unas condiciones favorables.

De igual forma, la utilización de metodologías activas implica la ejecución de técnicas y recursos que le permitan al estudiante colocarse en situación real de aprendizaje, de tal forma que las vivencias, las prácticas, las interacciones permanentes en el aula y el abordaje de situaciones concretas relacionadas con los contenidos de aprendizaje se constituyan en los ejes que orienten la aplicación de estas metodologías.

En ese sentido, los aprendizajes de carácter estrictamente teóricos deben estar reforzados con aquellos de tipo prácticos que se relacionen con experiencias y situaciones reales que encaucen la ejecución del “aprender haciendo”, como base para el desarrollo de las competencias en forma integral. Es por ello, que la incorporación de estrategias lúdicas (juegos) viene a ser una forma de recrear la realidad del

educando, a los fines de que ese “aprender haciendo”, se alcance en forma progresiva y efectiva.

Los juegos tradicionales: Aspectos conceptuales e importancia

El juego constituye la ocupación principal del alumno, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños y niñas tiene propósitos educativos y también contribuye “en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad” (Ardila, 2000, p. 21).

En ese sentido, el juego se asume como una actividad de recreación a través del cual el ser humano, y más concretamente el niño, desarrolla su capacidad para la creatividad, así como para el entendimiento y comprensión del mundo que le rodea, de tal forma que en el marco de los procesos pedagógicos debe constituirse en una estrategia clave para fomentar la consolidación de un aprendizaje de carácter realmente constructivo y creativo.

En lo que corresponde a los juegos tradicionales Sánchez (2001) señala lo siguiente:

Son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura (p. 19)

Los juegos tradicionales hacen referencia entonces, al conjunto de actividades recreativas, representadas en tareas, labores, danzas, cantos, reglas, normas que remiten a un grupo cultural determinado. Se suele utilizar el término en el lenguaje corriente para designar algo exótico, pintoresco o extravagante, pero en sentido general la palabra juegos tradicionales designa la cultura de las clases populares.

La universalidad del juego es evidente y ni tan siquiera es exclusivo del ser humano: los animales también juegan. Del mismo modo, cuanto más básica es la actividad del hombre, más amplio es el común denominador y menores los rasgos diferenciadores. Urdaneta (2002) afirma que: “los juegos tradicionales pertenecen a un modo de vida concreto; surgen en el medio rural frente a otros de distintos entornos y su transmisión, de generación en generación, ha sido oral” (p. 87).

En ese sentido, profundizar en la esencia de los juegos tradicionales, implica analizar una serie de aspectos intrínsecos, como las distintas formas de relaciones humanas que se establecen, tales como roles, género, laborales, aspecto que tienen su inicio en la sociedad rural, donde se hace imprescindible un reparto de roles entre sus miembros que parte desde el núcleo familiar aspectos dependientes de factores básicos como el sexo y la edad.

En relación a la consolidación y caracterización del Juego Tradicional Urdaneta (2002) señala lo siguiente:

En los primeros años de vida, los individuos aprenden y se preparan para su etapa adulta y el juego supone una representación del mundo de los adultos en la vida real. Así, el rito de movimientos y comportamientos motores se apoya en un ritual de lenguaje, formando una unidad indivisible la palabra con la acción motriz. La puesta en

escena del juego tradicional no se consume como un simple juego de animación (p. 91).

En relación a lo mencionado, los juegos tradicionales constituyen la forma a través de la cual el y la pre adolescente se asimilan, a través de las representaciones, a los valores y tradiciones que se encuentran presentes en la vida adulta. De esta forma se desarrollan los primeros pasos para la consolidación y formación de la personalidad, por lo que su importancia en el contexto de la educación formal actual tiene una trascendencia e importancia indiscutible.

Los juegos tradicionales estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo. Su utilización en el proceso de desarrollo integral del pre adolescente , tanto en la edad preescolar como en la etapa escolar, es fundamental para superar la situación de sedentarismo y escasa actividad física en la cual se encuentra el niño y niña en la actualidad.

En ese sentido, desde el punto de vista físico el juego tradicional constituye una actividad que conjuntamente con prevenir la obesidad y la debilidad corporal, favorece el desarrollo de la imaginación y ello viene dado por que esta modalidad de juegos son completos desde cualquier punto de vista, por lo que aportan múltiples beneficios al pre adolescente.

Los juegos tradicionales son buenos y aconsejables para su práctica conjunta de niños y niñas, partiendo de la premisa de que los mismos, por una parte le permiten a los niños interactuar de manera creativa y libre y, por el otro, favorecen el desarrollo de la disciplina y la formación de normas de comportamiento grupal sin la

intervención del adulto contribuyendo al desarrollo de la autonomía y la capacidad para la toma de decisiones, ya que son los niños quienes deben adoptar las reglas del juego a medida que éste se vaya desarrollando, ubicándose el docente en el rol de un facilitador-mediador que aporta informaciones y orienta a los alumnos en lo que pueden o no pueden hacer.

La autorregulación durante la práctica del juego es vital para lograr un aprendizaje que surja de la propia capacidad que desarrolle el alumno para relacionarse con su ambiente y para interactuar en el ambiente de aprendizaje. En ese sentido, cuanto menor sea la intervención de los adultos, mejor, ya que en caso contrario, siempre esperarán que haya una persona externa que interprete las reglas. Sólo se recomienda intervenir cuando la situación sea conflictiva.

La importancia que tienen los juegos tradicionales en el proceso de socialización y culturización del alumno y la alumna, las señala Maestro (2000):

- Los niños pueden ser los protagonistas desde el principio, incluso en la obtención de la información sobre los juegos a desarrollar.
- Se favorece la relación transgeneracional, al favorecer la relación con personas de mayor edad.
- Favorecen la socialización, el conocimiento de sus iguales de forma “natural”.
- Son un medio – relación para la consecución de nuestros objetivos.
- Favorecen la coeducación
- Estimulan la sana competencia, al igual que la cooperación.
- Favorecen las relaciones interpersonales
- Favorecen el trabajo en parejas y en grupo
- Favorecen la comunicación e inserción social.
- Propician el disfrute y la diversión (p. 4)

Desde la perspectiva de los juegos tradicionales se le propone al docente y al adulto mediador en general, el planteamiento de un proceso pedagógico que incida en la formación integral del alumnado, es decir, que posibilite trabajar desde situaciones lúdicas, las dimensiones cognitiva, afectiva y social de los escolares. Los juegos proponen una forma divertida de aprender, de acercarse a un entorno, que aun cuando es cercano y próximo al alumno/a, no deja de ser desconocido.

Los juegos tradicionales como valor cultural

Desde tiempos no claramente precisados, los juegos han formado parte de la cultura del pueblo, y en las distintas comunidades se han realizados teniendo en cuenta las características propias de cada lugar. Así en las diversas zonas geográficas, al pasar de los años los juegos se han relacionados con el medio y las características en que han vivido el hombre, estos juegos llamados tradicionales mantienen importancia vital para la cultura del país y para el empleo del tiempo libre.

Los juegos tradicionales en particular transitan de época en época sin perder su esencia y aceptación por los pobladores con una finalidad reproductiva. En ese sentido, se puede afirmar que la esencia y objetivo de los juegos tradicionales no ha cambiado, solo la idiosincrasia de cada sitio, barrio, comunidad, provincia y país es lo que se modifica, en relación al desarrollo socioeconómico y cultural, lo que nos lleva analizar los aspectos intrínsecos de carácter educativo, cultural y pedagógico.

De esos aspectos se destaca en primer lugar las formas de relaciones que se aprecian en los juegos de roles, géneros y laborales. A ese respecto, Gerico (2000) afirma que:

Es imprescindible que los responsables de la enseñanza de estos juegos hagan un reparto de los mismos sin que exista una compulsión externa que los obligue a realizar uno en específico si no es de su agrado, pero además tener presente la rotación de los roles, géneros y labores entre los niños, actividad que ellos realizan por libre elección y familiarización con el mundo adulto, ya que es el reflejo de las actividades que estos realizaran (p. 54).

En la representación de roles, géneros y labores, es sencillamente donde se percibe el componente socializador y cultural que pueden contener los juegos tradicionales, ya que, por un lado facilitan la imitación de comportamientos sociales y, por el otro, generan las diferentes formas de relación e integración y desenvolvimiento sociocultural que son percibidas en las relaciones que cotidianamente establecen los adultos.

Otro de los aspectos que denota el valor cultural y educativo de los juegos tradicionales es el uso de los materiales. En relación a ello, Gerico (2000) afirma lo siguiente:

Una de las características más comunes en los juegos infantiles es la falta de utilización de material específico de ellos, pero cuando este es imprescindible, el mismo material sirve para varios juegos. Es sencillo, siempre y cuando sea fabricado por el propio jugador, o con elementos reciclados del propio entorno o cedido por los mayores cuando pierden para ellos su utilidad. De esa forma los juegos tradicionales estimulan la creatividad, pues las normas que siguen el juego, los materiales y melodías que se utilizan son adaptables al espacio físico y circunstancia de cada momento. Cada uno de ellos se desarrolla teniendo en cuenta las reglas escogidas por los participantes, siempre y cuando sean adaptables a las condiciones de cada lugar y los materiales (p. 56).

La sencillez y la adaptabilidad de los materiales que se utilizan en los juegos tradicionales favorecen que se puedan emplear recursos propios del entorno, a través

de los cuales se logre la vinculación del estudiante con los elementos que le rodean y de los cuales muchas veces no se percata que forman parte de la realidad sociocultural en la que vive. Igualmente, la adaptabilidad de los materiales favorece el desarrollo de los procesos creativos en los educandos

En relación a lo señalado, es pertinente acotar lo que afirma Cardona (1991) cuando plantea que:

En todos los países del mundo, los juegos infantiles constituyen manifestaciones muy características del respectivo folklore.....desde niño los juegos que son inculcados por los padres y en la escuela son juegos que se pueden identificar como tradicionales ya que forma parte del folklore nacional (p. 22).

Es importante resaltar que los juegos tradicionales son parte de nuestra raíz cultural, del folklore nacional, y como tal el reflejo de la historia venezolana, donde la formación académica debe basarse para fundamentar el rescate de los valores culturales del pueblo.

En ese sentido, los juegos tradicionales utilizados en el ámbito educativo a los educandos coadyuvando en la formación integral, el desarrollo de su personalidad y la consecución de una forma de conciencia que les permita exaltar los valores nacionales, fortalecer el pensamiento histórico y consolidar la soberanía nacional, para así romper con la pérdida de la identidad y contribuir con el rescate de la misma.

También se debe resaltar que los juegos tradicionales, son parte de la cultura popular de los pueblos, y como tal comparten todos los valores pedagógicos que a estos se le atribuyen, destacando los siguientes.

1. Favorecen el acercamiento entre generaciones.

2. Facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad.
3. Posibilitan la inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas.
4. Permiten incorporar estrategias entre disciplinas.
5. Logran presentaciones de proceso científico. Ej: búsqueda de juegos tradicionales de pueblos (Gerico, 2000, p. 60)

Tras la observación de los diferentes aspectos de orden antropológico y cultural que acompañan y se hacen presentes a través de las actividades lúdicas tradicionales, se puede deducir que el número de juegos, la riqueza de valores y aspectos que lo envuelven son variados y amplios, por lo que en su aplicación pedagógica debe haber apertura a los diferentes aportes provenientes desde distintos ámbitos socioculturales y de las innovaciones que se generan en función de la integración cultural, el desarrollo tecnológico y los avances educativos. Ello a los fines de garantizar su perdurabilidad en el tiempo y su aplicabilidad en diferentes y variados contextos.

Tipos de juegos y juguetes tradicionales en Venezuela

A los fines de precisar el desarrollo de este punto, es pertinente precisar el concepto de juguetes tradicionales, como un elemento que se vincula con los juegos pero que tiene una definición propia. A ese respecto, se asume lo que afirma Santos y Correa (2000), cuando señalan que los juguetes: “Son todos aquellos objetos no sólo de elaboración industrial o confeccionados por el adulto o el niño.....sino también los que actúan como tales en un momento dado, sin variar su estructura física, sino sólo su contenido simbólico” (p. 32).

En ese orden de ideas, los juguetes tradicionales no necesariamente representan objetos terminados, sino también aquellos que por lo que simbolizan y su relación con el juego coadyuvan en la realización de la actividad lúdica y en alcanzar la finalidad y propósitos de la misma.

En Venezuela existen diversos juegos y juguetes tradicionales producto de la mezcla de influencias que han estado presentes en la formación de la cultura criolla del país. En ese sentido, los juegos tradicionales venezolanos tienen diferentes procedencias, que se fueron conformando como parte de nuestra tradición cultural, lo cual facilita una integración y una formación cultural implementando los valores de nuestra nación en el hombre venezolano.

A través del folleto de SIDETUR en la Comunidad (1997) titulado: *Juegos Tradicionales* se establece una clasificación de dichos juegos, de acuerdo con sus características más predominantes. En ese sentido, se habla de Juegos de Iniciación, de Fuerza y Destreza, de Socialización, Gráficos y Literarios. También se habla en sobre Juegos con Juguetes. A continuación se describe cada uno de estas categorías de juegos, de acuerdo a lo que señala el material citado este material:

Juegos de Iniciación: Cuando un grupo decide empezar un juego, en primer lugar debe ponerse de acuerdo sobre quién o quiénes iniciarán las acciones. Es por ello que recurren a varios métodos utilizados universalmente, tales como: Cara o Sello; Pares o Nones; Piedra, Papel o Tijera o El Bate.

Juegos de Fuerza y Destrezas: Estos comprenden en primer lugar, los juegos de correr, como: El Escondido o Cuarenta Matas; la Perolita y la Ere, este último con sus dos variantes: Agachada y Paralizada. Otros tipos de recreaciones donde se exige

movimientos veloces son el Gato y el Ratón; La Candelita; Guataco, Guerra y Paz; 1,2,3....Pollito Inglés y Serení-Serení. Otro de los juegos de fuerza y destrezas, son los juegos de saltar, donde se encuentran la Semana y el Avión, que son los más comunes en su estilo. Igualmente, se pueden incluir las Carreras de Saco

Juegos de Socialización: Bajo esta denominación se agrupa una serie de juegos en los que se reclama menor esfuerzo físico, si los comparamos con los de correr y saltar. Tienen la particularidad de los/as niños/as se alternan en la función principal, por lo que el concepto de ganar o perder no tiene importancia. Entre esos juegos se destacan los siguientes: Palito Mantequillero o Quemao; La Gallinita Ciega; Las Cebollitas; Pásalo y los juegos de palmadas, muy populares entre las niñas. En el caso de entretenimientos como La Prenda y La Botellita, existe la llamada “penitencia”, la cual constituye una suerte de castigo que debe cumplir un niño, de acuerdo con la rutina del juego, para poder continuar participando.

Otros de los juegos de socialización son Las Rondas, que es un juego mayoritariamente jugado sólo por niñas, consiste en la formación de un círculo en el que los participantes se agarran de las manos y cantan canciones típicas de esta actividad. La música y letra de las canciones puede variar según la región, en Venezuela son populares Arroz con Leche, La Señorita, Los Pollos de mi Cazuela, La Pájara Pinta, La Víbora de la Mar y Doñana, entre otros.

Juegos Gráficos: Son habituales en el aula de clases porque requieren lápiz y papel. Se destacan El Ahorcado, basado en el uso de la memoria y La Vieja, practicado por los más pequeños por la simplicidad de sus instrucciones.

Juegos Literarios: Se encuentran El Teléfono y Las Retahilas. También, dentro de esta categoría se encuentran los juegos verbales como los Trabalenguas, que consisten en frases o palabras estructuradas de tal manera, que resulta complicada su pronunciación, por lo que el reto consiste en lograr repetirlos en forma rápida, sin equivocarse. Otro juego verbal es el denominado Cuti, que se basa en hablar alternando cada sílaba con el vocablo cuti.

Juegos con Juguetes: Entre juegos tradicionales con juguetes más conocidos, Cardona (1991), las metras o pichas, la perinola, el papagayo, el trompo, la zaranda, yo-yo y gurrufío. (pp. 83-91).

En relación a las metras o pichas, este juguete son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas. Existen infinidad de variantes para este juego.

La perinola, este juguete está formado por dos partes, una superior o cabeza y una inferior o base en la que debe encajar la primera. Ambas partes están unidas por un cordel. Inicialmente la perinola era construida artesanalmente con latas vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico.

Del Papagayo se sabe que nació hace miles de años en tierras asiáticas y llegó a Venezuela, al igual que muchas otras tradiciones, gracias a los colonizadores españoles. Consta de una estructura liviana de madera que se cubre con papel de seda, una tela liviana o plástico. Se le amarra un cordel y se le hace volar con la fuerza del viento. En ocasiones se le agrega una cola de tela que le brinda estabilidad.

El trompo es un juguete que tiene forma torneada semi-circular y una punta metálica. Se juega enrollándole un cordel o guaral alrededor y lanzándolo al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico.

La zaranda, es un trompo grande y hueco elaborado de hojalata o de tapara, el cual se acciona mecánicamente produciendo un zumbido al girar. La zaranda es de origen indígena y muy popular en las zonas oriental y guayanesa del país.

El Yo-Yo consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que permite al niño hacerlo subir y bajar. Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico.

El Gurrufío es un juguete, consta de una lámina circular de madera, lata o plástico, en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel o guaral. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas.

Los juegos tradicionales como herramientas de mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje

La noción de mediación tiene su referente teórico más importante en los enfoques Constructivista y Socio Constructivista, ya expuestos en el desarrollo de estas bases teóricas. Ambas asumen que en las relaciones establecidas entre el aprendiz y su objeto de aprendizaje interviene la figura de un recurso humano que

intercede entre los elementos del ambiente, las características y los códigos socioculturales presentes en ese ambiente y el sujeto que aprende. Esta figura es el llamado mediador de procesos que cumple las funciones claves de la mediación.

En el marco de los procesos que se llevan a cabo en el ámbito de la escuela, la mediación representa una intervención que hace el adulto o sus compañeros cercanos para enriquecer la relación del alumno con su medio ambiente. Cuando le ofrecen variedad de situaciones, le comunican sus significados y le muestran maneras de proceder, lo ayudan a comprender y actuar en el medio.

Este concepto tiene una relación directa con los planteamientos realizados por Vigotsky acerca del aprendizaje y, concretamente, tesis de la Zona del Desarrollo Próximo, ya señalados en estas bases teóricas.

Desde esta perspectiva, en los procesos que se suscitan en el aula, el/la docente se constituye en el agente mediador por excelencia, ya que constituye el adulto que porta los elementos socioculturales del alumno/a, así como lo portan los padres y demás adultos en el marco de la familia y la comunidad en general. En relación al rol mediador del docente Barriga y Hernández (2003) lo reafirman cuando expresan lo siguiente: "...el docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento" (p. 3).

Como agente de mediación de los procesos de enseñanza y aprendizaje el/la docente debe servirse de diferentes y variadas estrategias a través de las cuales puede alcanzar las metas que se traza en la ejecución de dicha función. Entre esas estrategias se encuentran los juegos tradicionales y ello se sustenta en lo que señala el

documento en línea de la Fundación para la Defensa de la Naturaleza (FUNDENA, 2005), cuando señala lo siguiente:

Estas manifestaciones folklóricas cumplen la función de traducir en lenguaje poético las vivencias, formas de pensar y sentir del hombre del campo venezolano. La manera de relacionarse con la naturaleza, su empatía con algunos animales, su espíritu mágico religioso y, sobretodo, su ingenio y su creatividad, su espontaneidad a la hora de crear nuevos versos para relatar la historia diaria o los viejos cantares que de gente en gente pasan.

A través de los juegos tradicionales los docentes pueden desarrollar las tareas y actividades que conlleven al estudiante a vincularse con los valores de la cultura nacional, regional y local del educando y, a la vez, desarrollar su potencial creativo para establecer diferentes formas de relaciones con otras personas y con los elementos naturales y culturales de su entorno.

Lo referido es confirmado por Aretz (2001), cuando afirma que en los juegos tradicionales como expresión de los elementos de la cultura popular de una localidad o región “resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando” (p. 29).

Es indudable que las experiencias colectivas vienen a representar los elementos socioculturales que identifican la idiosincrasia de una región o localidad y, por lo tanto, al utilizar los juegos tradicionales el docente esta utilizando una herramienta que, cuidadosamente elaborada y aplicada en función del desarrollo de las potencialidades de los educandos, está aplicando una eficaz estrategia de mediación que sirve para favorecer el desarrollo y consolidación de los aprendizajes significativos en alumnos y alumnas.

La formación de valores

La formación de valores como aspecto fundamental en el desarrollo de la personalidad del educando, se vinculan con las múltiples preguntas que se plantea la sociedad en relación con su futuro, con su proyecto de felicidad, con las tendencias económicas, sociales, políticas, culturales y éticas dominantes o emergentes, que en la actualidad cuales lucen conflictivas y contradictorias.

Es indudable que los acelerados cambios económicos, científicos y tecnológicos han influido en el modo de pensar, ser, sentir y percibir, dotando a algunos de bienes y servicios que han mejorado su calidad de vida, ensanchando su horizonte vital, pero manteniéndolos insatisfechos con ese bienestar; mientras que, por otro lado, un número mayoritario de personas no dispone de las condiciones mínimas de vida.

Estos últimos ven limitado su acceso a los bienes materiales, económicos, educativos y culturales, llevando una vida de subsistencia, de carencias, que dificultan su formación ciudadana y su autoimagen como sujetos plenos de derechos y deberes; es decir, como personas.

En relación a lo señalado, Ugalde (1996) afirma que "la moral como la religión son asuntos privados, hay para todos los gustos y no debemos meternos en vidas ajenas" (p. 23). De ello se desprende, que educar moralmente, entendiéndola como formación en valores, es una tarea compleja en la actualidad. Los seres humanos se ven obligados a elegir entre valores, que parecen tener la misma jerarquía. Esa oscilación, con tendencia al escepticismo y al relativismo ha llevado a

la conformación de un estado de nulidad, donde los valores se encuentran ubicados en un segundo plano.

Esta tendencia se hace más persistente en el caso de Venezuela, cuya población presenta características de tolerancia cultural y al cambio. A decir de Montero (2001): "somos más altercéntricos, que etnocéntricos". En ese sentido, la soberanía y seguridad se pueden ver afectadas, sino se acompaña ese proceso con una formación ciudadana, que enfatice el sentido de pertenencia al país, a su historia, a su gente, a su identidad, que valore el ambiente natural como parte del país que debe ser preservada para el "nosotros", que se debe concretar por encima de la fragmentación y la atomización.

Como complemento y ampliación de lo anteriormente señalado, Arévalo (1997) plantea lo siguiente:

La escuela no debe educar en términos de una simple acumulación de conocimientos y de una capacitación técnica rígida, de rápida obsolescencia. Ella ha de estimular la disposición natural de sus alumnos al aprendizaje, debe centrarse en el aprender a aprender, es decir proveer los medios para continuar aprendiendo a lo largo de la vida (p. 12).

En ese sentido, la educación debe orientarse hacia el aprendizaje total, en el que las habilidades y los conocimientos se integran con las actitudes y valores necesarios para impulsar el pleno desarrollo del educando, contribuyendo así a la formación de un ciudadano que es capaz de auto gobernarse, consciente de sus deberes y derechos y preparado para el disfrute del espíritu.

El docente debe, entonces, instrumentar un proceso pedagógico, a través del cual le provea al educando de las experiencias y herramientas que le permitan llevar a cabo la construcción autónoma de sus propios aprendizajes. En ese orden de ideas, debe realizar una verdadera mediación en el aula, que, de acuerdo con Arévalo (1997), implica:

....un ejercicio de poder interpersonal en el aula y de liderazgo transformador, capaz de fomentar la creatividad del alumno, de sus colegas, del entorno. Todo ello supone un clima organizacional donde se viven los valores, donde existe coherencia entre los valores y las conductas de sus miembros" (p. 16).

La formación de valores es factible y necesaria de ser abordada por la escuela y demás instituciones sociales y debe entenderse como una educación en valores básicos que unifiquen a las personas, traducidos en deberes y derechos forjadores de un modo de vida democrático, que permita ir conformando un venezolano capacitado, creativo y educado a la altura de los tiempos actuales.

En ese sentido, se hace necesario que desde la escuela se estructuren experiencias de aprendizaje, que se encuentren comprendidas en un currículum de educación moral. Al respecto, Díaz (2000) plantea los siguientes aspectos:

- La organización de la escuela y del grupo-clase de acuerdo a criterios que faciliten la participación democrática de alumnos y profesores, de modo que sea posible enfrentar dialógicamente los problemas de convivencia.
- El compromiso y la participación de los alumnos en actividades cívicas no necesariamente escolares, pero que la escuela debería preparar con los alumnos y facilitar su realización.
- La programación y elaboración transversal de un conjunto sistemático de actividades pensadas específicamente para favorecer la formación del juicio y el comportamiento moral.

- La planificación de la totalidad de las tareas escolares de manera que se destaquen y aprovechen las oportunidades de formación que cada materia y toda la vida escolar proporcionan (p. 104).

Las actividades relacionadas con la formación de valores en los educandos deben ser el resultado de la concreción en cada plantel y en cada aula de una propuesta curricular que sea diseñada especialmente para tal contenido. De esa manera, el ejercicio de la mediación en el aula para la formación de valores debe implicar el uso del tiempo y el espacio, conjuntamente con el manejo de estrategias metodológicas, que favorezcan la vivencia y confrontación de experiencias, como ejes catalizadores para la construcción de los aprendizajes y la conformación sólida de la personalidad.

En ese contexto la incorporación de los juegos tradicionales se ubica dentro de las estrategias y actividades que deben ser propuestas desde la escuela para facilitarle a los/as alumnos/as el desarrollo de un mayor sentido ético en las relaciones que establecen consigo mismos y con su entorno. Estos valores relacionados con lo ético, además, lo estético, lo cultural y el sentido de pertenencia, se vinculan, a su vez, con los de su cultura, su entorno y su comunidad como elementos que acompañan la formación y desarrollo de su condición de ciudadanos.

Currículo Básico Nacional y Currículo de la Educación Bolivariana

Currículo Básico Nacional

Las reformas que se proponen en el marco del Sistema Educativo Venezolano logran ser consolidadas en la figura del Currículo Básico Nacional de 1998, que viene

a representar la evolución de la educación venezolana hacia la consolidación de procesos de enseñanza y aprendizaje en el nivel de Educación Básica y concretamente en la segunda etapa, como parte de un estructura curricular donde se pauta que los docentes son los responsables de transmitir las raíces de nuestro acervo cultural, teniendo como una de sus estrategias claves los juegos tradicionales venezolanos.

El Currículo Básico Nacional presenta como características fundamentales las siguientes: Centrado en la escuela, sustentado en teorías del aprendizaje, consensuado, abierto y flexible y por organizar el conocimiento por tipos de contenidos.

La formación centrada en la escuela se plantea desde una perspectiva organizativa y globalizadora del aprendizaje que involucra a la institución escolar en todos sus aspectos. En el Currículo Básico Nacional, esta formación se propone a través de los Proyectos Pedagógicos de Plantel y de Aula mediante los cuales se concretan los procesos de reflexión sobre la práctica educativa; se produce la adecuación progresiva de los contenidos de enseñanza; se desarrollan experiencias significativas y actividades didácticas que responden a una concepción constructivista del aprendizaje y de la intervención pedagógica.

El Currículo Básico Nacional de este nivel se concibe con una visión holística, integral, sistémica, sustentada en una serie de teorías del aprendizaje que tienen principios comunes, destacándose las siguientes: el Humanismo; la Teoría Genética de Jean Piaget; la Teoría Sociocultural de los Procesos Superiores de Vigotsky; la Teoría del Aprendizaje Significativo planteada por Ausubel.

En ese sentido en esta propuesta curricular se encuentran presentes elementos de avance en relación a la elaboración de procesos de enseñanza y aprendizaje donde se enfatiza la participación del estudiante como constructor de sus aprendizajes y el docente como mediador de los procesos que conllevan a que el estudiante alcance dicha elaboración.

Mediante la aplicación del principio del consenso se abren espacios a todos los sectores involucrados en el quehacer educativo, es decir Docentes, Directores, Supervisores, Padres y Representantes, Universidades, Gremios docentes, Sociedad civil y Medios de Comunicación Social, a fin de permitir su participación en la formulación del diseño curricular a través de estrategias de consulta nacional dirigidas a estos actores, lo que genera niveles de compromiso, colaboración y receptividad.

Igualmente, se debe decir que el Currículo Básico Nacional es abierto y flexible por cuanto permite integrar y potenciar los aportes de los Docentes y Especialistas en un proceso de mejoramiento permanente y progresivo; considerar las características y necesidades de la comunidad y las condiciones reales en las que va a desarrollarse el proceso educativo; incorporar nuevas áreas académicas al Plan de Estudio en atención a las necesidades del estado y el pluralismo étnico, lingüístico y cultural de la región; realizar adaptaciones curriculares tales como: incorporación de contenidos de aprendizaje, aplicación de metodologías innovadoras y otras que atienden a los contextos estatal y local y se concretan en los Proyectos Pedagógicos de Plantel y de Aula.

Finalmente, el diseño del Currículo Básico Nacional (1998) contempla una tipología que incluye contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que generan aprendizajes significativos; contribuyen a la concreción de las intenciones educativas y mantienen una estrecha relación con el desarrollo de las capacidades cognitivas-intelectuales, cognitivas-motrices y cognitivas-afectivas que se aspira desarrollar en el educando.

Estos aspectos caracterizadores sirven de marco y fundamento para la elaboración de procesos didácticos, donde la utilización de las actividades lúdicas relacionadas con la tradición y la cultura nacional en cada región y localidad se pueden constituir en estrategias donde se potencie el desarrollo de aprendizajes significativos con la participación activa de los educandos, a través de sus relaciones con el ambiente, sus propias interacciones y las que llevan a cabo con los docentes.

Currículo de la educación bolivariana

En el contexto de los cambios que se han generando en los últimos años, se propugna una visión orientada a la construcción del Sistema Educativo Bolivariano (SEB) definido en el Diseño Curricular del SEB del Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE) (2007) como un “conjunto de elementos estructurados e integrados entre sí, orientado de acuerdo con las etapas del desarrollo humano que tiene como finalidad garantizar los servicios educativos a toda la población venezolana” (p. 5).

La estructuración de este sistema se lleva a cabo bajo la fundamentación de un enfoque pedagógico de carácter holístico y en ese sentido, plantea lo siguiente:

La Educación se considera un Continuo Humano localizado, territorializado que atiende los procesos de enseñanza y aprendizaje como unidad compleja de naturaleza humana total e integral, correspondiendo sus niveles y modalidades a los momentos del desarrollo propio de cada edad en su estado físico, biológico, psíquico, cultural, social e histórico, en períodos sucesivos donde cada uno engloba al anterior, creando las condiciones de aptitud, vocación y aspiración a ser atendidas por el Sistema Educativo (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 2004, p. 18).

Esta concepción integral y progresiva de la educación plantea una articulación coherente y continua de los ejes del aprender a ser de todo ciudadano con el aprender a convivir, saber y hacer que se da a través de los niveles educativos correspondientes a cada período de la vida.

Estos, a su vez, derivan en la formación para el desarrollo endógeno por convivencia, investigación, manejo del pensamiento complejo y mención para el trabajo que le da esencia al currículo de la educación para constituirse en factor de desarrollo y concientización social de los estudiantes, respecto a los cambios necesarios para la construcción de una mejor sociedad.

Por otro lado se debe acotar que en el marco de la concepción educativa bolivariana se plantea que su finalidad es la de, alcanzar la formación de alumnos, activos, creativos, reflexivos, críticos e independientes, que sean cada vez más participativos, protagónicos y corresponsables en su actuación en la escuela, familia y comunidad; con sentimientos de amor y respeto en sus diferentes manifestaciones hacia la Patria, sus compañeros/as y el ambiente, entre otros (MPPE, 2007, p, 12).

Para alcanzar los fines y propósitos señalados, se plantea una concepción innovadora, participativa, cooperativa y solidaria de los procesos de enseñanza y

aprendizaje, a los fines de consolidar la formación de un educando altamente consustanciado e identificado con su realidad social y cultural. En relación a ello, en el documento sobre el Diseño Curricular Bolivariano del MPPE (2007), se señala lo siguiente acerca del subsistema de educación primaria:

Su finalidad es formar niños y niñas con actitud reflexiva, crítica e independiente, con elevado interés por la actividad científica, humanista y artística; con una conciencia que les permita comprender, confrontar y verificar su realidad por sí mismos y sí mismas; que aprendan desde el entorno, para que sean cada vez más participativos, protagónicos y corresponsables de su actuación en la escuela, familia y comunidad (p. 26).

En relación a esta finalidad, desde el subsistema de educación primaria del Sistema Educativo Bolivariano (SEB), se propugna la realización de un proceso de mediación que favorezca el desarrollo de la capacidad de autonomía de los educandos, conjuntamente con un elevado nivel de conciencia acerca de su realidad, a través del reconocimiento directo por los propios educandos, de tal forma que desde esa realidad logren desarrollar una mayor participación, protagonismo y corresponsabilidad en los diferentes escenarios de escuela, familia y comunidad.

En correspondencia con lo anteriormente expuesto, el SEB presenta como algunas de sus características más importantes, las siguientes:

- Garantiza la formación del ser social en y para el colectivo.
- Busca satisfacer las aspiraciones de la sociedad venezolana.
- Afianza la identidad venezolana y el sentido de pertenencia de los y las estudiantes.
- Respeta y promueve la diversidad cultural.
- Reconoce lo universal-general y local-específico.
- Guarda plena correspondencia con el proyecto político, social y económico de la República Bolivariana de Venezuela.

- Asume el proceso educativo desde una visión humanizante que reivindica la formación desde la misma persona, la cual se recrea y confronta con sus procesos sociales y culturales (p. 54).

Estas características describen el desarrollo de una acción educativa orientada hacia el desarrollo del ser social del educando, a través de una relación permanente con las demás personas de su entorno y mediante la ejecución de estrategias dinámicas e interactivas que lo coloquen en situación permanente de aprender y crear. Entre esas estrategias se pueden destacar los juegos tradicionales como herramienta pedagógica que coadyuva en la formación de la condición de ciudadano del estudiante y en el afianzamiento de la identidad y la diversidad cultural.

Como complemento a lo señalado, tiene pertinencia lo que se encuentra planteado en los objetivos del Currículo Nacional Bolivariano, entre los que se destacan los siguientes:

1. Darle direccionalidad a las políticas educativas en relación a los aspectos idiosincrásicos, históricos, políticos para la formación del nuevo republicano y la nueva republicana
2. Generar un proceso educativo que permita desde la construcción de los conocimientos, caracterizar, reflexionar y analizar la realidad para transformarla.
3. Promover la independencia cognitiva y la apropiación de los conocimientos que permitan un pensamiento autocrítico, crítico y reflexivo;
4. Propiciar experiencias de aprendizaje que permitan formar al nuevo republicano y la nueva republicana, con principios, actitudes, virtudes y valores de libertad, cooperación, solidaridad y convivencia; relacionado y relacionada con su contexto histórico-cultural, atendiendo al carácter multiétnico, pluricultural, plurilingüe e intercultural de la sociedad venezolana.
5. Promover actitudes para el amor y respeto hacia la Patria, con una visión integracionista y de cooperación hacia los pueblos de Latinoamérica, el Caribe y el mundo

6. Reafirmar hábitos de higiene individual y colectiva en los niños y las niñas, incluyendo aquellos que favorezcan su salud preventiva e integral; así como una conciencia ambientalista, que les permita mejorar su calidad de vida.
7. Fomentar el pensamiento liberador, creador y transformador; así como la reflexión crítica, la participación ciudadana y los sentimientos de honor, probidad, amor a la Patria, a las leyes y al trabajo.
8. Materializar acciones solidarias que permitan generar las condiciones para propiciar relaciones de justicia, equidad, igualdad y compromiso del y la estudiante y otros actores del proceso educativo, desde una mirada humanista (p. 56).

Los objetivos señalados se vinculan con el desarrollo de una práctica educativa de carácter interactivo y participativo, donde se distinguen los valores culturales como parte importantes para la promoción de aprendizajes que sean producto de las propias acciones de los estudiantes en las relaciones que establezcan entre ellos mismos y su entorno, recreando los aspectos propios de la idiosincrasia y la cultura de cada región, adaptados a la realidad actual y los nuevos eventos que se suscitan en ella.

Bases legales

Entre las bases legales relacionadas con este estudio, se tiene, en primer lugar, a la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), por lo cual se considera lo que se encuentra señalado en su Artículo 102:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad.

Este artículo se vincula con el trabajo realizado, porque la educación es un derecho de todo individuo y es fundamental para su desarrollo integral e importante

en su formación intelectual y social, aspecto que se relaciona con el desarrollo de las actitudes y comportamientos coherentes con los valores que enaltecen la condición humana, concretamente los que se relacionan con la nacionalidad y el sentido de pertenencia con lo local y lo regional.

Por otra parte, el artículo 103 de la Constitución también señala lo relativo al derecho que tienen los ciudadanos a una educación de calidad, cuando establece que:

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado.

Lo expresado en este artículo tiene pertinencia con el trabajo realizado, porque la formación del educando en lo relativo a las relaciones sociales con su entorno debe hacerse en igualdad de condiciones y como un derecho a una educación de calidad que le permita desenvolverse respetando los derechos de sus iguales y adscribiéndose a normas de convivencia que le permitan compartir de manera armónica con sus semejantes.

Por otra parte, el Artículo 104 resalta la importancia de la capacidad e idoneidad del docente, cuando afirma lo siguiente:

La educación estará a cargo de personas de reconocida moralidad y de comprobada idoneidad académica. El Estado estimulará su actualización permanente y les garantizará la estabilidad en el ejercicio de la carrera docente, bien sea pública o privada, atendiendo a esta Constitución y a la ley, en un régimen de trabajo y nivel de vida acorde con su elevada misión.

Lo expresado en este artículo constituye una fundamentación importante para este estudio ya que, los docentes deben desarrollar una preparación y capacitación continua para darle a los/as alumnos/as una educación de calidad, facilitándoles el desarrollo de sus potencialidades y la formación de valores culturales relativos a la identidad regional, donde se fomenten experiencias significativas de aprendizaje para lograr la formación de actitudes favorables a la cultura y las expresiones costumbristas relacionadas con el entorno sociocultural de la localidad, la ciudad y el país en general.

Otro fundamento legal de este estudio, se encuentra en la Ley Orgánica de Educación (1980). En primer lugar, en el Artículo 3 de esta ley donde se establece que la finalidad de la educación debe ser el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto consustanciado con los valores de la identidad nacional.

En relación con este artículo, la ejecución de las actividades lúdicas que favorezcan la vinculación de los/as alumnos/as con los valores de su cultura constituye el punto de partida para el afianzamiento de la formación de un ciudadano con sentido de pertenencia respecto a los valores propios de la identidad nacional.

Por otro lado se encuentra lo dispuesto en el Artículo 9, donde se expresa lo referente a la obligatoriedad de la educación:

La educación es obligatoria en los niveles de educación pre-escolar y de educación básica. La extensión de la obligatoriedad en el nivel de pre-escolar se hará en forma progresiva y coordinándola además, con una adecuada orientación de la familia mediante programas especiales que la capaciten para cumplir mejor su función educativa.

Este estudio se vincula con la investigación, ya que la educación básica es prioritaria y es un proceso continuo de formación vinculada con la recreación. En este sentido, en el desarrollo de las estrategias lúdicas dirigidas a promover una educación en valores culturales propios del entorno en los/as alumnos/as de la institución objeto de estudio, se deben incorporar a los integrantes del grupo familiar como factor determinante en la consolidación de dichos valores.

Finalmente, se encuentra como fundamento legal de esta investigación, la Ley Orgánica de Protección al Niño y al Adolescente LOPNA (1998). De esta ley, se considera el Artículo 53, donde se promulga y se señala lo siguiente:

Todos los niños tienen derecho a la educación. Asimismo, tienen derecho a ser inscritos y recibir educación en una escuela, plantel o instituto oficial de carácter gratuito y cercano a su residencia.

Parágrafo Único: El Estado debe crear y sostener escuelas, planteles e institutos oficiales de educación, de carácter gratuito, que cuenten con los espacios físicos, instalaciones y recursos pedagógicos para brindar una educación integral de la más alta calidad. En consecuencia, debe garantizar un presupuesto para tal fin.

Parágrafo Segundo: La educación impartida en las escuelas, planteles e institutos oficiales será gratuita en todos los ciclos niveles y modalidades, de conformidad con lo establecido en el ordenamiento jurídico.

Este artículo se vincula con el estudio propuesto, porque el derecho a la educación se logra a través de una acción pedagógica que le permita a los alumnos y alumnas desarrollar y consolidar sus capacidades y actitudes, a los fines de construir e una personalidad armónicamente integrada a su entorno, a través de la valoración de expresiones y costumbres propias de dicho entorno.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Diseño y tipo de investigación

Tomando en consideración los objetivos planteados, esta investigación empleará un Diseño No-Experimental con un tipo de investigación de campo, ya que se enfoca en recolectar información directamente de la institución educativa donde se ejecuta el estudio. El nivel de la investigación, responde a las características de la modalidad de Proyecto Factible, que “Consiste en elaborar una propuesta viable destinada a atender necesidades específicas, determinadas a partir de una base diagnóstica”. (Palella y Martins, 2006, p. 107). En este caso, la propuesta se expresa en un programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica.

Identificación de variables

En los procesos de recolección de datos, las variables constituyen los elementos conceptuales a partir de los cuales se definen los aspectos de la realidad objeto de estudio que van a ser investigados. Balestrini (2002) define variable de la siguiente forma: “Es un aspecto o dimensión de un objeto, o una propiedad de estos aspectos o dimensiones que adquieren distintos valores y por lo tanto varía” (p. 102). Las variables de esta investigación se identificaron de acuerdo a lo que se encuentra planteado en los objetivos específicos del estudio. En ese sentido, quedaron identificadas de la siguiente forma:

Objetivo Específico 1: Diagnosticar el conocimiento que tienen los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo con relación a los juegos tradicionales venezolanos.

Variable 1. Conocimiento sobre los juegos tradicionales: Se refiere a la información que manejan los estudiantes acerca de los juegos tradicionales y su utilización en el ambiente escolar.

Objetivo Específico 2: Determinar la (s) estrategia (s) y aprendizaje (s) que utilizan los docentes para la enseñanza de los juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes de la II etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano.

Variable 2. Estrategias para la Enseñanza de los Juegos Tradicionales: En esta variable se aborda los aspectos relacionados con la planificación y ejecución de las técnicas y actividades dirigidas a promover los juegos tradicionales por parte de los docentes de la institución objeto de estudio

Objetivo 3: Elaborar el programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes de la de la II etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano.

Variable 3. Se recogen las expectativas de alumnos y docentes sobre elaboración y participación en un programa para promover los juegos tradicionales.

Cuadro 1**Operacionalización de variables**

Objetivo	Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems
1. Diagnosticar el conocimiento que tienen los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo con relación a los juegos tradicionales venezolanos.	Conocimiento sobre los juegos tradicionales	- Conocimiento. - Uso en el ambiente escolar - Promoción de juegos tradicionales por los docentes.	- Aspectos generales - Juegos tradicionales - Actividades recreativas - Aula de clases - Juegos promovidos. - Uso de materiales. - Importancia al juego	1,2 3,9,10 4 7 5 6 8
2. Determinar la (s) estrategia (s) y aprendizaje (s) que utiliza(n) los docentes para la enseñanza de los juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes de la II etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo.	Técnicas y Actividades	- Planificación. - Ejecución	- Diagnóstico. - Selección de experiencias - Definición de actividades - Promoción. - Técnicas empleadas. - Recursos y materiales	1,2 3 4 5 6-9 10
3. Elaborar el programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes de la de la II etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano.	Interés en el programa	Expectativas	- Interés de Alumnos - Interés de Docentes	11 11,12

Población y muestra

Para el estudio se seleccionó la Unidad Educativa Mercedes Limardo, que tiene relación directa con la investigación. La población está constituida por los docentes y alumnos de la 2ª etapa de Educación Básica de la institución antes mencionada. La población se define “como un conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos que presentan características comunes” (Balestrini, 2002, p. 137).

En cuanto a la muestra, la define como: “Una parte de la población, cada uno de los cuales es un elemento del universo” (Balestrini, 2002, p. 141). Con el objeto de estudio de la población formada por el colegio Mercedes Limardo se seleccionaron cuatro (4) docentes dos (2) de 5to grado y dos (2) de 6to grado y de los seis ciento setenta y ocho (678) alumnos correspondientes a estos grados, se tomó una muestra de sesenta y dos (62) estudiantes tal como se muestra en la aplicación de la siguiente formula estadística:

$$n = \frac{N \times (pxq) \times Z^2}{e^2 \times (N-1) + (pxq) \times Z^2}$$

Donde:

n= Tamaño de la muestra a calcular.

N= Población.

pxq= Eventos a favor por eventos en contra.

E= Error de estimación

Z= Valor constante en función de error de estimación.

Donde:

n=?

$$\begin{aligned}
 N &= 678 \\
 p \times q &= (0,50) \times (0,50) = 0,25 \\
 e &= 0,10 \\
 Z &= 1,65
 \end{aligned}$$

$$n = \frac{678 \times 0,25 \times 1,65^2}{0,1^2 \times (678-1) + 0,25 \times 1,65^2}$$

$$n = \frac{678 \times 0,25 \times 2,7225}{0,01 \times 677 + 0,25 \times 2,7225}$$

$$n = \frac{461,46375}{6,77 + 0,680625}$$

$$n = \frac{461,46375}{7,450625}$$

$$n = 61,936 \approx 62$$

Técnicas e instrumentos para recabar información

Palella y Martins (2006) afirman que “Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas o maneras de obtener la información, donde se utilizan técnicas como la observación, entrevista, encuesta, y pruebas entre otras” (p. 126). Mientras que los instrumentos los definen como “cualquier recurso del que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (Ibídem). La técnica de recolección de información que se empleó en el desarrollo de este estudio fue la encuesta, utilizando como instrumento dos cuestionarios aplicados uno a docentes y el otro a alumnos/as.

El cuestionario para los alumnos consta de once (11) preguntas diez (10) dicotómicas (sí –no) y una abierta. El cuestionario de los docentes constaba de doce (12) preguntas, seis (6) con escala tipo likert (siempre – casi siempre –algunas veces –nunca); cinco (5) de selección múltiple, y una de respuesta abierta (ver anexo A).

Validez y confiabilidad del instrumento

La validez de los cuestionarios fue determinada en función de juicios de expertos, con la finalidad de verificar la correcta relación de los indicadores y las preguntas o ítems de los instrumentos.

En tal sentido se seleccionaron tres (3) expertos Lic. (MSc) Zoraida López; Lic. Liseth Vina y Dra. Sonia Terán de la Universidad Nacional experimental Politécnica de la Fuerza Armada. Quienes realizaron correcciones de forma los cuales se hicieron y en el anexo B se representa la certificación.

Por otro lado, la confiabilidad se refiere al grado de seguridad y uniformidad en todos los elementos del instrumento de medición utilizados. En relación a este aspecto, Hernández, Fernández y Baptista (2003) afirman lo siguiente: “El resultado de cualquier instrumento de recolección de datos que se pueda aplicarse a un número determinado de personas que representen una muestra representativa, estará siempre acompañado de un error (p. 348). En ese sentido, mientras menor sea ese error, se obtendrá un resultado más confiable de la información recolectada.

Con respecto al grado de confiabilidad de los instrumentos se utilizó el Coeficiente Alfa de Cronbach mediante la aplicación de la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Donde:

k = Número de ítems del instrumento.

s_i^2 = Varianza de cada ítem.

s_t^2 = Varianza del instrumento.

El proceso de aplicación de esta fórmula arrojó un Coeficiente de Correlación $> 0,50$. De acuerdo a la regla de decisión del estadístico, reseñada por Ruiz (1998), los instrumentos que presentan valores ubicados dentro de este parámetro entran en el rango de confiabilidad para su aplicación.

Los instrumentos fueron confiables. El cuestionario para alumnos obtuvo un coeficiente de 0,83 y el de docentes 0,84 tal se muestra en el anexo C.

Técnica para el análisis de la información

Para presentar los datos obtenidos en los cuestionarios se aplicaron a la muestra de de alumnos/as, y docentes se procedió de la siguiente manera:

- Los datos obtenidos con la aplicación del cuestionario se debieron plasmar en tablas de frecuencia, mostrando así el porcentaje que representen.
- Las respuestas se graficaron a través de diagramas de pastel, como parte de la estadística, para de esta manera obtener las proporciones de los resultados.

Para la presentación y análisis de los datos que se utilizaron los cuadros estadísticos, con valores absolutos y porcentuales. Al respecto Palella y Martins (2006) indican que el análisis estadístico “Es aquel que permite hacer suposiciones e interpretaciones sobre la naturaleza y significación de aquellos en atención a los distintos tipos de información que puedan proporcionar” (p. 188). Con el objeto de visualizar mejor los resultados de los datos obtenidos, se tomó como herramienta para reflejarlos, el diagrama de pastel.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Nivel de análisis

Los resultados obtenidos a través de la aplicación del instrumento de recolección de datos, se analizaron dentro de los esquemas del nivel descriptivo. De acuerdo con Cerda (1997), el análisis descriptivo “consiste básicamente en resumir bien los datos que se han recogido y se asocia con los procedimientos propios de la estadística descriptiva” (p. 349). En ese sentido, la realización de este análisis se centró en relacionar los datos que describen a la variable en estudio, a través de una verificación estadística de los hechos observados, que se expresa a través de cuadros de frecuencia simple.

Presentación de los Resultados

Los datos fueron presentados en cuadros de frecuencia simple donde se indican las tendencias relacionadas con las alternativas de cada uno de los ítems presentes en los cuestionarios de los alumnos y docentes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano.

Análisis y Discusión de los Resultados

A continuación se presenta el análisis y discusión de los resultados de la investigación, abordándose en primer lugar el instrumento aplicado a los estudiantes y en segundo lugar el cuestionario que se le suministró a los docentes. Se desarrolla la descripción de esos resultados y se contrastan con los planteamientos teóricos realizados en el estudio.

Análisis y Discusión de los Resultados del Instrumento aplicado a los Estudiantes

Cuadro 2

Tienes conocimiento de lo que es:

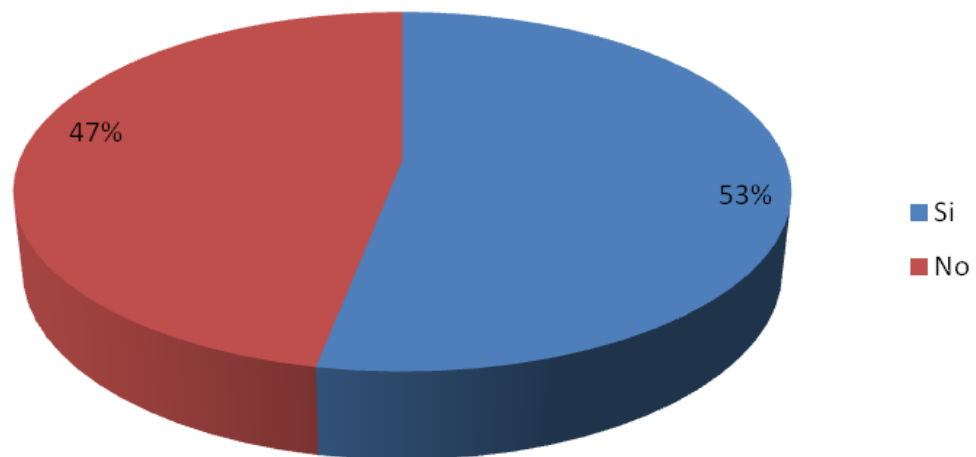
Respuestas Alternativas	Si		No	
	F.A	%	F.A	%
a. El Juego	62	100%	00	--
b. Tradiciones	35	56%	27	44%
c. Juegos tradicionales	36	58%	26	42%
d. Actividades recreativas	52	84%	10	16%

En el cuadro 2 se observa que en relación al ítem sobre el conocimiento que tienen los/as alumnos/as sobre el juego, tradiciones, juegos tradicionales y actividades representativa, la mayoría de las respuestas fue afirmativa, lo que viene a indicar que de parte de los estudiantes existe un conocimiento acerca de lo que representan estos aspectos fundamentales en el proceso de formación de su personalidad.

En relación a estos resultados, es importante destacar que los planteamientos teóricos de esta investigación apuntan a destacar la importancia del juego es importante para los pre adolescentes en cuanto a incrementar “sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad” (Ardila, 2000, p. 21).

Cuadro 3**Conoces los diferentes tipos de juegos**

Alternativas	F.A	%
Si	33	53%
No	29	47%
Totales	62	100%

**Grafico 1**

En relación al cuadro 3, referido al ítem donde se indaga acerca del conocimiento de los juegos de parte de los alumnos y alumnas, se puede apreciar que el 53% se expresó en forma afirmativa, mientras que el 47% lo hizo de manera negativa. Estos resultados reflejan que no todos los estudiantes de la institución objeto de estudio tienen el conocimiento de las diferentes actividades lúdicas.

Este aspecto permite hacer la acotación de la investigación realizada por Mezones y Ramones (1999), donde exponen que jugar no es sólo diversión, sino que también es un medio social donde se desarrolla el contacto especialmente entre niños dándose de esta manera el desarrollo cognitivo-social del mismo.

De esta manera, es de fundamental importancia que los estudiantes se vinculen de una forma más cercana con el conocimiento y práctica de los juegos como una forma de vincularse con el mundo social y cultural que los rodea y, en consecuencia, desarrollar un proceso constructivo que se oriente hacia el fortalecimiento de su personalidad y de su condición de ciudadano, que comparte derechos y deberes con otras personas de su entorno.

Cuadro 4**Cuáles de los siguientes juegos tradicionales conoces**

Respuestas Alternativas	Si		No	
	F.A	%	F.A	%
a. Trompo	62	100%	00	--
b. Gurrufío	28	45%	34	55%
c. Zaranda	18	29%	44	71%
d. Metras	62	100%	00	--
e. Rondas	15	24%	47	76%
f. Perinolas	62	100%	00	--
g. Yo-Yo	62	100%	00	--
h. Carrera de Sacos	62	100%	00	--
i. Rayuela (Semana)	62	100%	00	--
j. Saltando la cuerda	62	100%	00	--

Los resultados expresados en el cuadro 4, referido al ítem donde se indaga cuáles de los juegos tradicionales que conocen los y las alumnos/as, reflejan que los juegos tradicionales más conocidos por los/as estudiantes son el trompo, perinolas, yo-yo, carrera de sacos, semana y saltando la cuerda, lo que indica la existencia de las nociones de estas formas lúdicas de la tradición popular.

En relación a estos hechos, es importante acotar lo que expresa Sánchez (2001), cuando afirma que el juego tradicional es una expresión de “la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta” (p. 19).

Cuadro 5

¿Cuál de los siguientes juegos tradicionales realizas durante las actividades recreativas (recreo) en la escuela?

Respuestas Alternativas	Si		No	
	F.A	%	F.A	%
a. Trompo	62	100%	00	--
b. Gurrufío	46	74%	16	26%
c. Zaranda	00	--	62	100%
d. Metras	39	63%	23	37%
e. Rondas	15	24%	47	76%
f. Perinolas	62	100%	00	--
g. Yo-Yo	62	100%	00	--
h. Carrera de Sacos	30	43%	32	57%
i. Rayuela (Semana)	20	32%	42	68%
j. Saltando la cuerda	26	42%	36	58%

En el cuadro 5, referido a la interrogante “¿Cuál de los siguientes juegos tradicionales realizas durante las actividades recreativas (recreo) en la escuela?” refleja que son sólo tres juegos que los/as alumnos/as ponen en práctica en las actividades recreativas, lo que viene a reflejar una escasa utilización de los mismos durante los momentos de esparcimiento y recreación en la escuela.

En relación a lo que expresan estos resultados, es pertinente destacar lo que afirma Maestro (2000), cuando expresa la importancia de los juegos tradicionales para los alumnos en cuanto a favorecer la socialización, el conocimiento de sus iguales de forma “natural”, así como la coeducación

Cuadro 6

¿Cuál de esos juegos son promovidos o enseñados por el/la docente?

Respuestas Alternativas	Si		No	
	F.A	%	F.A	%
a. Trompo	23	37%	39	63%
b. Gurrufío	19	31	43	69%
c. Zaranda	00	--	62	100%
d. Metras	21	34%	41	66%
e. Rondas	15	24	47	76%
f. Perinolas	19	31	43	69%
g. Yo-Yo	24	39%	38	61%
h. Carrera de Sacos	11	18%	51	82%
i. Rayuela (Semana)	20	32%	42	68%
j. Saltando la cuerda	26	42%	36	58%

Los datos expuestos en el cuadro 6, referido a la interrogante “¿Cuál de esos juegos son promovidos o enseñados por el/la docente?” refleja que la totalidad de las opciones recibieron respuesta negativa en forma mayoritaria, lo que permite deducir que de manera general las docentes del estudio no se abocan de forma permanente y continua a promover los juegos tradicionales.

Los datos del cuadro 5 permiten considerar en forma significativa lo que plantea Gerico (2000), cuando destaca la importancia de los juegos tradicionales en el proceso educativo, como estimuladores de la creatividad, pues las normas que siguen el juego, los materiales y melodías que se utilizan son adaptables al espacio físico y circunstancia de cada momento.

Cuadro 7

¿El/la docente trae al aula materiales y recursos para la realización de los juegos tradicionales?

Alternativas	F.A	%
Si	18	29%
No	44	71%
Totales	62	100%

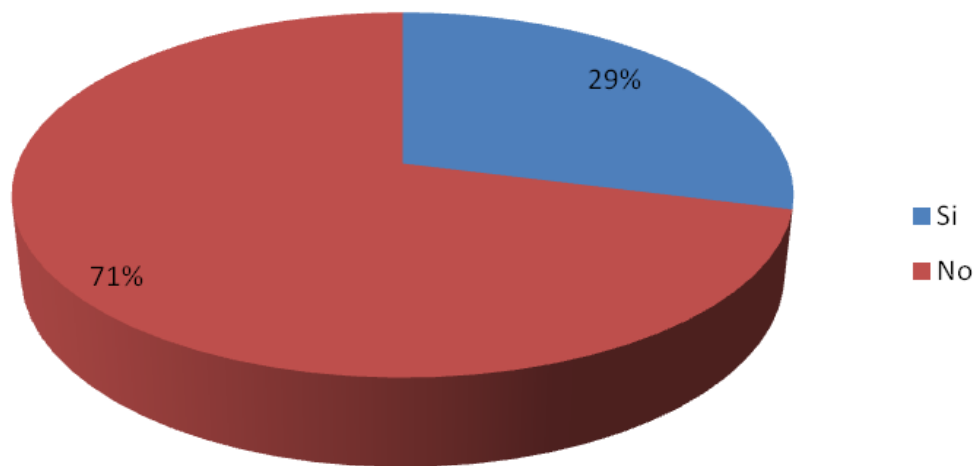


Gráfico 2

En el cuadro 7, donde se encuentran los resultados referidos a las respuestas sobre la interrogante “¿El/la docente trae al aula materiales y recursos para la realización de los juegos tradicionales?”, se puede apreciar que la mayoría de los encuestados, el 71%, seleccionó la alternativa no y el 29%, respondió que si, lo que permite deducir que de manera general, no existe una utilización integral de materiales y recurso por parte de los docentes para promover los juegos tradicionales en el ambiente de aprendizaje.

Estos resultados traen a colación los planteamientos que realiza Aretx (2001), cuando afirma que los juegos tradicionales como expresión de la cultura popular “resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando” (p. 29).

En ese sentido, los docentes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano deben estar conscientes de la importancia que tienen los juegos tradicionales como herramienta para desarrollar los procesos de mediación que conlleven a una relación armónica y creativa entre el estudiante y su entorno social.

Cuadro 8

¿Utiliza el/la docente los juegos tradicionales durante las actividades que se realizan en el aula?

Alternativas	F.A	%
Si	14	23%
No	48	77%
Totales	62	100%

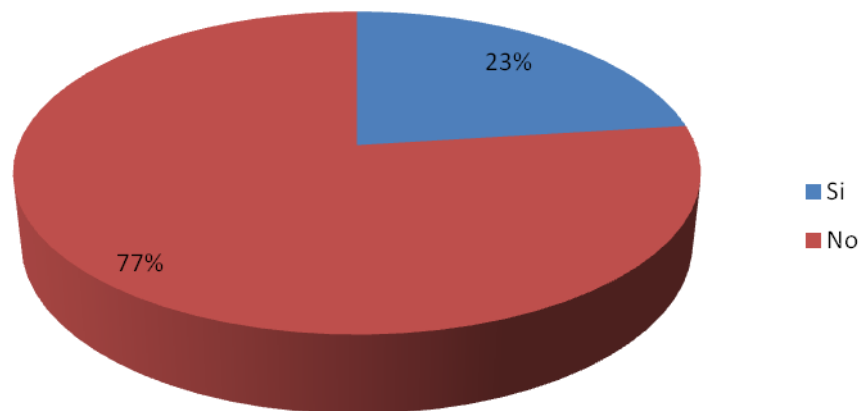


Gráfico 3

Los datos del cuadro 8, referidos a las respuestas a la interrogante ¿Utiliza el/la docente los juegos tradicionales durante las actividades que se realizan en el aula? reflejan que el 77% de los encuestados seleccionó la alternativa no, mientras que el 23% dijo que si, de lo que se deduce que de manera general los docentes de esta investigación no promueven este tipo de juegos como parte de las estrategias para la mediación-construcción de los aprendizajes.

De lo expuesto en los resultados del cuadro 7 se puede traer a consideración lo que plantean Barriga y Hernández (2003), cuando expresan lo siguiente en relación a la labora que debe llevar a cabo el docente: “...el docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento” (p. 3).

Como mediadores de procesos, los docentes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano deben asumir la responsabilidad de incorporar estrategias como los juegos tradicionales como vía para incentivar en los/as alumnos/as el desarrollos de sus aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales, estos últimos que serían la expresión de los procesos de aprendizaje de valores.

Cuadro 9

¿Crees que el/la docente le da importancia a los juegos tradicionales?

Alternativas	F.A	%
Si	29	47%
No	33	53%
Totales	62	100%

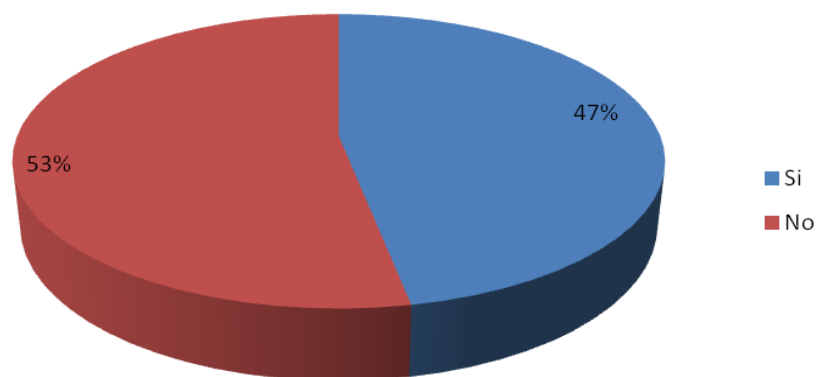


Gráfico 4

En relación a la interrogante del cuadro 9 donde se plantea al alumno si cree que el/la docente le da importancia a los juegos tradicionales, se puede observar que el 53% de las respuestas de los educandos fue negativa, mientras que el 47% afirmativa. De dichas respuestas se deduce que la mayoría de los estudiantes no percibe una práctica permanente en los docentes donde se refleje el interés por el uso de los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza dentro del aula de clases.

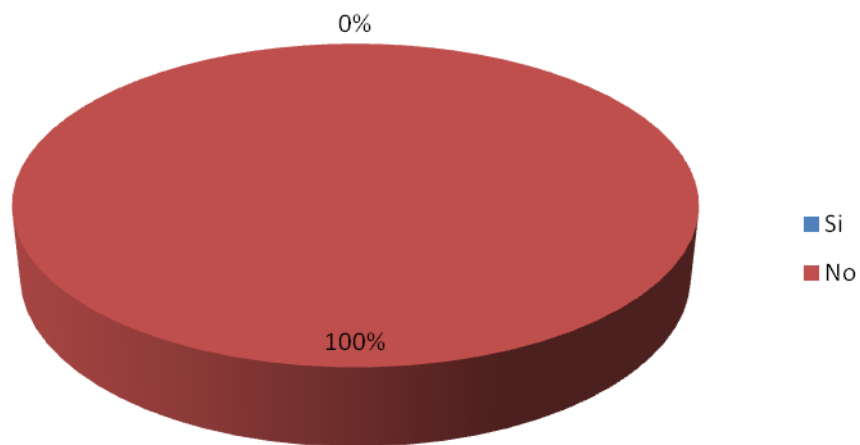
Esos resultados permiten hacer acotación al Currículo Nacional Bolivariano (2007), donde se plantea como uno de sus objetivos el de fomentar en el educando experiencias de aprendizaje para formarlo en principios, actitudes, virtudes y valores de libertad, cooperación, solidaridad y convivencia; relacionado y relacionada con su contexto histórico-cultural, atendiendo al carácter multiétnico, pluricultural, plurilingüe e intercultural de la sociedad venezolana.

En el desarrollo de las actividades pedagógicas de aula se debe considerar este objetivo e insertar experiencias y estrategias como la de los juegos tradicionales que coadyuven en la consecución del mismo, a través de las prácticas y vivencias de los principios y valores señalados.

Cuadro 10

¿Conoces otros juegos tradicionales que se pueden incluir en las actividades que se realizan en el aula de clase?

Alternativas	F.A	%
Si	--	--
No	62	100%
Totales	62	100%

**Gráfico 5**

En el cuadro 10, donde se reflejan los resultados de las respuestas a la interrogante a los alumnos: “¿Conoces otros juegos tradicionales que se pueden incluir en las actividades que se realizan en el aula de clase?”, se aprecia que el 100% de los estudiantes respondió en forma negativa, lo que indica el desconocimiento de estos acerca de otras formas lúdicas relacionadas con las características socioculturales de su entorno.

En relación a estos datos es pertinente acotar lo que expone Gerico (2000), al afirmar que los juegos tradicionales se desarrollan teniendo en cuenta las reglas escogidas por los participantes, siempre y cuando sean adaptables a las condiciones de cada lugar y los materiales.

En la medida que los alumnos y las alumnas de la Unidad Educativa Mercedes Limardo tengan un conocimiento teórico, práctico y vivencial de los juegos tradicionales podrán desarrollar de más amplia sus capacidades creativas, de interacción, convivencia y adaptabilidad como parte de los procesos dirigidos a su formación en valores.

Cuadro 11

¿Te gustaría participar en un programa de actividades donde se realicen juegos tradicionales?

Alternativas	F.A	%
Si	62	100%
No	00	--
Totales	62	100%

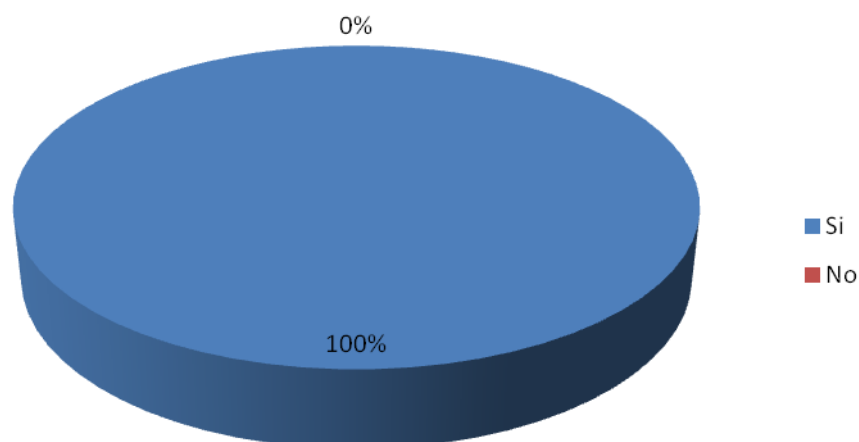


Gráfico 6

En relación al cuadro 11, donde se encuentra reflejada la interrogante referida a si a los estudiante les gustaría participar en un programa de actividades donde se realicen juegos tradicionales, se puede apreciar que la totalidad de las respuestas fue afirmativa, lo que permite deducir que existe un interés de parte de los educandos en conocer y practicar las expresiones lúdicas de su contexto socio-cultural.

En relación a ello directivos y docentes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano deben considerar dicho interés, a los fines de genera programas dirigidos a afianzar la formación teórica sobre los juegos tradicionales, conjuntamente con la práctica de dichos juegos como estrategias para fomentar la educación en valores.

En ese sentido, debe existir una clara conciencia en directivos y docentes de que la escuela tal como lo señala Arévalo (1997), no debe educar para una simple acumulación de conocimientos y de una capacitación técnica rígida, sino en búsqueda a de estimular la disposición natural de sus alumnos a “aprender a aprender, es decir proveer los medios para continuar aprendiendo a lo largo de la vida” (p. 12).

Análisis y Discusión de los Resultados del Instrumento aplicado a los Docentes

Cuadro 12

¿Con qué frecuencia realiza usted los diagnósticos correspondientes a las necesidades e intereses de los alumnos y alumnas en cuanto al conocimiento de su realidad local y regional?

Alternativas	F.A	%
- Siempre	04	100%
- Casi siempre	00	--
- Algunas veces	00	--
- Nunca	00	--
Totales	04	100%

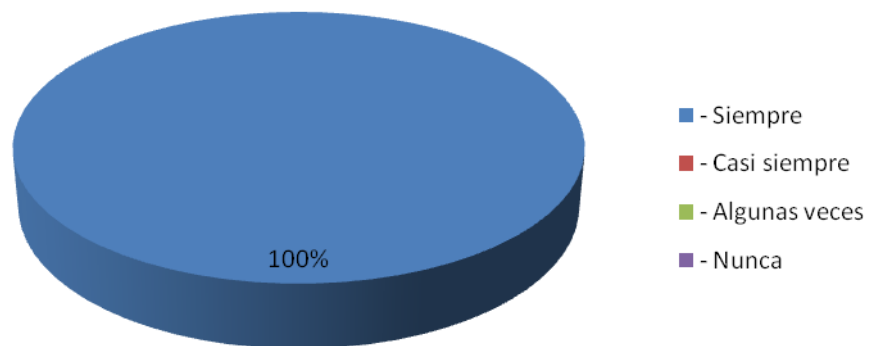


Gráfico 7

Los datos del cuadro 12, referidos a las respuestas emitidas por los docentes encuestados en relación a si la frecuencia con la cuales realizan los diagnósticos correspondientes a las necesidades e intereses de los alumnos y alumnas en cuanto al conocimiento de su realidad local y regional, reflejan que el 100% seleccionó la alternativa siempre, de lo cual se deduce que la totalidad de estos docentes se aboca a establecer este tipo de diagnóstico previo para la planificación.

En relación a estos datos presentes en el cuadro 11, es pertinente afirmar lo que sustenta Zabala (2003) en relación a los principios de las estrategias didácticas en el marco de un proceso educativo de corte socioconstructivista, al afirmar que se deben considerar los estilos cognitivos y de aprendizaje de los estudiantes, así como sus motivaciones e intereses.

Cuadro 13

¿Cómo participan los/as alumnos/as en la realización de los diagnósticos sobre sus necesidades e intereses en relación con las costumbres y tradiciones de su localidad y/o región?

Alternativas	F.A	%
- Dinámicas grupales	03	75%
- Juegos	00	--
- Conversaciones individuales	01	25%
- Todas las anteriores	00	--
Totales	04	100%

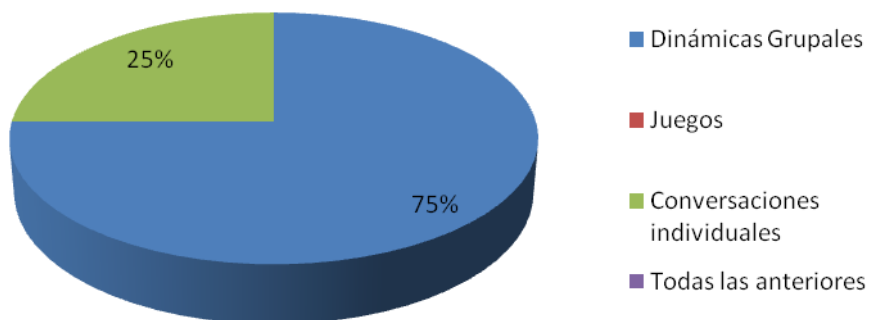


Gráfico 8

Los datos expuestos en el cuadro 13 referidos a la interrogante en la cual se indaga acerca de cómo participan los/as alumnos/as en la realización de los diagnósticos sobre sus necesidades e intereses en relación con las costumbres y tradiciones de su localidad y/o región, reflejan que el 75% de los encuestados seleccionó la alternativa dinámicas grupales, mientras que el 25% manifestó que utilizaba las conversaciones individuales

Estos resultados permiten hacer referencia a lo que señala Esté (2000), cuando afirma que “los procesos de interacción constructiva favorecen el desarrollo de una educación para la dignidad, a partir de los procesos de discusión y diálogo que se elaboran en la búsqueda de la verdad” (p. 19). El manejo de estrategias consultivas centradas la participación grupal y el diálogo docente-alumno/a se inscribe dentro de los parámetros de este planteamiento.

Cuadro 14

¿Qué medios utiliza usted para promover la participación de los/as estudiantes en la selección de experiencias relacionadas con su realidad local o regional?

Alternativas	F.A	%
- Discusiones grupales	03	75%
- Dramatizaciones	00	--
- Juegos de participación	00	--
- Todas las anteriores	01	25%
Totales	04	100%

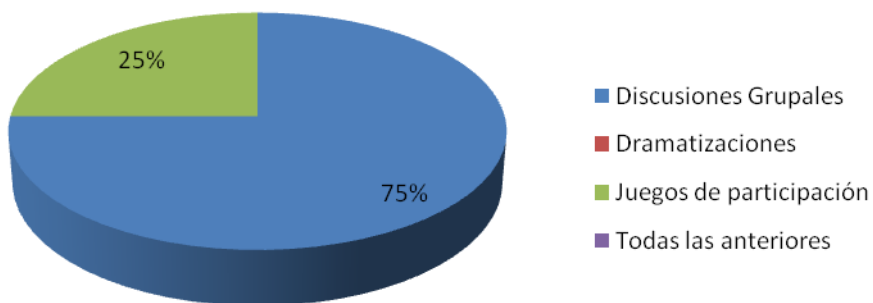


Gráfico 9

En el cuadro 14 se puede apreciar en relación a la interrogante referida a medios utilizados por los docentes para promover la participación de los/as estudiantes en la selección de experiencias relacionadas con su realidad local o regional, que la mayoría de los docentes seleccionó la alternativa discusiones grupales, mientras que uno de los docentes expresó que todas las alternativas propuestas.

Los datos expresados en el cuadro objeto de análisis permiten hacer referencia a Thierry (2002) cuando afirma que el paradigma socioconstructivista, plantea el rescate “...del carácter social del aprendizaje, pues aprendemos de los demás, con los demás, y para los demás” (p. 32). En relación a ello, los docentes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano, deben estar plenamente conscientes que todo proceso de aprendizaje es posible sólo a partir de una labor de construcción social y cooperativa de docentes y estudiantes en esfuerzos concentrados para la construcción de conocimientos.

Cuadro 15

La definición de actividades que se habrán de realizar en el ambiente de aprendizaje se generan por:

Alternativas	F.A	%
- Decisión de la docente	00	--
- Decisión de los/as alumnos/as	00	--
- Consenso alumnos/as y docente	04	100%
- Propuesta Educación Básica	00	--
Totales	04	100%

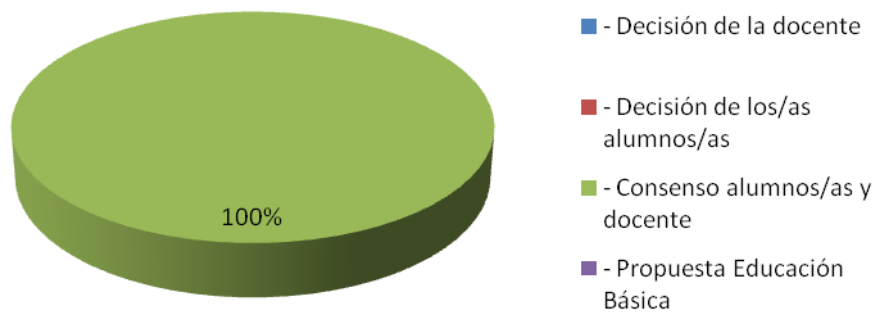


Gráfico 10

En cuanto a la interrogante sobre la definición de actividades que se habrán de realizar en el ambiente de aprendizaje, se puede apreciar en el cuadro 15 que la totalidad de los estudiantes manifestó que se decidía por el consenso alumnos/as-docentes, lo que permite deducir una orientación de participación y consulta de parte de los docentes en relación a las actividades de aprendizaje.

Estos resultados indican una orientación que se vincula con los planteamientos realizados por McCarthy y Taiff (2002) cuando expresan que los métodos y estrategias de enseñanza desde la perspectiva del socioconstructivismo deben estar sustentados en la exigencia de promover actividades conducentes a la interacción entre pares.

En ese orden de ideas, los docentes del estudio deben mantener y perfeccionar las prácticas dirigidas a profundizar en la estimulación permanente de la interacción en el aula como uno de los elementos fundamentales para la construcción de los aprendizajes

Cuadro 16

¿Con qué frecuencia se aboca usted a promover los juegos tradicionales en las actividades que realiza en el aula?

Alternativas	F.A	%
- Siempre	01	25%
- Casi siempre	00	--
- Algunas veces	03	75%
- Nunca	00	--
Totales	04	100%

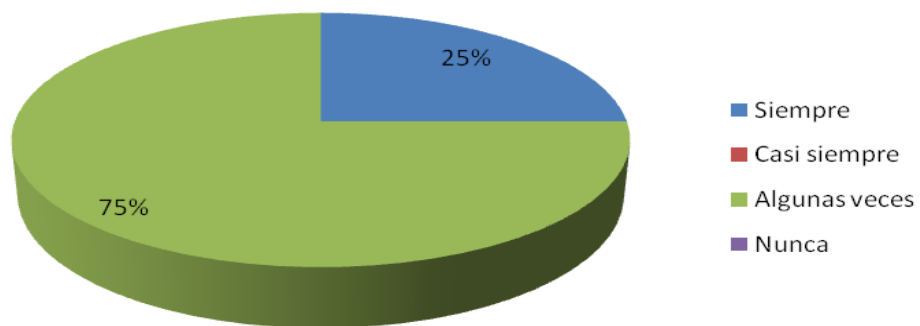


Gráfico 11

Los datos del cuadro 16, referidos a la interrogante donde se indaga sobre la frecuencia con la cual los docentes se abocan a promover los juegos tradicionales en las actividades que realiza en el aula, reflejan que el 75% de estos profesionales respondió con la alternativa algunas veces, mientras que apenas uno de ellos con la opción siempre.

Es importante destacar el planteamiento de Medina (2002) cuando expresa que en el marco de la visión socioconstructivista, el conocimiento se construye a través de la interacción del individuo con el entorno sociocultural, mediante el uso de sistemas de signos construidos socialmente para actuar sobre su medio.

La inclusión de los juegos tradicionales se relaciona con este señalamiento y desde ella, los docentes deben profundizar en la ejecución de formas diferentes a través de las cuales promuevan la utilización de los juegos tradicionales como una de las estrategias que coadyuvan en la relación entre alumnos y su ambiente social y cultural.

Cuadro 17

¿Utiliza usted actividades grupales entre los alumnos para promover los juegos tradicionales?

Alternativas	F.A	%
- Siempre	01	25%
- Casi siempre	00	--
- Algunas veces	03	75%
- Nunca	00	--
Totales	04	100%

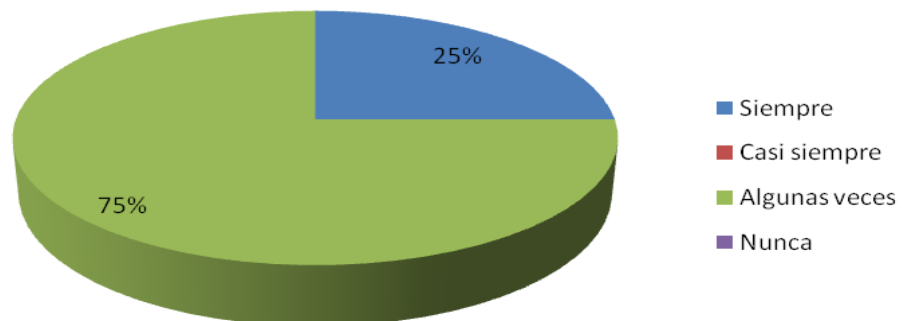


Gráfico 12

En cuanto al cuadro 17, en el cual se reflejan los datos correspondientes a la frecuencia por parte de los docentes en cuanto a la utilización de actividades grupales entre los alumnos para promover los juegos tradicionales, se aprecia que la mayoría lo hace algunas veces, mientras que sólo uno de los docentes consultados manifestó que las utiliza siempre.

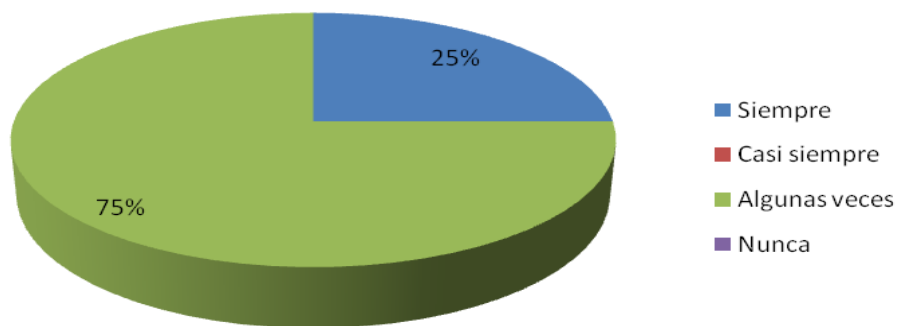
Estos resultados permiten acotar lo que expresan McCarthy y Taiff (2002) al afirmar que desde el socioconstructivismo el manejo de las estrategias didácticas debe sustentarse en la exigencia de la selección de materiales y problemas dirigidos a alentar a los alumnos a trabajar juntos en procesos especificados que sean importantes para algún aspecto del aprendizaje.

Los docentes que laboran en la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antinamo deben desarrollar sus prácticas pedagógicas de acuerdo a lo que se plantea en esta premisa, a los fines de que integren a los estudiantes en el conocimiento y la toma de decisiones relacionadas con el uso de los juegos tradicionales.

Cuadro 18

¿Con qué frecuencia utiliza situaciones de la realidad local o regional para incorporar los juegos tradicionales en las actividades que realizan los estudiantes?

Alternativas	F.A	%
- Siempre	01	25%
- Casi siempre	00	--
- Algunas veces	03	75%
- Nunca	00	--
Totales	04	100%

**Gráfico 13**

Los datos del cuadro 18, referidos a la interrogante donde se indaga acerca de la frecuencia con la cual los docentes utilizan situaciones de la realidad local o regional para incorporar los juegos tradicionales en las actividades que realizan los estudiantes, refleja que el 75% de los docentes expresó que lo hace algunas veces, mientras que apenas uno de ellos expresó que las aplica siempre.

En relación a estos resultados, es importante resaltar lo que afirma Lave cuando expresa que los conocimientos no se transmiten de manera mecánica, ni explícita, si no a través de lo que se denomina "participación periférica legítima", que es "el desarrollo de la capacidad intrínseca de comprender gradualmente las sutilezas socio-culturales que rigen la comunidad".

El uso de los juegos tradicionales se ubica dentro de esta visión en la cual los procesos de enseñanza y aprendizaje se desarrollan en virtud de un proceso de comprensión en el cual los estudiantes se integran a los elementos e interacciones propias de la realidad sociocultural de su entorno.

Cuadro 19**¿A cuáles situaciones en específico?**

Alternativas	F.A	%
- Celebración de aniversarios	02	33%
- Fechas históricas	02	33%
- Características de la localidad	02	33%
- Sitios de la localidad	00	--
- Tipos de pobladores	00	--
Totales	06*	100%

* Se seleccionaron más de una alternativa

Los datos del cuadro 19, referido a las situaciones en específico en la cual los docentes incorporan los juegos tradicionales, reflejan que las respuestas se concentraron en las alternativas celebración de aniversarios, fechas históricas y características de la localidad. Cabe señalar que las respuestas relacionadas con la inserción de los juegos tradicionales planteadas en el cuadro anterior reflejan la tendencia algunas veces.

En relación a los datos presentados en el cuadro objeto de análisis, es pertinente destacar que el manejo de las estrategias didácticas deben estar orientadas a procurar la amenidad dentro del aula (Zavala, 2003), conjuntamente con el desarrollo de su personalidad y la consecución de una forma de conciencia que les permita a los estudiantes exaltar los valores nacionales, fortalecer la conciencia histórica y consolidar la soberanía nacional, para así romper con la pérdida de la identidad y coadyuvar en la investigación de la misma.

Cuadro 20

¿Con qué frecuencia utiliza usted las actividades pedagógicas que se realizan en el ambiente de aprendizaje para incorporar/enseñar el uso de los juegos tradicionales?

Alternativas	F.A	%
- Siempre	01	25%
- Casi siempre	00	--
- Algunas veces	03	75%
- Nunca	00	--
Totales	04	100%

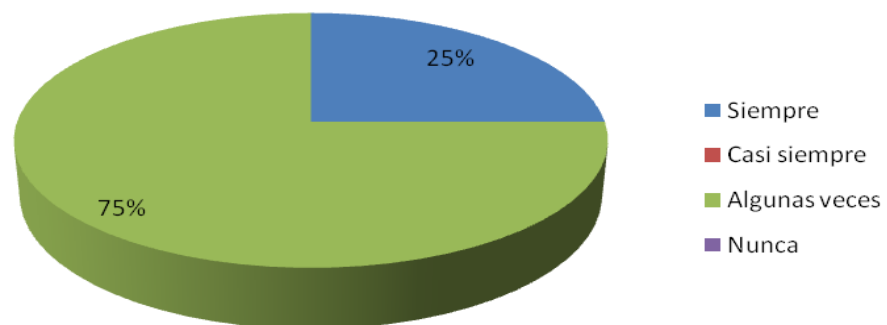


Gráfico 14

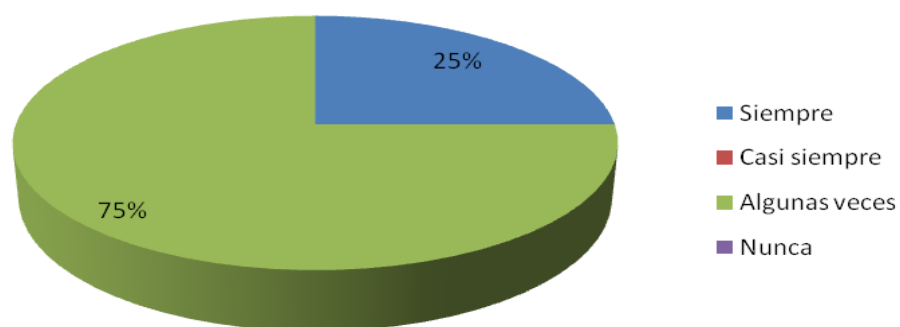
En cuanto al cuadro 20, donde se encuentran las informaciones correspondientes a la indagación realizada a los docentes en cuanto a la frecuencia con la cuales utiliza las actividades pedagógicas que se realizan en el ambiente de aprendizaje para incorporar/enseñar el uso de los juegos tradicionales, se puede apreciar que la mayoría de los docentes no utiliza estas actividades de manera frecuente y permanente.

En relación a los datos expresados en los cuadros de análisis, es pertinente señalar que la inserción de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas de aula se encuentra ubicada en un estilo orientado hacia la mediación de procesos, donde se favorece la coeducación, la sana competencia y la cooperación, las relaciones interpersonales, el trabajo cooperativo y la comunicación e inserción social (Maestro, 2004).

Cuadro 21

¿Incentiva entre los estudiantes el uso de materiales, recursos y/o juguetes relacionados con los juegos tradicionales?

Alternativas	F.A	%
- Siempre	01	25%
- Casi siempre	00	--
- Algunas veces	03	75%
- Nunca	00	--
Totales	04	100%

**Gráfico 15**

En el cuadro 21, donde se encuentran reflejados los datos correspondientes a la frecuencia con la cual los docentes incentivan entre los estudiantes el uso de materiales, recursos y/o juguetes relacionados con los juegos tradicionales, se puede observar que el 75% de los encuestados seleccionó la alternativa algunas veces, mientras que el 25% expresó que lo hacían siempre. De estos resultados se puede deducir que la mayoría de estos profesionales no se aboca al uso sistemático de materiales y recursos dirigidos a la ejecución de los juegos tradicionales.

Considerando los resultados expuestos en este cuadro, es pertinente destacar que la utilidad de los juegos tradicionales en la formación de los educandos, se encuentra en el hecho de que favorecen el acercamiento entre generaciones, facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad y posibilitan la inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas (Gerico, 2000).

Cuadro 22

¿Estaría usted interesado en participar en un programa de promoción de los juegos tradicionales?

Alternativas	F.A	%
- Si	04	100%
- No	00	--
Totales	04	100%

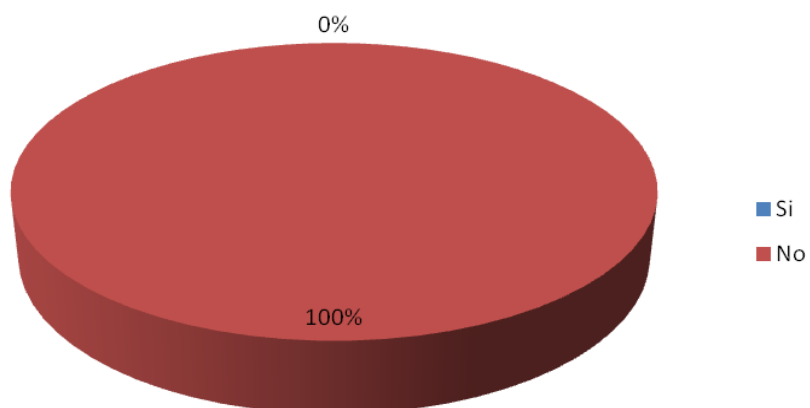


Gráfico 16

En relación al cuadro 22, donde se encuentran reflejados los resultados correspondientes a la pregunta acerca de los docentes estarían interesados en participar en un programa de promoción de los juegos tradicionales, se puede apreciar que el 100% de las personas encuestadas están interesados en insertar esta estrategia como opción para la mediación de los procesos de formación de valores.

Cabe señalar que en la formación de los valores, es primordial para el docente llevar a cabo un ejercicio de poder interpersonal en el aula y de liderazgo transformador, capaz de fomentar la creatividad del alumno, de sus colegas, del entorno (Arévalo, 1997). En ese sentido, los docentes deben tener un máximo interés en cuanto a llevar a cabo estrategias como los juegos tradicionales donde se logren armonizar los valores y las conductas de los estudiantes con miras a consolidar el desarrollo de su personalidad social y su condición ciudadana.

Cuadro 23

¿Cómo sería su participación y/o colaboración en la realización de dicho programa?

Alternativas	F.A	%
- Proyectos de juegos	03	33%
- Dinámicas grupales	02	22%
- Elaboración de materiales	03	33%
- Divulgación de historias	01	12%
Totales	09*	100%

* Se mencionaron varias opciones por parte de los encuestados.

En el cuadro 23, donde se indaga acerca de como sería la participación y/o colaboración en la realización de dicho programa, se puede apreciar que las respuestas emitidas estuvieron dirigidas a proyectos de juegos, dinámicas grupales, elaboración de materiales y divulgación de historias. Estas respuestas reafirman la disposición y el interés de los docentes en integrarse a los procesos dirigidos a fomentar el desarrollo de sus competencias pedagógicas para el uso de los juegos tradicionales.

En ese sentido, estos resultados se relacionan con lo expuesto en el Sistema Educativo Bolivariano (2007), donde se destaca que el proceso educativo debe afianza la identidad venezolana y el sentido de pertenencia de los y las estudiantes, respetando y promoviendo la diversidad cultural, desde una visión humanizante que reivindica la formación desde la misma persona, la cual se recrea y confronta con sus procesos sociales y culturales.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

En atención a los resultados de la investigación, se pudieron establecer las siguientes conclusiones:

- El conocimiento que tienen los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Mercedes Limardo con relación a los juegos tradicionales venezolanos se encuentra centrado básicamente en pocas actividades lúdicas tales como el trompo, perinolas, yo-yo, carrera de sacos, semana y saltando la cuerda.

Sin embargo, es importante señalar que los propios alumnos expresaron que estos juegos tradicionales son escasamente puestos en práctica en el marco de las actividades educativas que se llevan a cabo en el marco de la institución educativa objeto de estudio. En ese sentido, es importante destacar que a través del instrumento aplicado a los estudiantes, se pudo determinar que se han practicado los mismos durante los momentos de esparcimiento y recreación en la escuela.

Así mismo, se detectó que de manera general los docentes del estudio no se han abocado de forma permanente y continua a promover los juegos tradicionales; no existe una utilización integral de materiales y recurso por parte de los docentes para promoverlos en el ambiente de aula como parte de las estrategias para la mediación-construcción de los aprendizajes.

- Las estrategias de enseñanza y aprendizajes que utilizan los docentes para la enseñanza de los juegos tradicionales venezolanos no son han sido del todo satisfactorias en lo que corresponde aplicación en el contexto del ambiente de aprendizaje. A través de la investigación realizada mediante el instrumento aplicado a los docentes del estudio, se pudo determinar que aun cuando los docentes realizan los diagnósticos de aula para conocer los intereses y necesidades de los estudiantes en lo relativo a sus intereses y necesidades sobre su entorno regional, en la ejecución de estrategias para incorporar los juegos tradicionales presentan fallas significativas.

En relación a ello, los resultados de la investigación permitieron determinar que los docentes no han profundizado en la ejecución de formas diferentes a través de las cuales promuevan la utilización de los juegos tradicionales. Igualmente, se percibió que la mayoría no fomentado de manera rregular actividades grupales entre los alumnos para promover los juegos tradicionales. Así mismo, no han utilizado con frecuencia situaciones de la realidad local o regional para incorporar los juegos tradicionales en las actividades que realizan los estudiantes, así como las actividades pedagógicas que deben realizarse en el ambiente de aprendizaje para incorporar/enseñar el uso de los juegos tradicionales

La totalidad de los docentes y alumnos/as están interesados en participar en un programa de promoción de juegos tradicionales en la Unidad Educativa Mercedes Limardo, aspecto que se consideró de fundamental importancia para la elaboración de una propuesta dirigida a llevar a cabo dicha promoción, a los fines de que se le un uso sistemático y organizado a dichos juegos.

Recomendaciones

En atención a las conclusiones de esta investigación se consideró pertinente plantear las siguientes recomendaciones:

- Facilitar en los docentes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo, el conocimiento, y las destrezas para de esta manera alcanzar la relevancia de esta estrategia y fortalecer el manejo de herramientas relacionadas con el proceso de planificación de los juegos tradicionales en los procesos de la formación de valores.

Para ello se hace necesario desarrollar un proceso de capacitación a través de talleres, donde se le aporten las informaciones y experiencias sobre los juegos tradicionales y su importancia en el proceso educativo, así como las técnicas y procedimientos, mediante los cuales estructuren la planificación de los aprendizajes, partiendo de la realización de diagnósticos sobre la realidad local y regional de alumnos y alumnas la vida de aula, conjuntamente con la participación de los padres en la realización de dicha actividad.

- Capacitar a los docentes para que mejoren sus destrezas en la utilización de la diversas modalidades de juegos, recursos y juguetes tradicionales que se pueden utilizar en el ambiente de aprendizaje, de tal manera que los mismos se adecúen a las necesidades de una educación en valores, que se haga presente en forma transversal en todas y cada una de las experiencias de aprendizaje que se lleven a cabo en cada área de aprendizaje.

En ese sentido, la Zona Educativa del Distrito Federal, con el concurso de la directora y supervisora del sector donde funciona la Unidad Educativa Mercedes Limardo, deberá promover actividades dirigidas a preparar a los docentes en el manejo de los procesos de organización y aplicación de las modalidades de juegos tradicionales existentes, con el propósito de que dichos juegos coadyuven en la consolidación de los valores en alumnos/as.

- Hacer llegar los resultados de esta investigación a los docentes y directivos de la Unidad Educativa Mercedes Limardo, a los fines de que desarrollen las estrategias y acciones que conduzcan a la formación de prácticas pedagógicas sustentadas en estrategias lúdicas tradicionales.

En ese sentido se considera necesario hacer llegar una comunicación al personal directivo y docente de la institución acompañada de copia de este informe de investigación, con el propósito de promover un proceso de discusión y análisis que pueda conducir a una toma de decisiones que conduzca a la sistematización y organización de alternativas de solución, a través de las cuales se logre una inserción progresiva de los juegos tradicionales como estrategia para la formación y educación en valores de los alumnos y alumnas de la institución objeto de estudio.

Igualmente, se considera pertinente la formulación de una propuesta alternativa que se exprese a través de un programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

Partiendo de los aspectos expuestos en las conclusiones y recomendaciones de esta investigación, se plantea a continuación una propuesta alternativa, que comprende los siguientes elementos: Identificación de la propuesta, justificación, fundamentación, objetivos de la propuesta y proceso operativo para su ejecución.

Identificación de la Propuesta

La propuesta que se plantea a continuación está dirigida a dar respuesta a la problemática expresada en esta investigación en la cual se evidencia la escasa utilización de los juegos tradicionales como estrategia de fundamental importancia para la formación de los valores sociales, culturales, éticos y estéticos, fundamentales relacionados con el desarrollo integral del educando y su condición de ciudadano vinculado y sensible a su realidad local, regional, nacional e internacional.

En ese orden de ideas, la formulación de la misma se expresa a través de un: Programa para la Promoción de Juegos Tradicionales Venezolanos para los Estudiantes de la Segunda Etapa de Educación Básica en la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano. La estructuración de esta propuesta parte de la premisa que la educación se constituye en un proceso de carácter participativo, cooperativo donde se vincula al estudiante con la dinámica de su realidad social y cultural y con los elementos que se relacionan con su identidad como persona que forma parte del contexto y los valores vinculados con dicha realidad.

Justificación

Los elementos que justifican la formulación de una propuesta expresada en un programa para la Promoción de Juegos Tradicionales Venezolanos se justifican en primer lugar en la necesidad de reafirmar la importancia de las actividades lúdicas en general como estrategias de significativa importancia para colocar a los educandos en situaciones concretas que le faciliten la construcción de sus aprendizajes en términos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

En el caso concreto de los juegos tradicionales, la propuesta del programa viene a tratar de incorporar el uso de este tipo de juegos como elemento de formación en valores, a través de la recreación de situaciones vinculadas con los factores sociales y culturales propios de la localidad, la región y el país, conjuntamente con el desarrollo de vivencias de participación, cooperación, responsabilidad compartida y sentido del respeto, entre otros como elementos de base para coadyuvan en esa formación de valores.

Igualmente, se debe destacar que la estructuración de este programa dirigido a la promoción de los juegos tradicionales contribuye con los aspectos fundamentales propuestos en Sistema Educativo Bolivariano, en cuanto a la formación de educandos con un elevado interés por la actividad científica, humanista y artística; con una conciencia que les permita comprender, confrontar y verificar su realidad por sí mismos y sí mismas; que aprendan desde el entorno, para que sean cada vez más participativos, protagónicos y corresponsables de su actuación en la escuela, familia y comunidad.

También se debe acotar que la propuesta de esta parte del estudio se orienta a facilitarle a los docentes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímamo, una herramienta didáctica de alta relevancia, a través de la cual le facilitan a los estudiantes el conocimiento acerca los valores artísticos y folklóricos de su realidad social y cultural y el desarrollo de un mayor sentido de pertenencia respecto a las personas de su entorno escolar y comunitario.

Finalmente, el programa para la promoción de los juegos tradicionales constituye una forma de reafirmar la confianza en la importancia de la participación de los elementos del entorno cultural del estudiante como factores claves en la consolidación de su proceso de formación tanto en lo que compete a sus habilidades y destrezas como la consolidación de actitudes solidarias, participativas y con un alto sentido de cooperación con su comunidad.

Fundamentación del programa

Los elementos que sirven de fundamento al programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes, se encuentran representados en el paradigma del socioconstructivismo, que tiene como una de sus premisas fundamentales que el conocimiento es el resultado de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y re-interpretada por la mente que va construyendo progresivamente modelos explicativos cada vez más complejos y potentes (La Casa, 2004).

En ese orden de ideas, con la propuesta del programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se trata de

incentivar y profundizar en la consolidación de un proceso educativo en el cual los estudiantes actúen como constructores de sus aprendizajes, a través de las interacciones que realicen con sus iguales, con los adultos y con el contexto social y cultural en el cual se desenvuelven.

Una segunda fundamentación, se encuentra en la forma como se maneja la noción de estrategias de enseñanza en esta investigación, destacándose las mismas como técnicas, actividades y tareas dirigidas a proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes (Fernández, 2004).

En ese sentido través de formulación y aplicación de la propuesta del estudio, se espera que los/as docentes logren que los diferentes componentes del acto didáctico (docentes, estudiantes, objetivos y contextos escolar, familiar y comunitario) interactúen en forma dinámica y creativa para la consecución de los aprendizajes en términos de su significación y pertinencia.

Una tercera fundamentación de esta propuesta se encuentra en los aspectos planteados sobre las actividades lúdicas tradicionales, que se asumen en este estudio como surgidas de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica y como expresión de la cultura y el arte popular y ejes centrales que coadyuvan en los procesos de formación y desarrollo de la identidad de un determinado conglomerado social y, en el plano educativo, en los procesos relacionados con la formación integral del estudiante, a través de sus aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Incorporar los juegos tradicionales como estrategia en los procesos de mediación y aprendizaje que se llevan a cabo en la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antímano,

Objetivos Específicos

- Incentivar la integración de los actores sociales y escolares en los procesos de inserción de los juegos tradicionales como estrategias de enseñanza.
- Capacitar a los docentes y grupos familiares y comunitarios sobre la utilización de los juegos tradicionales en el desarrollo del proceso de socialización de alumnos y alumnas.
- Promover el diseño e implementación de estrategias que viabilicen la creación y el funcionamiento de una ludoteca de juegos tradicionales para el uso creativo y recreativo en el ámbito del aula y en el tiempo libre.

Proceso Operativo para su Ejecución

Para la consecución de los objetivos trazados en el programa propuesto, se ha esquematizado el siguiente plan de acción cuya estructura comprende la formulación de cada objetivo específico, las metas a alcanzar, las estrategias a través de las cuales se logrará la ejecución de las metas trazadas, los recursos necesarios para aplicación de las estrategias y la evaluación del logro del objetivo, incluyéndose en este último aspecto los criterios e instrumentos para establecer el logro de los objetivos.

Objetivo Específico 1: Incentivar la integración de los actores sociales y escolares en los procesos de inserción de los juegos tradicionales como estrategias de enseñanza.

Meta 1: En término de tres (03) meses se deben sensibilizar a docentes y a los grupos familiares y comunitarios acerca de los juegos tradicionales y su importancia para favorecer los ambientes educativos creativos, recreativos y participativos en el proceso de socialización de los alumnos y alumnas de la Unidad Educativa Mercedes Limardo.

Meta 2: En tres (03) meses se debe consolidar un proceso de integración de los docentes y grupos familiares y comunitarios para discutir sobre la planificación, diseño y organización de ambientes educativos creativos, recreativos y participativos mediante la incorporación de los juegos tradicionales.

Estrategias:

- Taller de Información/sensibilización sobre los juegos tradicionales y su relación en la formación de ambientes educativos creativos, recreativos y participativos. Los contenidos a desarrollar en dicho taller serían los siguientes:
 - Fundamentos de una educación para el desarrollo humano.
 - El juego y otras experiencias lúdicas como base de los procesos educativos formales, no formales e informales.
 - El juego tradicional como elemento mediador en el desarrollo de las dimensiones cognitiva, afectiva, comunicativa, creativa y política.
 - Relación entre ocio, recreación y desarrollo.
 - Los juegos tradicionales como estrategias para la formación de escenarios de desarrollo personal, institucional y comunitario y de fortalecimiento de la localidad.

- Jornadas de reflexión y discusión para precisar aspectos concretos relacionados con los temas del taller realizado.

Recursos:**- Recursos Humanos:**

- Supervisores, directivos y docentes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo.
- Promotores culturales y artísticos.
- Especialistas en el área Didácticas.
- Grupos familiares y comunitarios de la parroquia.

- Recursos Materiales:

- Módulo instruccional: Los Juegos Tradicionales, y su Importancia de los Ambientes Educativos Creativos, Recreativos y participativos para la Socialización de los niños y las niñas.
- Computadora y programa de presentación.
- Video-Beam.
- Espacios de la comunidad de la parroquia.
- Espacios de la institución.

Evaluación:**Criterios:**

- Al elaborarse reflexiones y/o proyectos para el diseño de Juegos Tradicionales ajustados a ambientes educativos recreativos, creativos y participativos, que coadyuven en el proceso de socialización de los alumnos y alumnas de la institución.
- Al integrarse equipos de trabajo para la elaboración de los proyectos.

Instrumentos:

- Observación participante, a través notas de campo y discusiones en grupo.
- Entrevista/conversación con actores del proceso.

Objetivo Específico 2: Capacitar a los docentes y grupos familiares y comunitarios sobre la utilización de los juegos tradicionales en el desarrollo del proceso de socialización de alumnos y alumnas.

Meta 1: En dos (02) meses directivos, docentes, grupos familiares y comunitarios se integrarán a los procesos para los Proyectos Educativos Integrales Comunitarios (PEIC) dirigido a promover el uso los juegos tradicionales en la Unidad Educativa Mercedes Limardo.

Meta 2: En cuatro (04) meses deben estar elaborados Proyectos Educativos Integrales Comunitarios (PEIC) dirigido a promover el uso los juegos tradicionales en la Unidad Educativa Mercedes Limardo.

Estrategias:

- Taller de Información/capacitación sobre la creación o fortalecimiento de los juegos tradicionales en el contexto comunitario y escolar (PEIC) donde se desempeñan los actores educativo/comunitarios como mediadores de procesos. Los contenidos a desarrollar en dicho taller serían los siguientes:
 - Organización y funcionamiento de la escuela y la comunidad como escenarios de encuentro intergeneracional; y como espacio de procesos educativos para la familia y comunidad, con énfasis en cuidado y desarrollo educativo.
 - Articulación Escuela y Comunidad como factor determinante de éxito en la inserción de los juegos tradicionales.
 - Organización de trabajo con padres, madres, líderes comunitarios y juveniles, y otros miembros de la comunidad.
 - Estrategias de trabajo con alumnos y alumnas para la propuesta de juegos tradicionales y práctica de los mismos en el ambiente de aula y en la comunidad
 - Actividades intergeneracionales mediadas por la lúdica de los juegos tradicionales.
 - Recuperación de juegos y juguetes tradicionales de la localidad
 - Elaboración de juegos y juguetes con recursos del medio.
- Jornadas para el diseño de los programas de juegos tradicionales en los espacios de la escuela y la comunidad.

Recursos:**- Recursos Humanos:**

- Supervisores, directivos y docentes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo.
- Promotores culturales y artísticos.
- Especialistas en el área Didácticas.
- Grupos familiares y comunitarios de la parroquia.
- Dirigentes de organizaciones comunitarios.

- Recursos Materiales:

- Módulo instruccional: Los Juegos Tradicionales en el marco de los PEIC.
- Computadora y programa de presentación.
- Video-Beam
- Espacios de la comunidad de la parroquia
- Espacios de la Unidad Educativa Mercedes Limardo.

Evaluación:**Criterios:**

- Al elaborarse los PEIC que sirvan de marco para el uso de los juegos tradicionales con la participación de los grupos familiares y comunitarios.
- Al integrarse los equipos de trabajo para la elaboración de los programas de los juegos tradicionales en los espacios de la escuela y la comunidad.

Instrumentos:

- Observación participante, a través notas de campo y discusiones en grupo.
- Entrevista/conversación con actores del proceso.

Objetivo Específico 3: Promover el diseño e implementación de estrategias que viabilicen la creación y el funcionamiento de ludotecas de juegos tradicionales para el uso creativo y recreativo en el ámbito del aula y en el tiempo libre.

Meta 1: En doce (12) meses directivos, docentes, grupos familiares y comunitarios conformarán las redes de ludotecas en la escuela y los espacios comunitarios en el marco de la Parroquia de Antímano.

Meta 2: En tres (03) meses debe realizarse una evaluación integral que abarque los siguientes aspectos: Funcionamiento de las ludotecas, desempeño del recurso humano que labora en las ludotecas, manejo de los recursos, participación de los grupos familiares y comunitarios en las redes de ludotecas, niveles alcanzados por los/as alumnos/as en su proceso de aprendizaje/socialización, satisfacción de padres y representantes de los niños.

Estrategias:

- Conformación de las mesas de trabajo para promover, operativizar y dinamizar las redes de ludotecas en el contexto de la comunidad con la participación de directivos y docentes de los centros de atención, grupos familiares y comunitarios.
- Estructuración de los sistemas de articulación interinstitucional e intersectorial con la participación de padres, madres y líderes de la comunidad en las áreas educativas, culturales y deportivas.
- Desarrollo de estrategias de monitoreo del cumplimiento de las metas trazadas en la estructuración de las ludotecas y del uso de los recursos.
- Aplicación de observación, entrevistas, talleres de discusión y cuestionarios entre otros para obtener información sobre funcionamiento de las redes de ludotecas, procesos, cumplimiento de objetivos y metas, impacto, eficiencia y eficacia.

Recursos:**- Recursos Humanos:**

- Supervisores, directivos y docentes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo.
- Promotores culturales y artísticos.
- Especialistas en el área Didácticas.
- Grupos familiares y comunitarios de la parroquia.
- Dirigentes de organizaciones comunitarios.

- Recursos Materiales:

- Modelos de evaluación de programas de ludotecas.
- Registros y cuadernos de campo para registros de observaciones y entrevistas.
- Cuestionarios.
- Computadora y programa de procesamiento estadístico de datos.
- Matriz de datos y de categorización de informaciones obtenidas
- Espacios de la comunidad de la parroquia de Antímano
- Espacios de la Unidad Educativa Mercedes Limardo.

Evaluación:**Criterios:**

- Al elaborarse informe integral de evaluación que abarque: Funcionamiento de las redes de ludotecas, número de alumnos y alumnas atendidos/as, proyección comunitaria de las ludotecas, competencias del personal de las ludotecas (ludotecarios), nivel de satisfacción de los usuarios, nivel de participación de grupos familiares y comunitarios.

Instrumentos:

- Formato para revisión de informe de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA

- Ardila, A. (2000). *Psicofisiología de los Procesos Complejos*. México: Trillas.
- Aretz, I. (2001). *Manual del Folklore Venezolano*. Caracas: Ministerio de Educación.
- Arévalo, E. (1997). *Valores y Tendencias Actuales en la Venezuela Actual*. Caracas: Universidad Pedagógica Libertador. Programa Nacional de Ética y Docencia.
- Balestrini, M. (2002). *Como elaborar el Proyecto de Investigación*. Caracas: B&L Servicio Editorial.
- Barriga, F., Hernández, G. (2003) *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill.
- Bauzer, E. (1997). *Juegos Educativos*. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Cardona, M. (1991). *Algunos juegos de los niños de Venezuela*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- CAVIM (2000). *El Deporte. Historia, reglamentos. Juegos Nacionales y Recreación Tomo II*. Caracas
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Caracas. *Gaceta Oficial N° 36.860* del 30 de diciembre de 1999
- Currículo Básico Nacional*. Caracas, Ministerio de Educación, Julio de 1998
- Díaz, G. (2000). *Elementos para una Educación en Valores*. Uruguay: Ediciones de la Organización de Estados Iberoamericanos.
- Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano*. Caracas, Ministerio del Popular para la Educación, Septiembre 2007
- Domínguez, L. (1996). *Juegos Infantiles*. Caracas: Co-Bo.
- Fernández, F. (2004). *Las Tareas de la Profesión de Enseñar*. Madrid: Siglo XXI.
- FUNDENA, (2005). *Ecografía de los Llanos*. Disponible <http://www.ecollanos.com.ve/contenido.asp?SC=51>. Consultado: Enero, 2008.
- Gerico, R. (2000). Juegos y deportes populares, Autóctonos y Tradicionales. En *temario de oposiciones de profesorado de E.G. B*, Zaragoza, España: Ed. SEPID.

- González, E. (1997). *Diez Ensayos de Cultura Venezolana*. Caracas: Tropykos.
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2003). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.
- Lacasa, P. (2004). *Modelos Pedagógicos Contemporáneos*. Madrid: Visor.
- Ley Orgánica de Educación. Caracas. *Gaceta Oficial N° 2635* del 26 de julio de 1980.
- Ley Orgánica de Protección al Niño y al Adolescente. Caracas. *Gaceta Oficial N° 5. 266 Extraordinario* del 2 de octubre de 1998.
- McCarthy, S. y Taiff, E. (2002). *Perspectivas de la Investigación Alternativa*. Buenos Aires, Argentina: Aiqué.
- Maestro, F. (2000). Los Juegos Tradicionales en la Educación Primaria en *Jornadas sobre los Juegos Tradicionales en Educación*. Aragón, España.
- Medina, M. (2002). *La Práctica Docente a la Luz del Constructivismo*. México: Limusa.
- Mezones y Ramones. (1999). *El Juego como Estrategia Metodológica en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje*.
- Montero, M. (2001), *Ideología, Alienación e Identidad Nacional*. Caracas: Ediciones de la Universidad Central de Venezuela
- Mora y Rojas. (2006). *El Juego como Estrategia de Enseñanza en el diseño de un Proyecto Pedagógico de Aula*.
- Muñoz M. Rennar R. (2007). *Cuándo Preocuparse Sobre Sus Pre-Adolescentes*.
- Palella, S. y Martins, F. (2006). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (FEDUPEL)
- Pérez, Y. (2002). *Propuesta para la Utilización de la Literatura Infantil como Estrategia para la Formación de Valores de la Identidad Regional en los alumnos de la Primera Etapa de Educación Básica*. Barcelona, Venezuela: Universidad Nacional Abierta. Trabajo Especial de Grado sin publicar.
- Ruiz, C. (1998). *Instrumentos de Investigación en Educación*. Barquisimeto, Venezuela: SIDECA.

- Sánchez, N. (2001). Juegos Tradicionales: Más allá del jugar en *II Simposio de Vivencias y Gestión en Recreación*. Cali, Colombia, 22-24 de noviembre.
- Sancho, P. y Fernández, B. (2002). *Un entorno e-learning adaptativo basado en principios socio-constructivos*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Santos, C. y Correa, S. (2000). *Cuando de jugar se trata. Juegos Infantiles*. La Habana: Editorial Científico-Técnica.
- SIDETUR EN LA COMUNIDAD (1997). *Juegos Tradicionales de Venezuela*. Caracas: Autor.
- Thierry, D. (2002). *Habilidades Didácticas para la Educación por Competencias*. México: Limusa.
- Ugalde, L. (1996). *Ética contra Corrupción*. Caracas: Ediciones de la Contraloría General de la República.
- Urdaneta, L. (2002). *Los Juegos Tradicionales y su Importancia*. Caracas: Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela. (UCV).
- Vallejo (2005). *Los Juegos Tradicionales de Ciudad Bolívar (Libro Complementario)*.
- Zavala (2003). *La práctica educativa. Como enseñar*. Barcelona: Graó.

ANEXOS

**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE ARTES**

**CUESTIONARIO PARA CONOCER EL USO DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES POR LOS/AS ALUMNOS/AS**

Estimado/a alumno/a:

A continuación te formulo una serie de preguntas para saber lo que conoces acerca de los juegos tradicionales y el interés que tienes en aprender acerca de ellos. Por eso te pido colaboración para que respondas cada una de estas preguntas, pues me interesa saber tu opinión para un trabajo que realizo en la actualidad sobre este tema.

Sin otro particular y esperando que me ayudes y me apoyes con este cuestionario,

Br. Yessika Velásquez.

INSTRUCCIONES

1. Lee cada una de las preguntas con mucho cuidado antes de responderlas.
2. Marca con un equis (X) en el espacio en blanco o paréntesis de la alternativa que selecciones
3. No dejes ninguna pregunta sin responder.
4. Si tienes alguna duda, pregúntale a la persona que te aplicó el cuestionario.

1. Tienes conocimiento de lo que es:

a. El Juego.

Si () No ()

b. Tradiciones

Si () No ()

c. Juegos Tradicionales

Si () No ()

d. Actividades Recreativas.

Si () No ()

2. Conoces los diferentes tipos de juegos:

Si () No ()

3. ¿Cuál de los siguientes juegos tradicionales conoces?

a. Trompo

Si () No ()

b. Gurrufío

Si () No ()

c. Zaranda

Si () No ()

d. Metras

Si () No ()

e. Rondas

Si () No ()

f. Perinola

Si () No ()

g. Yo-Yo

Si () No ()

h. Carreras de Sacos.

Si () No ()

i. Rayuela (Semana)

Si () No ()

j. Saltando la cuerda

Si () No ()

Otro(s) _____ Cuál(es) _____

4. ¿Cuál de los siguientes juegos tradicionales realizas durante las actividades recreativas (recreo) en la escuela?

a. Trompo

Si () No ()

b. Gurrufío

Si () No ()

c. Zaranda

Si () No ()

d. Metras

Si () No ()

e. Rondas

Si () No ()

f. Perinola

Si () No ()

g. Yo-Yo

Si () No ()

h. Carreras de Sacos.

Si () No ()

i. Rayuela (Semana)

Si () No ()

j. Saltando la cuerda

Si () No ()

Otro(s) _____ Cuál(es) _____

5. ¿Cuál de esos juegos son promovidos o enseñados por el/la docente?

a. Trompo

Si () No ()

b. Gurrufío

Si () No ()

c. Zaranda

Si () No ()

d. Metras

Si () No ()

e. Rondas

Si () No ()

f. Perinola

Si () No ()

g. Yo-Yo

Si () No ()

h. Carreras de Sacos.

Si () No ()

i. Rayuela (Semana)

Si () No ()

j. Saltando la cuerda

Si () No ()

Otro(s) _____ Cuál(es) _____

6. ¿El/la docente trae al aula materiales y recursos para la realización de los juegos tradicionales?

Si () No ()

7. ¿Utiliza el/la docente los juegos tradicionales durante las actividades que se realizan en el aula?

Si ()

No ()

8. ¿Crees que el/la docente le da importancia a los juegos tradicionales?

Si ()

No ()

9. ¿Conoces otros juegos tradicionales que se pueden incluir en las actividades que se realizan en el aula de clase?

Si ()

No ()

10. De ser afirmativa tu respuesta indica cuáles

11. ¿Te gustaría participar en un programa de actividades donde se realicen juegos tradicionales?

Si ()

No ()

**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE ARTES**

**CUESTIONARIO PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LA
ENSEÑANZA/PROMOCIÓN DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES POR LOS/AS DOCENTES**

Estimado/a Docente:

El cuestionario que se le presenta a continuación está dirigido a la obtención de una serie de informaciones y datos relacionados con las estrategias desarrolladas por usted para la promoción/enseñanza de los juegos tradicionales. Las informaciones que se obtengan servirán de insumos para una investigación que tiene como propósito el diseño de un programa de promoción de juegos tradicionales venezolanos para los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica Caso: Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antimano.

En ese sentido, le agradecemos altamente la colaboración que pueda prestar en la atención a este instrumento y las respuestas pertinentes al mismo.

Sin otro particular,

Atentamente,

Br. Yessika Velásquez

INSTRUCCIONES

1. Lea con sumo cuidado el instrumento antes de proceder a responderlo.
2. Marque con una equis (X) en el espacio en blanco correspondiente a la alternativa que considere como respuesta pertinente a cada ítem formulado.
3. No deje ningún ítem sin responder.
4. El instrumento tiene carácter confidencial, por lo que no tiene que identificarlo.
5. Si tiene alguna duda, consulte a la persona que le suministró este cuestionario.

1. ¿Con qué frecuencia realiza usted los diagnósticos correspondientes a las necesidades e intereses de los alumnos y alumnas en cuanto al conocimiento de su realidad local y regional?

- Siempre _____
- Casi siempre _____
- Algunas veces _____
- Nunca _____

2. ¿Cómo participan los/as alumnos/as en la realización de los diagnósticos sobre sus necesidades e intereses en relación con las costumbres y tradiciones de su localidad y/o región?

- Dinámicas grupales _____
- Juegos _____
- Conversaciones individuales _____
- Todas las anteriores _____
- Otras _____ Especifique_____

3. ¿Qué medios utiliza usted para promover la participación de los/as estudiantes en la selección de experiencias relacionadas con su realidad local o regional?

- Discusiones grupales _____
- Dramatizaciones _____
- Juegos de participación _____
- Todas las anteriores _____
- Otras _____ Especifique_____

4. La definición de actividades que se habrán de realizar en el ambiente de aprendizaje se generan por:

- Decisión de la docente _____
- Decisión de los/as alumnos/as _____
- Consenso alumnos/as y docente _____
- Propuesta Educación Básica _____
- Otras _____ Especifique_____

5. ¿Con qué frecuencia se aboca usted a promover los juegos tradicionales en las actividades que realiza en el aula?

- Siempre _____
- Casi siempre _____
- Algunas veces _____
- Nunca _____

6. ¿Utiliza usted actividades grupales entre los alumnos para promover los juegos tradicionales?

- Siempre _____
- Casi siempre _____
- Algunas veces _____
- Nunca _____

7. ¿Con qué frecuencia utiliza situaciones de la realidad local o regional para incorporar los juegos tradicionales en las actividades que realizan los estudiantes?

- Siempre _____
- Casi siempre _____
- Algunas veces _____
- Nunca _____

8. ¿A cuáles situaciones en específico?

- Celebración de aniversarios _____
 - Fechas históricas _____
 - Características de la localidad _____
 - Sitios de la localidad _____
 - Tipos de pobladores _____
 - Otros _____ Especifique _____
-

9. ¿Con qué frecuencia utiliza usted las actividades pedagógicas que se realizan en el ambiente de aprendizaje para incorporar/enseñar el uso de los juegos tradicionales?

- Siempre _____
- Casi siempre _____
- Algunas veces _____
- Nunca _____

10. ¿Incentiva entre los estudiantes el uso de materiales, recursos y/o juguetes relacionados con los juegos tradicionales?

- Siempre _____
- Casi siempre _____
- Algunas veces _____
- Nunca _____

11. ¿Estaría usted interesado en participar en un programa de promoción de los juegos tradicionales?

- Si _____
- No _____

12. ¿Cómo sería su participación y/o colaboración en la realización de dicho programa?

ANEXO B: Validación**CERTIFICADO DE VALIDEZ**

Yo, Zoraida López, en mi carácter de experto en el Área de Investigación Educativa, certifico que he leído y recibido los cuestionarios que se aplicarán para la recolección de los datos de la investigación de la ciudadana Yessika Velásquez titulada: Promoción de Juegos Tradicionales Venezolanos para estudiantes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo. Luego de realizada la observación se verificó que dichos instrumentos cumplen los requerimientos para los cuales han sido diseñado y por ello certifico su validez.

Nombre: Lic. (MSc) Zoraida López.

Firma: _____

C.I. N°: 5.553.066

Fecha: 15-09-2007

CERTIFICADO DE VALIDEZ

Yo, Liseth Viña en mi carácter de experta en el área de Difusión Cultural, certifico que he leído y recibido los cuestionarios que se aplicarán para la recolección de los datos de la investigación de la ciudadana Yessika Velásquez titulada: Promoción de Juegos Tradicionales Venezolanos para estudiantes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo. Luego de realizada la observación, verifico que dichos instrumentos cumplen los requerimientos para los cuales han sido diseñados y por ello certifico su validez.

Nombre: Lic. Liseth Viña

Firma: _____

C.I. N°: 10.168.453

Fecha: 13-09-2007

**ANEXO C: CONFIABILIDAD
INSTRUMENTO DE LOS ALUMNOS**

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

$$k = 11$$

$$\alpha = \frac{k}{11-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

$$\alpha = 11/10 (1 - 11,5/47)$$

$$\alpha = 1,04 (1 - 0,244)$$

$$\alpha = 1,1 (0,756)$$

$$\alpha = 0,8316 \approx \mathbf{0,83}$$

Regla de Decisión

RANGOS

0,81 a 1,00

0,61 a 0,80

0,41 a 0,60

0,21 a 0,40

0,01 a 0,20

MAGNITUD

Muy Alta

Alta

Moderada

Baja

Muy Baja

INSTRUMENTO DE LOS DOCENTES

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

$$k = 12$$

$$\alpha = \frac{k}{11-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

$$\alpha = 12/11 (1 - 10,08/43,8)$$

$$\alpha = 1,09 (1 - 0,244)$$

$$\alpha = 1,09 (0,76986)$$

$$\alpha = 0,8391474 \approx \mathbf{0,84}$$

Regla de Decisión

RANGOS

0,81 a 1,00

0,61 a 0,80

0,41 a 0,60

0,21 a 0,40

0,01 a 0,20

MAGNITUD

Muy Alta

Alta

Moderada

Baja

Muy Baja