



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

**PROGRAMA EDUCATIVO PARA EL RESCATE DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES Y EL FORTALECIMIENTO
DE LA IDENTIDAD REGIONAL Y LOCAL**

**CASO: U. E. "DR. CELESTINO FARRERA" DEL MUNICIPIO
SIMÓN BOLÍVAR DE BARCELONA – EDO. ANZOÁTEGUI**

Tutora:

Dra. Bertalina Quijada

Autoras:

María Allen CI: 5.487.955

Yraida Maza CI: 8.242.385

Barcelona, Enero 2012



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



**PROGRAMA EDUCATIVO PARA EL RESCATE DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES Y EL FORTALECIMIENTO DE LA
IDENTIDAD REGIONAL Y LOCAL
CASO: U. E. “DR. CELESTINO FARRERA” DEL MUNICIPIO
SIMÓN BOLÍVAR DE BARCELONA – EDO. ANZOÁTEGUI**

**Trabajo de Grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela
para optar a la Licenciatura en Educación**

Barcelona, Enero 2012



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO: BARCELONA EDO. ANZOÁTEGUI**



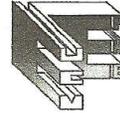
**PROGRAMA EDUCATIVO PARA EL RESCATE DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES Y EL FORTALECIMIENTO DE LA
IDENTIDAD REGIONAL Y LOCAL
CASO: U. E. “DR. CELESTINO FARRERA” DEL MUNICIPIO
SIMÓN BOLÍVAR DE BARCELONA – EDO. ANZOÁTEGUI**

**Trabajo de Grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela
para optar al título de licenciad(a)os en Educación**

Barcelona, Enero 2012



Universidad Central de Venezuela
 Facultad de Humanidades y Educación
 Escuela de Educación
 Coordinación Académica



**DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA
 VEREDICTO**

Quienes suscriben, miembros del jurado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1446 de fecha 19/11/11, para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por, Maria Allen, C.I. 5.487.955, Yraida Maza, C.I. 8.242.385., bajo el título, "Programa Educativo para el Rescate de los Juegos Tradicionales y el Fortalecimiento de la Identidad Regional y Local", dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 21-01-12, nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación, para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como **criterios para otorgar la clasificación**: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, **acordamos calificarlo como:**

APLAZADO APROBADO otorgándole la mención:
 SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes:

La propuesta educativa es viable, su implementación va a ser una buena experiencia para los docentes de educación primaria. Su defensa oral presentó algunas debilidades de tipo conceptual y metodológica las cuales deben ser superadas.

Juanita Castillo
 Profa. JUANITA CASTILLO

Pablo de Silva
 Prof. PABLO DE SILVA

Tutora Profa. BERTALINA QUIJADA



APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesor BERTALINA QUIJADA, de la UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA, adscrita a la ESCUELA DE EDUCACIÓN, en mi carácter de Tutor/a del Trabajo de Grado titulado PROGRAMA EDUCATIVO PARA EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD REGIONAL Y LOCAL, realizado por lo(a) ciudadano(a)s MARÍA ALLEN C.I.: 5.487.955 y YRAIDA MAZA C.I.: 8.242.385, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la defensa del mismo.

En Barcelona a los 15 días del mes de Febrero de 2012.



Dra. BERTALINA QUIJADA

C.I.: 2.796.382

DEDICATORIA

Al más grande de todos, mi Dios todo Poderoso, por alumbrarme el camino con luces de fortaleza, paciencia y humildad para lograr mí meta.

A mi madre ya fallecida, por darme la vida y apoyarme incondicionalmente con sus palabras de aliento que incentivaron en mí las ganas de seguir adelante, cuando estuve a punto de caer. ¡Gracias Mamá!

A mis hijos: Krysttel Amgelyn, Ramdol Alexander, María Celeste, Romina Gabriela, Ámbar Dayssel, por su gran apoyo y haber compartido conmigo tristezas y alegrías hasta ver culminada mi meta fijada.

A mis profesores Evaristo Marcano y José Loreto, por regalarme sus palabras de fe y aliento, en los momentos que yo más lo necesitaba: Dios los bendiga.

A mis nietos Sahory, Sebastian y Santiago por darme su alegría cada día de mi vida, porque ellos son mi fuerza.

A mi compañera Yraida Maza, por su amistad y paciencia para no decaer en los momentos difíciles de la gran carrera, y poder así culminar con éxito nuestro trabajo de grado.

GRACIAS...

María Allen

DEDICATORIA

Le doy gracias a Dios Todo Poderoso, por darme la fuerza y la voluntad de seguir adelante en mis labores, y en mi culminación de grado. Al santísimo San Judá Tadeo, por solucionar mis situaciones y estar conmigo en cada momento que lo necesitaba, en mis estudios.

A mis padres, que en este momento no están conmigo, pero desde el cielo me dan sus bendiciones.

A mis hermanas, que estuvieron pendientes de mí siempre.

A mis sobrinos, amigos y profesores.

Sin esperar nada a cambio, han sido pilares en nuestro camino y así, forman parte de este logro.

AMEN

Yraida Maza

AGRADECIMIENTO

A Dios, por fortalecer nuestra vida todos los días sin distinción de raza.

A la Dra. Bertalina Quijada, tutora académica, quien estuvo siempre pendiente de nosotras, ofreciéndonos su tiempo, conocimiento paciencia, amistad y cariño permitiéndonos conocer en ella una bella persona.

A la gran familia que conforma la Unidad Educativa “Dr. Celestino Farrera” de Barcelona – Edo. Anzoátegui: directivos, docentes, representantes, alumnos y obreros que permitieron realizar nuestro trabajo de grado dentro de sus instalaciones, prestándonos su colaboración con humildad y desinteresadamente.

A todas aquellas personas que de una u otra manera nos ayudaron en la realización y culminación del presente trabajo de grado.

A todos muchas gracias

GRACIAS...

María Allen

AGRADECIMIENTO

El Señor es mi pastor nada me falta, te agradezco Dios Todo Poderoso y a San Judas Tadeo por darme la fuerza y el coraje, para hacer de este sueño realidad. Por estar conmigo en cada momento de mi vida, y por cada regalo de GRACIAS que me has dado.

Agradeciéndole a mi padre, a mi madre que no están en este momento cerca de mí, pero que están en el cielo con Dios y desde allá recibo sus bendiciones.

A mis hermanas que siempre estuvieron conmigo, sobrinos, sobrinas, mi amigo, mi esposo y cuñados.

A mis profesores de la universidad, y principalmente a mi tutora Bertalina Quijada quien me ha dado su apoyo y su motivación integrada.

Gracias

Yraida Maza



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
BARCELONA, ESTADO ANZOÁTEGUI**

**PROGRAMA EDUCATIVO PARA EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL
FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD REGIONAL Y LOCAL
CASO: U. E. "DR. CELESTINO FARRERA" DEL MUNICIPIO SIMÓN BOLÍVAR DE
BARCELONA – EDO. ANZOÁTEGUI**

Autoras: Maria Allen
Yraida Maza
Tutor: Dra. Bertalina Quijada

RESUMEN

El estudio, tuvo como propósito rescatar los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local, surgió de la necesidad evidenciada en la U. E. "Dr. Celestino Farrera" del Municipio Simón Bolívar de Barcelona – Edo. Anzoátegui y su entorno, donde los docentes y representantes de la Comunidad Educativa muy poco fomentan el arraigo cultural a través de ellos. La investigación se orientó en supuestos que tratan sobre el aprendizaje centrado en la interacción que acontece entre la persona y su entorno, enmarcándose en lo tecnológico de nivel descriptivo. Con una población de 10 docentes y 5 representantes de la Comunidad Educativa, a quienes se aplicó un cuestionario, por otro lado, se realizó un sondeo en la comunidad a través de una lista de cotejo para recolectar la información pertinente. Los resultados arrojaron las siguientes conclusiones: La mayoría de los docentes y representantes de la Comunidad Educativa manifestaron estar en disposición para la ejecución de actividades relacionadas con los juegos tradicionales, sin embargo, reflejan también que no existe entre sus miembros una fluida comunicación, no se toman en consideración sus opiniones, falta de estimulación e incentivos e igualmente no colaboran, entre otros rasgos que demuestran apatía por la integración. También se detectó que la comunidad cuenta con Casa de Cultura, grupos de bailes, cuenta cuentos, personas conocedoras de la Historia local, instructor de bailes folklóricos, instructor de artes escénicas y promotor de juegos; sitios y especialistas que son imprescindibles para proyectar y desarrollar aprendizajes, en relación con el contexto histórico-social cultural y los valores basados en la identidad, por otro lado, se detectó que las instituciones privadas y públicas mostraron apatía ante la propuesta del programa educativo para rescatar los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local.

Descriptor: Cultura, Folklore, Juegos tradicionales, Valores, Identidad, Región, Programa.



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
BARCELONA, ESTADO ANZOATEGUI**

**EDUCATIVE PROGRAM TO RESCUE TRADITIONAL PLAYS AND STRENGTHEN OF
LOCAL AND REGIONAL IDENTITY
CASE: U. E. "DR. CELESTINO FARRERA" DEL MUNICIPIO SIMÓN BOLÍVAR DE
BARCELONA – EDO. ANZOÁTEGUI**

Authoress: Maria Allen
Yraida Maza
Tutor: Dra. Bertalina Quijada

RESUMEN /SUMMARY

Study had like purpose to rescue traditional plays and strengthen of local and Regional Identity, it came out like and evidential neediness into U.E. "Dr. Celestino Farrera" of Simon Bolivar Municipality in Barcelona – Anzoátegui State and its around, where docents and representatives of Educative Community very few works for implant cultural rooting in cultural areas though then research was articulated on supposes that deals with centralized learning related in interaction happening between person and its surround. Marking into technological descriptive level with a population of 10 docents and 364 representatives of educative community, whose was made an asking in community throug a couple questions to collect pertinent information. Result gave the following conclusions: Mostly of docents and representatives of Educative community manifested to be in disposition for activities ejections related to traditional plays, however, it reflex that do not exist among members a fluently communication, consideration of their opinions are not taking, there is a lackness of incentives and stimulation among then besides that there is not any collaboration wese some of features that reveals aphyaty for integration was seen too community have a culture house, where dome group, tale tellers and a groups of persons whose know local history, folk dance instructor deals too, resides of scenic Arts Instructor and play promoters forms parts of community, develop learning relastes with historic-social cultural context and values supported into identity on the hand, was detected that privates and educative program purpose to rescue traditional plays and the straighten of local and regional identity.

Descriptors: Culture, Folk, Traditional Plays, Values, Identity, Regional Program.

INDICE

DEDICATORIAS	ii
AGRADECIMIENTOS	iv
RESUMEN	iv
LISTA DE CUADROS	vi
LISTA DE GRÁFICOS	ix
LISTA DE FIGURAS	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Objetivos de la investigación	11
1.2.1 Objetivo general	11
1.2.2 Objetivos específicos	12
1.3 Justificación	12
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL	
2.1 Antecedentes de la investigación	16
2.2 Bases teóricas	21
2.2.1 Teoría del desarrollo social de Lev Vigotsky	21
2.2.2 Aprendizaje significativo de Ausubel	26
2.2.3 Teoría de la personalidad de Bandura	28
2.2.4 Recobrando los juegos tradicionales como herramienta pedagógica	30
2.2.4.1 Juegos populares y tradicionales de la Parroquia San Cristóbal, municipio Simón Bolívar de Barcelona, Estado Anzoátegui	33

2.2.4.2 Los juegos tradicionales como contenido curricular y el fortalecimiento de la identidad regional y local	45
2.2.4.3 Fortaleciendo la identidad regional y local a través de los juegos tradicionales	47
2.2.4.3.1 La educación en el valor “identidad regional y local”	49
2.2.5 La escuela como centro del quehacer comunitario y espacio comunitario de paz	51
2.2.6 El docente como líder y promotor en la comunidad	52
2.2.7 Una visión de la integración escuela – comunidad	53
2.2.8 Transculturización y su influencia en el proceso de enseñanza- aprendizaje del niño y la niña de Educación Primaria	55
2.2.9 Programa Educativo para el rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local	57
2.3 Bases legales	60

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación	64
3.2 Nivel de la investigación	66
3.3 Población	66
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	
3.4.1 Técnicas de recolección de datos	68
3.4.1.1 La encuesta	68
3.4.1.2 La observación	68
3.4.2 Instrumentos de recolección de datos	69
3.4.2.1 El cuestionario	69
3.4.2.2 Lista de cotejo	70

3.5 Validez del instrumento	71
3.6 Confiabilidad del instrumento	71
3.7 Técnicas de análisis	72
3.8 Operacionalización de la variable	72
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE LOS DATOS	
Presentación y análisis de los resultados	75
Cuestionario aplicado a los docentes	76
Cuestionario aplicado a los representantes	109
Lista de cotejo	136
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones	
Recomendaciones	141
CAPÍTULO VI. PROPUESTA	
Programa Educativo para el rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la Identidad Regional y Local	145
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	
Anexo A. Instrumentos de la investigación	
Anexo A-1	291
Cuestionario aplicado a los docentes	
Anexo A-2	292
Cuestionario aplicado a los representantes de la Comunidad Educativa	
Anexo A-3	302
Lista de Cotejo	
Anexo B. Validaciones de los cuestionarios	314
Anexo C. Ejemplo de Plan de Acción	339
Anexo D. Otros	341

LISTA DE CUADROS

Cuadro	Pág.
1. Teorías del aprendizaje	23
2. Representación de la población.	67
3. Representación de la muestra	67
4. Operacionalización de variables	74
5. Edad de la población estudiada	76
6. Nacionalidad de los docentes	77
7. Lugar de domicilio	78
8. Título obtenido por los docentes	79
9. Años de experiencia docente	81
10. Interés en la ejecución de actividades culturales para el rescate de los juegos tradicionales	82
11. Disposición hacia la ejecución de actividades culturales relacionadas con juegos tradicionales	83
12. Actividades culturales en las que está dispuesto a participar	84
13. Forma en que le gustaría integrarse en la ejecución de ellas	85
14. Centros de difusión cultural en los que participaría	87
15. Integración escolar de representantes-docentes para ejecutar actividades culturales relacionadas con juegos tradicionales	88
16. Desinterés en la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales	89
17. Con quién se involucra en la realización de actividades culturales	91
18. Equipos de trabajo que está dispuesto a conformar para la ejecución de actividades culturales	93
19. Motivos por los que dejaría de participar	94
20. Integración en la ejecución de un diseño instruccional	95
21. Satisfacción en la elaboración de planes relacionados con el rescate de juegos tradicionales	96
22. Recursos con que está dispuesto a colaborar en las actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales	98

23. Colaboración en materia de rescate y fortalecimiento de la Cultura	99
24. Promoción de actividades para desarrollar objetivos individuales en el rescate de la identidad regional y local	100
25. Frecuencia con que se integraría a estas actividades	102
26. Forma de comunicación con los representantes para ejecutar actividades culturales	104
27. Presencia de problemas de comunicación entre docentes y representantes	105
28. Actividades culturales en las que posee formación	106
29. Cuenta con la formación necesaria para la formulación y promoción	107
30. Participación en talleres de adiestramiento	108
31. Sexo de los representantes de la Comunidad Educativa	109
32. Grupo de edad	110
33. Nacionalidad de los representantes de la Comunidad Educativa	111
34. Lugar de domicilio	112
35. Estudios realizados	114
36. Profesión u oficio	115
37. Juegos tradicionales que recuerda haber jugado	117
38. Emociones al recordar los juegos tradicionales	118
39. Valoración por juegos tradicionales	119
40. Interés en la ejecución de actividades culturales	120
41. Actividades culturales en las que está dispuesto a participar	121
42. Forma en que participaría en la ejecución de actividades culturales	122
43. Centros de difusión cultural en los que participaría	124
44. Integración escolar de representantes-docentes para ejecutar actividades culturales relacionadas con juegos tradicionales	126
45. Desinterés en la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales	127
46. Con quién se involucra en la realización de actividades culturales	129
47. Motivos por los cuales dejaría de participar	130

48. Integración en la ejecución de un diseño instruccional	131
49. Satisfacción por la ejecución de actividades culturales	132
50. Frecuencia con la que se integraría a las actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales	133
51. Forma de comunicación con los docentes para ejecutar actividades culturales	134
52. Existen problemas de comunicación entre docentes y representantes	135
53. Factores presentes o ausentes relacionados con los recursos disponibles en la Comunidad Educativa	136

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico	Pág.
1. Edad de la población estudiada	76
2. Nacionalidad de los docentes	77
3. Lugar de domicilio	78
4. Título obtenido por los docentes	79
5. Años de experiencia docente	81
6. Interés en la ejecución de actividades culturales para el rescate de los juegos tradicionales	82
7. Disposición hacia la ejecución de actividades culturales relacionadas con juegos tradicionales	83
8. Forma en que le gustaría integrarse en la ejecución de ellas	85
9. Centros de difusión cultural en los que participaría	87
10. Integración escolar de representantes-docentes para ejecutar actividades culturales relacionadas con juegos tradicionales	88
11. Con quién se involucra en la realización de actividades culturales	89
12. Integración en la ejecución de un diseño instruccional	95
13. Satisfacción en la elaboración de planes relacionados con el rescate de juegos tradicionales	96
14. Recursos con que está dispuesto a colaborar en las actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales	98
15. Colaboración en materia de rescate y fortalecimiento de la Cultura	99
16. Promoción de actividades para desarrollar objetivos individuales en el rescate de la identidad regional y local	100
17. Frecuencia con que se integraría a estas actividades	102
18. Forma de comunicación con los representantes para ejecutar actividades culturales	104
19. Presencia de problemas de comunicación entre docentes y representantes	105

20.	Actividades culturales en las que posee formación	106
21.	Cuenta con la formación necesaria para la formulación y promoción	107
22.	Participación en talleres de adiestramiento	108
23.	Sexo de los representantes de la Comunidad Educativa	109
24.	Grupo de edad	110
25.	Nacionalidad de los representantes de la Comunidad Educativa	111
26.	Lugar de domicilio	112
27.	Estudios realizados	114
28.	Profesión u oficio	115
29.	Juegos tradicionales que recuerda haber jugado	117
30.	Emociones al recordar los juegos tradicionales	118
31.	Valoración por juegos tradicionales	119
32.	Interés en la ejecución de actividades culturales	120
33.	Forma en que participaría en la ejecución de actividades culturales	122
34.	Centros de difusión cultural en los que participaría	124
35.	Integración escolar de representantes-docentes para ejecutar actividades culturales relacionadas con juegos tradicionales	126
36.	Desinterés en la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales	127
37.	Con quién se involucra en la realización de actividades culturales	129
38.	Integración en la ejecución de un diseño instruccional	131
39.	Satisfacción por la ejecución de actividades culturales	132
40.	Frecuencia con la que se integraría a las actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales	133
41.	Forma de comunicación con los docentes para ejecutar actividades culturales	134
42.	Existen problemas de comunicación entre docentes y representantes	135

LISTA DE FIGURAS

Figura		Pág.
1	Capacidades que desarrollan los niños a través de los juegos	14
2	Zona de desarrollo próximo	25
3	Roles de los docentes y miembros de la comunidad	26
4	Condiciones del aprendizaje significativo	27
5	Acepciones de la definición de juegos populares.	31
6	Modelo para el diseño de la instrucción	59

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

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

Por otro lado, el objetivo principal del programa educativo que se propone, es que el niño (a) se identifique como persona y se inicie en la toma de conciencia como ser social, en una Comunidad Educativa con sus tradiciones que conduzcan al establecimiento de normas, hábitos y valores

de identidad; porque los juegos tradicionales, tienen riqueza didáctica, estimulan capacidades y actitudes en torno a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo, además de generar nuevos espacios de integración familiar, convivencia y esparcimiento.

La investigación está conformada por seis capítulos, la bibliografía y los anexos. A continuación se describen en forma general el contenido de cada uno:

Capítulo I. Planteamiento del Problema: Se realiza una descripción detallada de la problemática que se expresa en una contradicción externa entre la necesidad de rescatar los juegos tradicionales y la ausencia de un programa para lograr ese propósito, además se realiza la justificación de la investigación y por último se plantea el sistema de objetivos de la investigación.

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

Capítulo III. Marco Metodológico: Se describen las características del estudio y de cada uno de los procedimientos seguidos en el desarrollo de ella.

Capítulo IV. Análisis de los Resultados: Se aplica la metodología planteada en el capítulo anterior, utilizando gráficas para su comprensión y análisis.

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones: Se plantea una

evaluación e interpretación de los resultados obtenidos en función de las variables de estudio, mencionándose conjuntamente una serie de propuestas que buscan dar continuidad y mejoras al estudio realizado.

Capítulo VI. Propuesta: Se presenta el programa educativo diseñado para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local.

Bibliografía y Anexos: Finalmente, se realiza una lista de las fuentes bibliográficas consultadas para el desarrollo de la investigación y se anexan los documentos que justifican el estudio.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Educación es la base primordial en la formación integral del individuo, para que este asuma las transformaciones demandadas por la sociedad y ha sido reconocida universalmente como un derecho y requisito propio para el desarrollo económico, social y cultural, que le ayudará a su vez a desenvolverse en la sociedad y en una cultura determinada.

De acuerdo al actual Currículo Nacional Bolivariano de Educación Primaria (C.N.B., 2007), la educación está orientada hacia un enfoque sociológico más amplio, que incluye al niño y la niña en la familia y la sociedad. Debido a que el organismo infantil está en etapa de crecimiento y desarrollo intensivo, es el momento en que los docentes, padres y/o representantes deben poner en práctica un conjunto de herramientas pedagógicas para despertar en ellos el interés por todas las actividades que se realicen en su entorno escolar y comunitario.

Partiendo de los razonamientos anteriores, la cultura constituye uno de los factores más representativos que identifican una región y/o nación, ella está conformada por los valores, creencias y costumbres, que caracterizan a un pueblo y que definen su idiosincrasia. Estos aspectos traen consigo gran variedad de tradiciones que van adquiriendo modificaciones, a través de los años permitiendo que sean adaptados como parte del patrimonio cultural de

una sociedad, los cuales están representados por bailes, cantos, adivinanzas, cuentos, leyendas, creencias, mitos y juegos, entre otros.

De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 1982), la cultura se define como:

...el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. (p. 6)

En el caso de la cultura venezolana, como producto de la mezcla de razas-autóctonas; blanca, principalmente española, y negra, procedente de África, donde cada una aportó diversos elementos que caracterizan el acervo cultural del país; debe partir de la escuela y desarrollarse en la comunidad, para que el pueblo sea capaz de expresar sus propios valores culturales y defender el patrimonio histórico y tradicional. En la consecución de este objetivo se deben considerar estrategias con las instituciones culturales, los medios de comunicación y las escuelas. En opinión de Jiménez, (2004), impera la necesidad de promover todo aquello que es cultura popular dentro de las programaciones educativas, dado que ésta hace al pueblo dueño de su historia y lo motiva para defender su libertad.

Dentro de este orden de ideas el objetivo de la Educación según el Currículo Nacional Bolivariano de Educación Primaria (C.N.B., ob. cit.) está dirigido a "...la formación de un ser integral que mantenga su identidad étnica y cultural, (...) así como la construcción de conocimientos y saberes, la transmisión de las costumbres y tradiciones ancestrales." (p. 32).

Por ello, la Educación Bolivariana busca acabar con la estructura rígida del modelo educativo tradicional, como lo son las llamadas "asignaturas compartimentadas", promoviendo el saber holístico, el intercambio de experiencias y una visión compleja de la realidad que permita a todos los involucrados en el proceso educativo, valorar otras alternativas de aprendizaje.

De acuerdo al planteamiento anteriormente expuesto, se hace necesario que en el Sistema Educativo Bolivariano se incluya "la afectividad y lo lúdico" como uno de los aspectos fundamentales del proceso educativo; por guardar plena coherencia con las áreas de aprendizaje definidas en el Subsistema de Educación Primaria, de esta manera, puede emplearse como una estrategia de aprendizaje en cualquiera de las asignaturas a dictar por los docentes, permitiendo de esta manera comprender mejor al niño (a) en sus inquietudes, necesidades e intereses al tiempo que puede reforzar aquellos aspectos donde presentan dificultades.

Al respecto Cordido (1979) afirma que mediante el juego el niño va dibujando el esquema de lo social, sentido de propiedad, dominio, concepto del derecho del deber, de la justicia, del honor, la noción de potencia y debilidad, y aunque todos los juegos no poseen el mismo grado de valor educativo, sin excepción contribuyen al enriquecimiento interior del individuo.

De igual forma se establece que los juegos en grupo estimulan la socialización de los niños, lo ayudan a integrarse, interrelacionarse, cooperar, participar y comunicarse con otros niños de su edad, mayores o menores, con los que se expresen libremente. De esta manera aprenden haciendo de acuerdo con sus posibilidades y limitaciones.

En el caso de los Juegos Tradicionales, estos contribuyen al realce de los valores culturales al considerar la identidad nacional y regional, elementos esenciales en el desarrollo de la personalidad del niño y la niña.

Estos juegos llamados “tradicionales” siguen perdurando, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios pero manteniendo su esencia; son típicos de una región o país formando parte importante de la cultura popular, constituyendo un tesoro nacional practicado de generación en generación.

Bolívar, (citado por Odremán, 2008) los denomina “Juegos Populares”, porque pertenecen a la cultura popular venezolana y constituyen un elemento esencial para preservar las tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio donde se desenvuelve.

Igualmente, los juegos tradicionales son necesarios para fortalecer la identidad regional y son elemento esencial en la educación y la formación integral del niño, pues las tradiciones constituyen una de las partes fundamentales del folklore y de la historia de los países, lo que es necesario para el conocimiento y el apego del alumno con su nación y/o sus regiones. Por tanto, la principal característica de los juegos tradicionales, es resaltar las tradiciones del pueblo desde generaciones.

En relación con las implicaciones culturales, en los actuales momentos los habitantes de Venezuela han estado sometidos a un continuo proceso de transculturación, recibiendo aportes de culturas foráneas que transforman la idiosincrasia y los elementos culturales de cada región, que en cierta forma han obstaculizado la formación de valores de identidad nacional en la ciudadanía en general.

Toda esta situación incide negativamente en el conocimiento cultural, específicamente en lo que respecta a la desinformación y olvido de los propios valores que caracterizan al ser humano como miembro de la comunidad, y que conlleva a exaltar los valores foráneos en desmedro de aquellos que le son suyos, razón por la cual se observa la pérdida de valores folklóricos que esto representa, para mantener las costumbres de un pueblo o comunidad, lo que produce en la formación de un (a) niño (a) desvinculado (a) de las costumbres y tradiciones de su país, un desconocimiento de su realidad histórico-social, así como desinterés por los recursos materiales propios del entorno; y esto genera un ciudadano adulto desposeído de patrimonio, de responsabilidad ciudadana y apático a la participación individual y colectiva de los asuntos relevantes para su comunidad. (Bello, J. 2004)

En el caso del Estado Anzoátegui, esta situación no escapa al deterioro de los valores culturales autóctonos y por ende a la pérdida de su identidad regional y local.

En la localidad de Barcelona y particularmente en la U. E. “Dr. Celestino Farrera”, los cursantes limitan su participación pasiva más no activa en los Juegos Tradicionales manifestados anualmente durante eventos programados en el calendario, situación que conduce a una desvinculación de su suelo patrio y por ende produce un desconocimiento de su realidad histórico-social y demostrativo para que exprese interés por explorar los recursos materiales propios del entorno que generará un ciudadano adulto desposeído del patrimonio, de responsabilidad ciudadana y apático a la participación individual y colectiva.

De igual manera hay que destacar que los docentes y el personal directivo que laboran en esta institución en pocas oportunidades

desarrollan actividades que ayuden a preservar y rescatar los Juegos Tradicionales pues es posible que se vean limitados en el uso de estrategias que le permitan desplegar su creatividad en beneficio de la proyección de la cultura local.

En otras palabras, muy pocos educadores y personal directivo fomentan el arraigo cultural a través del desarrollo de juegos tradicionales característicos de esta población y del entorno socio-cultural, por lo que hay que promover todo aquello que es cultura popular dentro de las programaciones educativas, dado que esta hace al pueblo dueño de su historia y lo motiva para defender su libertad. De allí que sean la escuela y la comunidad las llamadas a minimizar los efectos negativos de la transculturación a través de la toma de conciencia en esta materia. En tal sentido, las instituciones deben fomentar la preservación de los Juegos Tradicionales. No obstante, el contenido programático del Diseño Curricular de la Educación Básica es escueto en lo que se refiere a la cultura propia del Estado Anzoátegui y, más aún son inexistentes los tópicos vinculados con la población de Barcelona, a pesar de su riqueza cultural que se sintetiza en los Juegos Tradicionales, entre otras.

Estas consideraciones están dirigidas a la promoción y desarrollo de actividades culturales relacionadas con los Juegos Tradicionales que contribuyan en su fortalecimiento y que estén orientadas a fomentar valores de identidad cultural en los cursantes de la segunda etapa de Educación Básica de la U. E. “Dr. Celestino Farrera” de Barcelona, Estado Anzoátegui.

Lo cierto es que los Juegos Tradicionales deben estar siempre presentes en la comunidad escolar, aportando cultura para que el niño y la niña se integren a los grupos, aprendan lo que es el respeto, las normas la cooperación y el rescate de los valores; que puedan ser utilizados como

recurso para el fortalecimiento de la identidad regional y local con el fin de lograr el desarrollo integral de la nación a través de la formación de individuos que posean libertad, espíritu crítico, creatividad y capacidad para participar activamente en el proceso social y cultural de Venezuela.

En atención a esto surgen las siguientes interrogantes:

- ¿Cuál es la disposición de los docentes y representantes de la Comunidad Educativa para la ejecución de actividades culturales que permitan el rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales?
- ¿Cuáles son los recursos físicos, culturales, humanos y financieros de que dispone la Comunidad educativa para el desarrollo de actividades de reforzamiento de valores folklóricos relacionados con los Juegos Tradicionales?
- ¿Cuáles son los elementos de un programa educativo que permita el rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local, en la Comunidad Educativa de la U. E. “Dr. Celestino Farrera”?

1.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1 Objetivo General

- Proponer un programa educativo para el rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local de la Comunidad Educativa de la U. E. “Dr. Celestino Farrera” del Municipio Simón Bolívar de Barcelona – Edo. Anzoátegui.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar la disposición de los docentes y representantes de la Comunidad Educativa para la ejecución de actividades culturales que permitan el rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional.
- Indagar acerca de los recursos disponibles en la Comunidad Educativa, para el desarrollo de actividades de rescate y reforzamiento de valores folklóricos relacionados con los juegos tradicionales.
- Diseñar un programa educativo dirigido al rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local, en la Comunidad Educativa de la U. E. “Dr. Celestino Farrera”?

1.3 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Las posibilidades que brindan los Juegos Tradicionales son múltiples, a través de los mismos se puede transmitir a los niños y niñas características y valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, por otro lado, pueden permitir a los y las estudiantes la estimulación y el desarrollo de la atención, la iniciativa, las destrezas y habilidades, los conceptos, toma de decisiones, respeto de reglas, creatividad, entre otros. De esta forma, se estaría frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares para conocer aspectos importantes de generaciones pasadas. Su fomento y apoyo permitiría favorecer el juego activo, participativo, comunicativo y regional entre los y las estudiantes, frente a una cultura de avanzada que estimula la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/ pantalla que promueve la pérdida de la identidad local, regional y nacional, multiétnica y pluricultural.

Se puede afirmar que los juegos tradicionales son parte de la cultura popular de los pueblos, y como tal, comparten todos los valores pedagógicos que a éstos se les atribuye; también favorecen el acercamiento entre generaciones, facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad y uno de los más significativos argumentos para preservarlos, es que constituyen un gran recurso en el empleo del tiempo libre. El abanico de actividades y situaciones que surgen es tan amplio que cubre la mayoría de los intereses de los diferentes grupos etarios, ya que las actividades lúdicas transmitidas durante generaciones, mantienen una parte importante de la cultura del entorno donde se realizan.

Es necesario aclarar que en el desarrollo normal del niño el juego es de vital importancia. En opinión de González y Mancilla (2005), a través del juego se aprende mucho más que por medio de cualquier otra vía, puesto que el infante se compromete personalmente; asimismo el conocimiento que adquiere es muy valioso toda vez que se obtiene a partir de su propia experiencia. El niño aprende a ser creativo, constructivo e independiente. El juego es un medio de autoexpresión para el niño; le permite descargar tensión y dar salida a su destructividad de modo aceptable. Por medio del juego los niños pueden explorar, experimentar y probar ideas. Cuando un niño juega, aprende acerca de la gente y cómo vivir con ella. Cuanto más se compromete un niño con actividades estimulantes, mayor será su desarrollo mental y físico. El juego es un comportamiento universal del hombre vital para la existencia humana, es así como, desde los tiempos primitivos el hombre manifestó sus creencias religiosas y formas de vida a través de ésta actividad.

En la vida del niño el juego desarrolla cualidades claves para el éxito, porque un adulto poseedor de ideas originales, que tiene habilidad de relacionarse con otros y expresarse bien, es una persona con gran

posibilidad de triunfar: Su tiempo libre será creativo y satisfactorio, pondrá interés y sabrá apreciar la belleza en todo lo que le rodea y tendrá una comprensión más íntima de sí mismo, un conocimiento de sus habilidades y confianza en sus decisiones.

González y Mancilla (ob. cit.) exponen que el juego expande el pensamiento y la acción creativa, y a través de su práctica los niños desarrollan las siguientes capacidades:



Figura 1. Capacidades que desarrollan los niños a través de los juegos. *Realizado por las autoras 2011*

En este sentido, se hace indispensable que en las comunidades educativas se creen las condiciones para que cada grupo social exprese y produzca sus propias manifestaciones culturales de manera muy especial la relacionada con los Juegos Tradicionales, para que tenga acceso al conocimiento crítico de su propia cultura y de las demás que lo circundan con el propósito de reencontrar y afirmar su propia identidad local cultural; riqueza capaz de dinamizar las posibilidades de realización del individuo,

llevándolo a nutrirse del pasado, para construir un presente y proyectarse al futuro.

Asimismo este estudio servirá de precedente a otras investigaciones, por tanto, será una contribución al país, que permitirá en un futuro haya más conciencia en cuanto a la preservación del contexto socio- cultural.

La coyuntura actual, favorece la ejecución de una propuesta piloto en la escuela “Dr. Celestino Farrera” ubicada en Barcelona-Edo. Anzoátegui que muestre su validez, y que tenga como fortalecimiento la identidad, realizada de manera participativa por los miembros de la comunidad Educativa.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La información recaudada a través de la revisión de materiales bibliográficos e investigaciones relacionadas con el tema de los juegos tradicionales permite suministrar conocimientos de tipo teórico, entre estos se encuentran:

Castro (2008), en su trabajo "Generación tras generación se recobran los juegos tradicionales", cuyo propósito fue ofrecer una "herramienta de antaño", como lo son los juegos tradicionales, que sirvan como medio para la integración, interacción y rescate de la recreación en las aulas, la familia, los campos de juegos y cualquier otro espacio que se utilice para la recreación.

Destaca entre sus conclusiones que los juegos tradicionales son una forma de rescatar la memoria de una región a través del testimonio de la comunidad, motivar la recreación familiar, fomentar la creatividad, mejorar la salud física, mental y emocional y servir de herramienta recreativa que contribuye a transmitir, rescatar y mantener los valores culturales tanto en el ámbito educativo como social.

De la misma manera, García, Z. (2007) realizó una investigación donde se analizó el Diseño curricular del nivel de Educación Básica Venezolana y su relación con el patrimonio cultural, arrojando que los contenidos permiten utilizar los bienes culturales locales como recursos para

el desarrollo de proyectos pedagógicos.

Estos aspectos permitirán aclarar sobre la integración de todos los elementos del currículo al momento de realizar programaciones relacionadas con el rescate de los Juegos Tradicionales para el fortalecimiento de la Identidad Regional y Local de los niños y niñas en su comunidad.

Entre las reflexiones se destaca que los juegos tradicionales forman parte de la cultura de los pueblos, por tanto, transmiten valores favoreciendo la vinculación entre las generaciones y, uno de los argumentos para su preservación, es que son un recurso en la recreación porque los juegos tradicionales mantienen una parte importante del entorno de la realidad donde se manifiestan.

En este orden de ideas, Odreman, Y. (2006) presenta un trabajo que tuvo como objetivo promover el rescate, estudio y fomento de los juegos tradicionales en el estado Barinas.

La investigación se enmarcó en el enfoque cualitativo, utilizando los métodos hermenéuticos y la investigación-acción, para lo cual se aplicó la observación-participante y la entrevista en profundidad. Se recolectó información que permitió el diseño de la memoria histórica lúdica por Municipio.

Por su parte, Sansevero, I. y Otros (2006) realizaron una investigación cuyo objetivo estuvo relacionado con la identificación de las estrategias de aprendizaje significativo que propician la interiorización de valores de identidad nacional en la praxis pedagógica de la Educación Básica. Los datos escritos y la aplicación de la técnica de la observación no participante, reflejaron en la práctica pedagógica estudiada: ausencia de estrategias cognitivas, metacognitivas, heurísticas y socioculturales; requeridas para la

interiorización de valores de identidad nacional. Detectándose en el trabajo escolar que los docentes al momento de planificar no toman en cuenta los intereses, necesidades y problemas de los educandos, de su vida, así como, de su entorno, desfavoreciendo con ello la motivación y la contextualización de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales; encontrándose en consecuencia poca atención -como los del caso de este estudio- a los rasgos culturales locales, regionales y nacionales que fomenten el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas.

Concluyeron que los valores de identidad nacional deben cultivarse en la praxis pedagógica mediante estrategias intersubjetivas y constructivas que faciliten su consolidación en el aprendizaje estudiantil, de manera cotidiana y espontánea.

Asimismo, Bracho, M. (2003) realizó una investigación la cual denominó "El rescate de los Juegos Tradicionales para el fortalecimiento de la Identidad Regional en la II etapa, donde trató como objetivo general: Diagnosticar la utilización de los Juegos Tradicionales por parte del docente, para el fortalecimiento de la Identidad Regional en la II etapa de Educación Básica. De ella se pudo determinar que los Juegos Tradicionales es uno de los elementos esenciales en la educación de la historia y el folklore para la formación integral del niño, pues las tradiciones constituyen una de las partes fundamentales del folklore y de la historia de los países, y es necesario para el conocimiento y apego del educando con su nación y/o región.

Con relación a los Juegos, recomienda utilizarlos como medio de promoción de valores de solidaridad, cooperación, identidad, autocontrol y equilibrio emocional, entre otros.

Por otro lado, Bericoto B. y otros (2001), aportaron conclusiones a través de su investigación titulada “Propuesta de un Programa de Preservación Cultural mediante la integración Escuela Comunidad” Caso: Escuela Básica “Monseñor Arturo Celestino Álvarez” y la Comunidad de Clarines, Estado Anzoátegui, en el cual sus autores se propusieron realizar acciones de preservación cultural que permitan al educando resaltar los valores culturales de la comunidad de Clarines. Las conclusiones más relevantes de la investigación son las siguientes:

- Los docentes consideran importante la preservación de los valores culturales de Clarines, Estado Anzoátegui.
- Incentivar a los educadores para que utilicen los recursos de la comunidad e integren a los padres y representantes en la enseñanza de la cultura local permitirá la formación de valores de identidad nacional.
- Los docentes deben desarrollar actividades culturales programadas en la localidad, así como también integrar la cultura local para que exista una formación plena de un individuo crítico y participativo, consustanciado con sus valores regionales.
- Actualizar a los docentes a través de charlas y talleres, en cuanto a promoción y preservación de la cultura local para fomentar valores de identidad en el educando.

Tomando en cuenta esta propuesta se destaca la relevancia del folklore como aspecto a ser tomado en consideración dentro del proceso socio educativo; de allí que el docente tenga la responsabilidad a través de los Juegos Tradicionales de facilitar el hecho educativo en función de incentivar en el educando la formación de valores de identidad cultural, a fin de promover el desarrollo integral del educando. Por consiguiente, esta visión servirá de base para la construcción del presente trabajo ya que constituye

una orientación para la realización del programa planteado, al permitir la selección de las actividades más apropiadas para ajustarlas a los fines perseguidos.

Finalmente, Berbesi (1998), realizó una investigación titulada “Factores que influyen sobre la actitud del docente, padres y representantes hacia la práctica de Juegos Tradicionales, deportes y juegos de video en los niños”.

Se llegó a la conclusión que las niñas presentan una mayor actitud hacia los Juegos Tradicionales, mientras que los niños presentan mayor actitud hacia los deportes y los juegos de videos.

Asimismo, hay preferencia de los docentes y padres-representantes, por los videos y computación, por lo tanto, eso es lo que transmite a sus hijos, lo que trae como consecuencia un desarraigo o desapego y desconocimiento de lo propio del país.

La investigación precitada deja entrever que no sólo se presenta la problemática en la zona de estudio sino también en los otros estados del país, aspectos que serán considerados al momento de hacer los planteamientos teóricos del estudio que se propone.

En síntesis y para efectos de lo propuesto por este estudio, las investigaciones precedentes son una referencia válida al brindar información amplia sobre los Juegos Tradicionales, ya que permiten la difusión y fortalecimiento de la identidad regional y local a través de una cultura lúdica, validándolos como una herramienta educativa que propicia la identificación del educando con una cultura del entorno donde se realicen.

2.2 BASES TEÓRICAS

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

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

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

2.2.1 Teoría del desarrollo social de Lev Vigotsky

En esta teoría Vigotsky (1979) destaca la importancia de las interacciones sociales en el desarrollo cognitivo y del lenguaje en la creación de conceptos y del propio pensamiento. Concibe al desarrollo personal como una construcción cultural, que se realiza a través de la socialización con adultos de una determinada cultura a través de actividades sociales compartidas.

Alvarez y Del Río, (citados por Ibañez, 2003), establecen que para Vigotsky:

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

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

Los estudios realizados por Vigotsky fueron continuados por investigadores como Leontiev y otros miembros de la escuela rusa (1930), Lave y Wenger (1991) y Siemens, G. (2005).

Leontiev y sus colaboradores desarrollaron la llamada Teoría de la Actividad, donde se estudia el aprendizaje como una actividad de expansión estructurada a partir de las motivaciones y objetivos del individuo, su comunidad y las características del propio objeto de aprendizaje.

Mientras que el Aprendizaje contextualizado de Lave y Wenger (1991), también denominado aprendizaje “situado”, se centra en el proceso de aprender en función de formar parte de una comunidad, derivando el desarrollo de una identidad y la obtención de conocimientos como parte del mismo proceso, pues el aprendizaje es concebido como una actividad en función del “contexto de las redes sociales o comunidades de práctica donde se desarrolla”. (p. 23)

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

Cuadro 1
Teorías del Aprendizaje

TEORIAS DEL APRENDIZAJE	
Vigotsky	Teoría del Desarrollo Social: Destaca la importancia de las interacciones sociales en el desarrollo cognitivo y del lenguaje en la creación de conceptos y del propio pensamiento. El potencial de aprendizaje está determinado por la zona de desarrollo próximo.
Leontiev y otros	Teoría de la Actividad: Concibe el aprendizaje como una actividad de expansión estructurada a partir de las motivaciones y objetivos del individuo, su comunidad y las características del propio objeto de aprendizaje.
Lave y Wenger	Aprendizaje contextualizado: Plantea el aprendizaje como una actividad en función del contexto de las redes sociales o comunidades de práctica donde se desarrolla.
Siemens	Teoría Conectivista: Establece el aprendizaje como un proceso de conexión entre “nodos o fuentes de información”.

Realizado por las Autoras (2011)

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

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

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

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

De una manera más concreta, Vigotsky (ob. cit.) denomina el nivel de desarrollo potencial “Zona de Desarrollo Próximo”, porque esta zona representa la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. A través de la siguiente representación se ilustrará lo antes planteado.



Figura 2. Zona de desarrollo próximo. Realizado por las autoras 2011

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

En el caso de este estudio, por ejemplo, el rol del docente y demás miembros de la comunidad educativa representa un factor de ayuda en el proceso de mediación. De acuerdo a Moll (ob. cit.), al actuar en la zona de desarrollo próximo éstos pueden asumir los siguientes roles:



Figura 3. Roles de los Docentes y Miembros de la Comunidad.

Realizado por las autoras 2011

Por lo anterior, corresponde considerar que las instituciones educativas deben reclasificar sus relaciones con la comunidad organizada, con los sectores productivos, la familia, los medios de comunicación, la iglesia, entre otros, para proyectar programas donde fortalezcan los valores culturales (Juegos Tradicionales) y se rescate la identidad nacional, tomando en cuenta la existencia en el medio del bombardeo informativo y valorativo. De esta manera se cumplirá con el principio unificador, propuesto por Vigotsky (1982) que el ser humano construye su propio conocimiento, no copiándolo del exterior sino tomándolo de los elementos que su estructura cognoscitiva y pueda asimilar, conformándose como un ser autónomo, intelectual y moral.

2.2.2 Aprendizaje significativo de Ausubel

Además de los elementos teóricos expuestos anteriormente se considera que las aportaciones de Ausubel (1976-1983) son muy importantes en el estudio sobre los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad porque para la producción de un aprendizaje de este tipo es

fundamental que la propuesta sea movilizadora, o sea, una conexión entre lo que al alumno (a) se le propone y sus saberes previos.

En este sentido, se considera que las aportaciones del autor mencionado aplicadas al desarrollo de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la Identidad Regional y Local facilita el entendimiento de los materiales o recursos que han dejado los antepasados para su apreciación folklórica, a cuya información le atribuye significados y de los cuales se obtiene nuevos conocimientos que son incorporados a la estructura cognoscitiva, esto a su vez permite relacionar la nueva información con la poseída.

Desde esta perspectiva, ya sea por recepción o por descubrimiento, el aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y se fundamenta en unas condiciones precisas que Ausubel (ob. cit.) identifica como:

La esencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe. El material que aprende es potencialmente significativo para él. (p. 57)

Obsérvese esta operación de las condiciones en la siguiente figura:

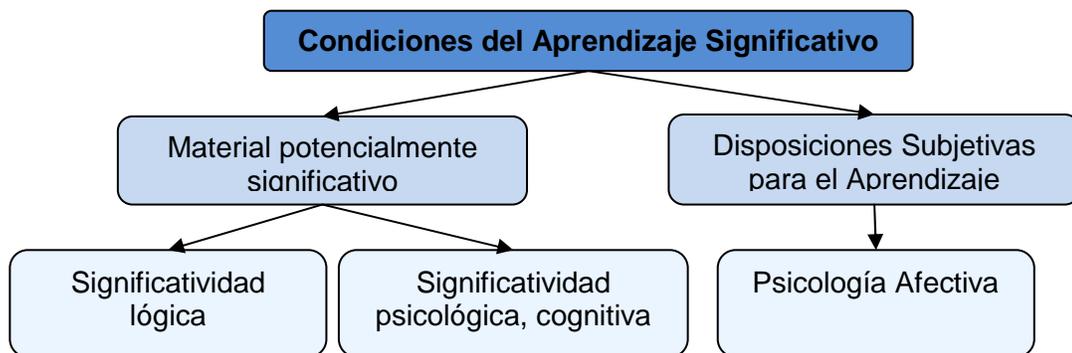


Figura 4. Condiciones del aprendizaje significativo. Tomado de Gimeno y Pérez (1993). Comprender y transformar la Enseñanza. Editorial Morota, S.L. Cap. IV y V.

Según los autores y diseñadores de este esquema (Gimeno y Pérez, 1993), el aprendizaje significativo requiere dos condiciones precisas “la potencialidad significativa del material” y “disposición positiva del individuo”, respecto a tres dimensiones: lógica, cognitiva y afectiva, cuestión que es sustentada por Ausubel, (1976-1983) cuando afirma: “La estructura cognitiva del alumno (a) tiene que incluir los requisitos de capacidad intelectual, contenido ideativo y antecedentes experienciales” (p. 72). Es de esta forma, como se expresa que esta teoría se centra en la comprensión del ensamblaje del material novedoso con los contenidos conceptuales de la estructura cognitiva del sujeto; de este modo se hace necesario que el docente considere en la planificación primeramente la peculiar estructura ideativa y mental del individuo que ha de realizar las tareas de aprendizaje.

2.2.3 Teoría de la personalidad (Albert Bandura 1925 -1959)

También se considera prudente para este estudio los aportes del teórico llamado Bandura (1925 – 1959) pues se considera que se debe añadir la teoría de la personalidad a situaciones que expresan “que el entorno de uno causa el comportamiento”. Bandura sugirió que el ambiente causa el comportamiento; pero el comportamiento causa el ambiente también. A esta situación la definió con el nombre de determinismo recíproco, o sea, el mundo y el comportamiento de una persona se causan mutuamente, pero no conforme con esto más tarde fue más allá y consideró a la personalidad como una interacción entre: el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de la persona; los cuales consisten según Bandura (ob. cit.) en la habilidad que se tenga para abrigar imágenes en la mente y en el lenguaje, de ahí que sea considerado el teórico como el padre del movimiento cognitivo.

Este marco permitió al autor teorizar con respeto a dos cosas: el

aprendizaje por la observación (modelado) y la auto-regulación, cuestión que conlleva a denominar su teoría como la Teoría Social del Aprendizaje.

Después de varias investigaciones realizadas por Bandura entre las que se encontraba “los estudios del muñeco bobo”, lo condujeron a establecer ciertos pasos envueltos en el proceso de modelado, entre las que están:

1. La Atención.
2. Retención.
3. Reproducción.
4. Motivación.

Por otra parte, acerca de la autorregulación, expresa Bandura que es la otra piedra angular y comprende los siguientes pasos:

- A. Auto-observación.
- B. Juicio.
- C. Auto-respuesta.
- D. Auto-concepto.

Estos pasos han sido incorporados a la técnica terapéutica denominada terapia de autocontrol, la cual consiste en tablas (registros) de conducta, Planning ambiental y auto-contratos, ésta última consiste en la compensación cuando se adhiere a un plan y a castigarse si no lo hace.

Sin embargo, se deja establecido en este espacio que Bandura opta por el modelado porque sugiere que si se escoge a alguien con algún trastorno psicológico para que observe a otro que está intentando lidiar con problemas similares, el primero aprenderá por imitación del segundo.

Por último, en cuanto a las implicaciones de esta teoría con el presente estudio se cree que los aportes permiten relacionarlos con el rescate de los Juegos Tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional y local, se opina que la técnica del modelado presentada por Bandura ayudará a entender el comportamiento de estas variables tan complejas porque precisamente trata categorías de atención, detención, reproducción y motivación. En consecuencia para desarrollar la personalidad, en este caso del niño (a), se debe despertar el interés para que preste atención, lo que llevará a retener para que pueda reproducir lo planteado, utilizando el juego tradicional como estrategia porque son amenos y divertidos, por ende, motivadores.

2.2.4 Recobrando los juegos tradicionales como herramienta pedagógica

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

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

Por otro lado, Bustos y otros. (1999) expresan que son todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la practica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación,

los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen.

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

Según Ramos, (2004) se dan diferentes acepciones en su definición:

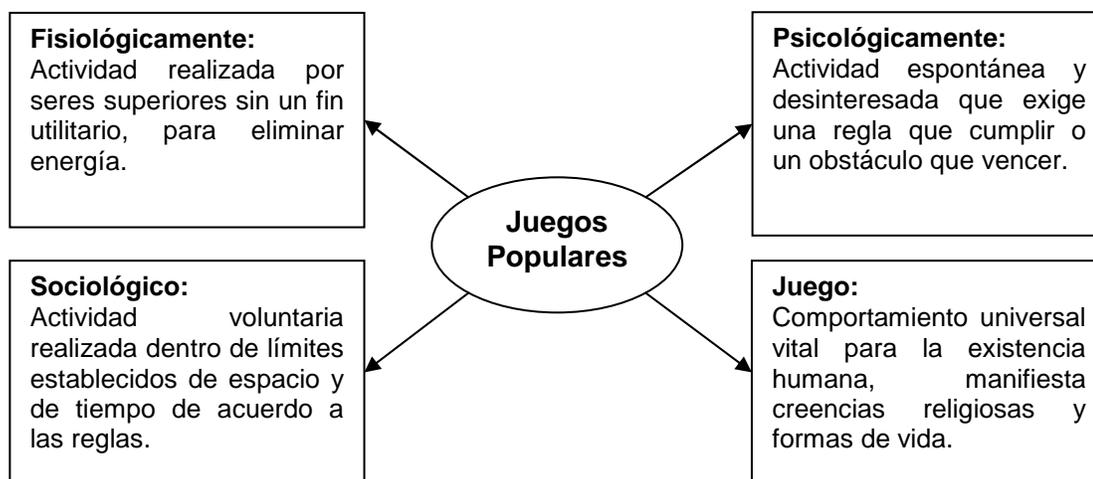


Figura 5. Acepciones de la Definición de Juegos Populares.
Realizado por las autoras 2011

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

Sin embargo, en Venezuela existe un gran número de juegos tradicionales producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la

formación de la cultura criolla de este país. Entre los juguetes más populares se cuentan la perinola, el gurrufío, el trompo, las metras o pichas, la zaranda y el papagayo, las muñecas de trapo, entre otros.

Es aquí donde la labor de los docentes toma fuerza para contribuir con el rescate y la reestructuración de la sociedad porque con los juegos tradicionales facilitan las relaciones y contribuyen en el aprendizaje, además son un medio para fomentar la creatividad, despertar la imaginación, desarrollar el sentido del ritmo; su objetivo es el bienestar personal. Son un estímulo para liberar tensiones y energía acumuladas, así como para salir de la rutina diaria y un puente para el aprendizaje de si mismo, del hábitat, de valores, costumbres y tradiciones, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. Además no toma en cuenta la raza, edad, sexo o la condición social; son una fuente generadora de salud, una ayuda para mejorar las destrezas motoras, cognitivas y emocionales. (Maestro, 2005)

Por ello, se puede expresar que son una valiosa aportación cultural para el desarrollo lúdico por tanto, son un patrimonio universal que no debemos dejar desaparecer.

En lo que respecta a la realidad que se investiga, estas manifestaciones están enmarcadas dentro del campo residencial popular urbano, cuestión que es justificada por González, E. (1992: 97) quien introduce unos fundamentos teóricos relacionados con el campo cultural residencial no popular, al respecto afirma que “la definición es entendida como las diversas maneras como una sociedad expresa su sentido de relación con los tiempos extraordinarios de su existencia histórica”.

Desde esta perspectiva se afirma que las manifestaciones culturales,

populares y tradicionales producidas en el Estado Anzoátegui son residenciales porque se producen en un espacio habitable específico y urbano, porque se realizan en la localidad de la Ciudad de Barcelona, la cual tiene aproximadamente según World Gazetteer (2010) unos 620 555 y posee servicios públicos e instituciones gubernamentales, aspectos que son definitorios de los espacios urbanos.

En este sentido, se puede expresar que las manifestaciones culturales tratadas en este estudio y espacio se identifican como un Hecho cultural Residencial Tradicional, se adopta este supuesto porque fueron asumidas muchas de ellas como propias en el país, ya que fueron impuestas por aculturación, compartidas por conculteración y como ha sucedido en todos los lugares particularmente en la Ciudad de Barcelona se les ha incorporado elementos que forman parte de la idiosincrasia del barcelonés, sin embargo, existen sus excepciones que son Juegos Populares autóctonos de la región y localidad.

Todo lo planteado en el párrafo anterior se puede sustentar en la expresión realizada por Sánchez, D. (2001) cuando plantea que:

Los juegos tradicionales en Venezuela, se desarrollan, en cada región de diversas maneras, con dos puntos comunes de referencia; (1) la cultura aborígen que constituye el fundamento de la raíz nacional, y (2) las influencias externas que actuaron sobre la formación de la cultura criolla, permitiendo incorporar nuevos elementos a los ya existentes. (p. 6)

2.2.4.1 Juegos populares y tradicionales de la Parroquia San Cristóbal, Municipio Simón Bolívar de Barcelona, Estado Anzoátegui

Por mucho tiempo en la Ciudad de Barcelona, el resto del Estado Anzoátegui y en especial en el entorno de la comunidad educativa de la U. E.

“Dr. Celestino Farrera”, existen testimonios que dan fe sobre la expresión lúdica de las comunidades, entre ellas se encontraban: el canto, las rondas, los bailes, entre otros. Según, Mizrahi, E. (2006) algunos de ellos son producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla de Venezuela y, además bajo el punto de referencia de que la cultura aborígen venezolana constituye el fundamento de la raíz nacional puesto que a partir de ellas se originaron los juegos infantiles con una estructura propia que en algunos casos se han preservado.

Sobre la base de las consideraciones anteriores se puede afirmar que la cultura de localidades, las regiones y toda la nación venezolana son una muestra de confluencias de culturas europeas y pueblos africanos porque la actividad lúdica que se trata en este estudio se desarrolla en todo el estado venezolano bajo el fundamento de una raíz nacional (cultura aborígen) con una estructura propia y culturas de otras sociedades que han contribuido al avance de los juegos tradicionales venezolanos; es por ello, que muchos de estos juegos son conocidos en varios países del continente.

Entre los juegos y juguetes tradicionales que resultaron producto de la mezcla de influencias de las que se ha venido planteando, se tienen:

- ✓ Carrera de sacos
- ✓ Saltar la cuerda
- ✓ La Rayuela (El Muñeco)
- ✓ Cero contra por Cero
- ✓ El palito mantequillero
- ✓ Huevo en cuchara
- ✓ El trompo
- ✓ Las metras o pichas
- ✓ Boliche

- ✓ El yo-yo
- ✓ La gomera
- ✓ Los chimichimitos
- ✓ Arroz con leche
- ✓ Palo encebado
- ✓ El gurrufío
- ✓ El papagayo (volador)
- ✓ Chapita

Cada uno de estos juegos acompañado muchas veces con su respectivo juguete tiene su estilo o manera de jugarlo en su respectiva región. A continuación se presenta una breve descripción de los juegos tradicionales que se practicaban en la localidad de Barcelona y en toda la región del estado Anzoátegui.

Carrera de sacos

Para su implementación los jugadores o participantes colocaban los pies dentro de unos sacos que debían sostener con sus manos mientras saltaban sin soltarlo. En la partida salían todos al mismo tiempo tras una línea que los delimitaba hasta otra donde debían llegar. El primero o primera en llegar a la meta era el ganador. Este juego en la localidad de Barcelona ha desaparecido, solo en algunos sectores del país se practica durante eventos o actividades folklóricas que se realizan.

Saltando la cuerda

Consistía en que dos niñas o niños, aunque era preferido por ellas, tomaban una cuerda vieja o nueva, gruesa o delgada, uno por cada extremo y la orientaban a rotar de tal manera que formará una onda o arco a través de la cual pudiera llegar un tercer participante a pasar (también podrían ser de dos o tres), o sea, empezaba a saltar de modo que la cuerda pasara por

abajo y saliera por sobre la cabeza y así sucesivamente hasta alcanzar mayor velocidad. Perdían cuando el participante o los participantes rozaban con el cuerpo la cuerda. Se daban vueltas de todas las maneras posibles a fin de que los participantes perdieran y le dieran oportunidad a otros grupos.

Era uno de los juegos más populares de la localidad barcelonesa y la región anzoatiguense hace mucho tiempo, pero no soporto la incursión de las costumbres foráneas y se extinguió.

La rayuela (El Muñeco)

Según Pasíni, M. (2008) “el nombre RAYUELA, diminutivo de raya nombra el juego de saltar en un pie sobre un dibujo empujando una piedrecilla de manera de llevarla al destino final, casillero del cielo o paraíso”. Una de sus variantes que se utilizaba en tiempos pasados en la localidad de Barcelona, era el muñeco porque fue un juego presente en el acervo de juegos del pasado que consistió en dibujar un muñeco en un suelo duro dividido en casillas por medio de una tiza. En cada casilla se colocaba un número, luego se tiraba una piedra en la primera casilla, y se iba saltando a la pata coja hasta llegar al final, luego se tenía que regresar, y al llegar a la casilla de antes de donde se había tirado la piedra se paraba y tenía que intentar coger la piedra a la pata coja sin caerse y sin tocar el suelo con las manos. Y así sucesivamente con todas las casillas. El número de jugadores era indefinido, sin embargo, lo jugaban preferiblemente las niñas. Las únicas reglas durante este juego era que si la piedra caía fuera del muñeco, se pasaba turno, y si caía en una línea, se tiraba con los ojos cerrados. Este es otro juego que desapareció de la localidad y la región del Estado Anzoátegui, y urge la necesidad de rescatarlo para fortalecer los valores folklóricos de la patria.

Cero Contra por Cero (Cero contra pulsero)

Cuando se estaba chamo, refiere uno de los adultos de la comunidad

de Palotal de la parroquia San Cristóbal del municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui, se jugaba el juego “cero contra pulsero”. Expresó que el juego consistía primeramente en sortear una piedrita en las manos y luego el que quedaba de último se ponía en posición de inclinar su torso a 90° aproximadamente, con las manos en las rodillas y por último comenzaba el resto del grupo a saltarlo uno detrás del otro apoyando sus palmas de las manos en su espalda a la vez que en orden decían:

Uno: la edad de bruno

Dos: pataclos (se pateaba el trasero)

Tres: al revés (se invertía la posición de las manos)

Cuatro: te salto de un salto (se saltaba sin tocar al compañero)

Cinco: de ti me afinco o de aquí te brinco (se dejaba caer con mayor peso y se saltaba desde un lugar específico)

Seis: mi primer planchazo.

Siete: con todo y machete (se golpeaba la espalda con el filo de la mano)

Ocho: el trasero te lo remocho (se daba una nalgada)

Nueve: nadie se mueve (luego de saltar el participante no se debe mover por un momento)

Diez: la vieja es

Sigue hasta el número veinticinco, pero se informó que hasta aquí llegaban ya que todos salían disparados en una sola carrera hacia sus casas producto del enojo de alguno de los compañeros.

El palito mantequillero

El palito mantequillero fue un juego muy utilizado en tiempos muy remotos y consistió en esconder un palo o varita en cualquier parte que no se viera ni dejara que el resto del grupo se percatara del lugar y el resto de participantes debía buscarlo. Mientras lo buscaban el niño o niña que lo

había ocultado anunciaba la palabra caliente cuando estaban cerca del objeto y frío cuando se alejaban. Quien encontraba el palito mantequillero era galardonado.

Huevo en cuchara

Conocido juego tradicional infantil y juvenil que se realizaba en las fiestas patronales y navideñas que consistía en trasladar a toda velocidad, pero sin correr, un huevo sin quebrarlo sobre una cuchara que se sujetaba con la boca. Los participantes eran colocados en un punto de partida uno al lado del otro y tenían que llegar al punto final (meta) manteniendo el huevo en equilibrio sin que se caiga. Los más vivos salían a buscar las cucharas más grandes en sus casas o se las arreglaban para cambiar la forma para que el huevo se quedara inmóvil durante la carrera.

El trompo

Su forma era torneada en madera u otras veces material sintético semi-circular y llevaba una punta metálica, que al ser lanzado al suelo por medio del cordel o guaral que se colocaba en sus líneas bien definidas a su alrededor da vueltas sobre su propio eje.

Se ponían a bailar enrollándoles el guaral desde la punta metálica hasta la mitad, amarrándose el restante o extremo en uno de los dedos para luego lanzarlo por debajo del brazo y ponerlas a bailar.

Fue un juego que emocionó a los niños y niñas en tiempos pasados porque los divirtió en la localidad y la región seleccionada para este estudio.

Las metras (pichas)

Fue un juego tradicional representado en el pasado por bolitas de barro, semillas, madera, vidrio o porcelana de colores que al ser impulsado

por los dedos rueda por el piso para chocarlas unas con otras. Existían infinidad de variantes para este juego, entre los cuales tenemos: el juego del hoyito, el juego del castillito, el anillo, hacía afuera disparo y la captura.

En algunos países se llaman “canicas” producto de que en una época estas bolitas se elaboraban de mármol. En la actualidad se elaboran de vidrio y se denominan en casi todo el territorio venezolano como “metras”.

Existían diversos tipos, entre ellas se pueden mencionar: las bolondronas, metras grandes y las de tiro o de juego que eran las más pequeñas.

A falta de pichas o metras, en la localidad y la región se usaban las paraparas que tuvieran mayor tamaño y consistencia para que no perdieran su efectividad.

El boliche

El boliche fue otro juego tradicional que no se puede dejar de recordar ya que en el pasado representaba un juguete importantísimo en el momento cercano a las festividades patronales o de cualquiera otra celebración importante, como la Semana Santa, donde los niños, jóvenes y adultos tomaban parte activa.

Según testimonios de algunas personas ancianas de la localidad de la parroquia San Cristóbal y la región anzoatiguense sometida a investigación, el juego denominado el boliche consistió en tratar de ensartar la parte superior (cabeza) en la base (mango) o viceversa que se sujetaba firmemente con la mano, que estaban por supuesto unidas por una cuerda, tratando luego de ensartarla agitando la mano hacia arriba y hacia abajo simultáneamente, halándose la cabeza en dirección a la base que se dejaba

en reposo. Cuando se ensartaba se trataba de hacer salir con el dedo pulgar en forma rápida y sucesiva, para ensartarla nuevamente. Durante el juego muchos de los niños, jóvenes y adultos ensartaban de forma repetida 5, 10, 20, 39 40, 80, 90 o más para ganarse la premiación mediante aplausos.

El boliche fue uno de los juegos que llenó de alegría a las comunidades donde se presentaban.

El yo-yo

Este era un juguete que se elaboraba en madera, hoy día en algunas comunidades se elabora con material plástico y, constaba de dos partes circulares iguales separadas por un corte y unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantenía separadas y, a ella se enrollaba un cordel que permitía subir y bajar el yo-yo.

La gomera (La china)

Consistió en una horqueta de madera con dos ligas o gomas atadas a sus extremos, a su vez las ligas se ataban a una pequeña bolsa de cuero, en donde se colocaban piedras, bolitas de barro, pedazos de plomo, entre otros, para luego arrojarlas. Con este juguete se salía a las montañas y a los campos a cazar potocas, guacharacas y otros animales que servían de alimento.

La zaranda

Según adultos consultados, en el estado Anzoátegui y sobre todo en Barcelona se realizó y se continúa realizando en algunas comunidades aledañas el juego denominado la zaranda. Refirieron que este juego es originario de los indios nativos de gran parte de Venezuela, sin embargo, se puede decir que fueron los caribes su creador porque ocupaban el área de la costa desde la península de Paria hasta el Estado Yaracuy al momento de su

aparición. Caribes como: los caracas, los cumanagotos, los piritus, entre otros y, se jugaba en esta zona especialmente en la semana santa.

Para su elaboración refieren los entrevistados, se utilizaba una totuma, un palito y un cordel. A la totuma se le abrían unos orificios con el fin de que originara un sonido que la caracterizaba al momento de lanzarla, igualmente era atravesada por el palito al cual se enrolla en la parte superior el cordel que al halarlo (generalmente la mujer) hacía girar la zaranda para luego ser destruida por los trompos que utilizaban los hombres.

También se utilizaba en algunas fiestas patronales de los poblados del estado Anzoátegui. Durante las actividades las mujeres la lanzaban y bailaban sus zarandas y el hombre que lograra con su trompo pegarle a la zaranda de la mujer que le gustaba, si la destruye la mujer era su novia por esa noche.

Juego de canciones (Rondas)

Eran juegos que consistían en que cada participante, la mayor de las veces jugado por niñas, se agarraban de las manos hasta formar un círculo y mientras iban dando vueltas cantaban canciones típicas de esta actividad, pero variaban según la región. En la localidad de la parroquia San Cristóbal, se cantaban mayormente los chimichimitos y arroz con leche, los cuales hacen recordar aquella época de la infancia cuando se era muy pequeño y se tomaba de la mano formando una ronda, se giraba y cantaba con alegría.

El palo encebado

Tuvieron una gran aceptación dentro de la localidad en estudio y la región del Estado Anzoátegui. Cualquier actividad cultural que se realizaba se acompañaba con el uso del palo encebado, pero sin untarle grasa, aceite, ni manteca. Estos se hacían con árboles de palo sano que buscaban los

voluntarios en las montañas. Luego se le fregaba sebo de chivo o de res. El día de la fiesta todos los niños, jóvenes y adultos de la localidad se agrupaban para verlo montar al momento de empezar la competencia, que consistía en llegar arriba, en la parte más alta donde se encontraba una bolsita de tela de colores con el tesoro, o sea, de 4 a 10 bolívares que en esa época representaba una formidable suma, pero la trepada no era fácil sino penosa porque se avanzaba poco y se resbala del mismo modo produciendo en los presentes risas y animación.

Este juego ha ido desapareciendo de la localidad producto de la urbanización, mientras que en algunas comunidades sobre todo rurales de la región se continúa manteniendo la tradición.

El Gurrufío

Este juguete era empleado en los tiempos de antes en la localidad de Barcelona y en todo el estado Anzoátegui por los niños y niñas, jóvenes y hasta los adultos de ambos sexo en cualquier época del año.

Se elaboraba con un pequeño disco y una cuerda o cordón, según algunos pobladores de la localidad y la región en estudio refirieron que primero los elaboraban con botones grandes de hueso y de pasta. Luego aparecieron los de metal, o sea, se empleaba las tapas de botellas, que machacaban a fin de aplanarlas totalmente para que quedaran en forma de disco, luego se les abría en el centro dos huecos con un clavo por donde se introducía las dos puntas del cordón, después se empataban con un nudo llano. Su empleo en esta última modalidad trajo como consecuencia que llegaron a ocasionar heridas.

El papagayo

También recibían el nombre de cometas, voladores o volantines. En la

localidad de Barcelona y la región anzoatiguense se conocían como voladores y los había de diferentes formas y tamaños. Por su forma se pueden clasificar en:

- Estrella
- Picúas
- Barco
- Cigarrones
- Roncador
- Cajones
- Aviones
- Tres trompas

Eran contruidos con caña brava, varilla de coco, bambú y otros con carrizo o lata de maguey, para luego forrar su armazón con diferentes clases de papeles, desde el lustrillo hasta el papel periódico que se pegaba utilizando almidón, cautaro y en algunos casos hasta con engrudo de cazabe.

Para elevar el papagayo se utilizaba hilo de ovillo o de “carreto”, cuerdas de chinchorro, de moriche y pabilo, según el tamaño, así mismo, se instalaba una cola con pedazos de trapos viejos deshilachados para que no cabecearan, en ocasiones le colocaban hojillas para derribar a los demás.

En las alturas se elevaban a 10 mts., 20 mts., o más dependiendo de la cantidad de cuerda que se tenía y el tamaño de la cola dependía de la cantidad de viento que se desplazaba por el lugar para poder lograr su estabilidad.

Entre algunos trucos que se podían realizar con ellos, están:

- Mandar mensajes a través de la cuerda, o sea, a círculos de papel agujereados en el centro se introducían a través de la cuerda y se dejaban desplazar hasta llegar al papagayo.
- Halar el papagayo con forma de cigarrón o roncador para que produjera un sonido.
- Dejar ir el volador, o sea, soltarlo inesperadamente pero luego retomar su rumbo, esto confundirá a sus oponentes asiéndoles creer que perdió el control de su juguete.

Chapita

En la localidad estudiada se escuchaba hablar del juego de la chapita. Algunos pobladores explicaban que era parecido al juego de beisbol, o sea, se formaban dos equipos, uno de los jugadores de cada grupo se convertía en pítcher, mientras que los otros cubrían la zona adecuada para agarrar los out, por otro lado, al momento de bateo de uno de los equipos se turnaban el palo de cepillo. El pitcher lanzaba una chapa y el bateador de turno trataba de darle con el palo y si lograba batearla se podía anotar como carrera si el equipo contrario no lograba atraparla en el aire o al primer rebote. El equipo ganador era quien tuviera más carreras.

Era por demás divertido y los niños y jóvenes se aficionaban más a él que las mujeres, sin embargo, se ha ido extinguiendo poco a poco, ya casi ni se ejecuta.

Los juegos populares y tradicionales de la localidad de Barcelona y la región anzoatiguense que se describieron anteriormente, son parte del patrimonio cultural nacional, bien colectivo de los venezolanos que como tal debe ser concebido y divulgado por el Estado y las organizaciones integradas en la valoración de la herencia cultural de nuestro pueblo.

Todos forman parte de lo que la UNESCO –Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura- ha denominado Patrimonio Intangible o Patrimonio Vivo, al que considera componente importante de la herencia cultural de cada país y en general de la humanidad.

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

El Currículo Básico Nacional (C.B.N.) se implantó en el año 1998 y sigue en vigencia hasta la fecha. Este instrumento está sustentado en la transversalidad de los contenidos, la experiencia y el aprendizaje significativo de concepciones teóricas como las piagetianas, vigosconianas, ausvelianas, entre otras.

En este contexto, según el Ministerio de Educación, (1997) se estableció una herramienta didáctica denominada Ejes Transversales que garantizara la interacción o la interrelación de las diferentes áreas del currículo; o sea, la idea era que cada eje transversal (Lenguaje, Desarrollo del Pensamiento, Valores, Trabajo y Ambiente, éstos por relacionarse con el estudio) fuera desarrollado en todas las áreas y así mismo en todos sus contenidos de manera integral, lo cual implica que el tema Rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local puede ser transversal a través de los ejes y las distintas asignaturas.

En tal sentido, estos ejes van dirigidos a conocer, en lo que respecta a este trabajo, comprender e interpretar la importancia de los Juegos Tradicionales para la cultura venezolana en cada localidad.

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

De manera muy específica en el área de Educación Estética la cual esta integrada por las disciplinas: Música, Artes Plásticas, Artes Escénicas y las danzas Populares, tradicionales y étnicas, por otro lado, en áreas como Sociales, Matemática y Ciencias de la Naturaleza y Tecnológica.

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

En el Currículo Nacional Bolivariano (2007) se estableció además el desarrollo de Proyectos como estrategia de articulación e integración curricular, dirigidos a la consecución de resultados propios mediante los cuales los alumnos establecerán un contacto directo con el objeto de estudio.

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

2.2.4.3 Fortaleciendo la identidad regional y local a través de los juegos tradicionales

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

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

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

Esto implica los siguientes momentos:

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

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

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

En este sentido, al pretenderse una situación social como la propuesta en este trabajo de rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de

la identidad regional y local, se tendrá un magnífico recurso y oportunidad para contribuir a la formación ética, al crecimiento y autoafirmación personal e identitaria de los niños y niñas.

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

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

Así que descansa sobre los hombros de los educadores la tarea de recoger los juegos populares de su localidad y transformándole en motivo educacional que proporcione al niño el esparcimiento biológico que le precisa y la formación anímica que le hace falta, para lo cual se hace necesario que los juegos populares nunca caigan en el olvido, ni se posterguen por otros de importación.

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

1. Generar en el alumno un interés especial por el juego tradicional a partir de su práctica;
2. Permitir conocer mejor la cultura propia y por ello valorarla;

3. Contribuir a la relación con otras personas de distintas edades, sexo y condición;
4. Favorecer la mejora cualitativa del uso del tiempo libre y;
5. Encaminar la autoestima hacia lo propio.

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

2.2.4.3.1 La educación en el valor “identidad regional y local”

El tema sobre educación en valores es vital para elevar la calidad educativa, por tanto, se requiere el diseño de estrategias o actividades coherentes y efectivas.

Según, Gamargo y Rojas, J. (1998), en Venezuela, en el contexto actual, donde la anomía es permanente porque no existe conciencia y el actual individuo observa valores mínimos, hay inconsciencia frente a la responsabilidad moral, a pesar de que existen tareas destinadas a redescubrir un encuentro con la ética, es necesario que las estrategias educativas preparen al individuo para tener acceso al conocimiento y a la interacción con el mundo, identificado con su contexto local, regional y nacional defensor de su identidad con una elevada formación humanista.

En la sociedad venezolana específicamente en la localidad de la parroquia San Cristóbal del Municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui” y la región oriental actual, el tema de la educación en valores es de

importancia estratégica, ya que de su desarrollo depende la continuidad histórica. Por ello, la escuela asume el desempeño principal porque tiene el reto de proyectar una dirección científica al proceso docente-educativo donde se favorezca la educación en valores morales, aunque la educación se encuentre sumergida en una crisis de valores fundamentales, acarreado entre los principales factores por la mala formación que se recibe a través de algunos medios de comunicación social, donde todo gira alrededor de sexo, violencia, drogas y muchas depravaciones, sin que exista ningún ente gubernamental que le busque solución.

Esta tarea requiere que los docentes estén preparados y sean responsables porque los niños y niñas y demás individuos deben recibir el sistema de influencias integralmente; o sea, se debe trabajar desde los aspectos cognitivos, afectivos, sociales y valorativos que permitan asumir una actitud transformadora de la realidad.

De allí la urgencia de una educación, según Pérez, E. (1999), que determina la necesidad de formar y consolidar un sistema de valores que descansa en la identidad local, regional y nacional como constructo histórico-social, conjugación dinámica y creadora en el proceso de formación de la nacionalidad; es el proceso de un conocimiento de pertenencia a lo venezolano, de compatibilidad a partir de la interrelación de los diversos componentes de la cultura humanística y de la presencia de los rasgos individuales de la localidad en los que se manifiesta lo nacional, de manera que promueva una actitud positiva y transformadora hacia la situación social concreta e históricamente determinada en que vive.

2.2.5 La escuela como centro del quehacer comunitario: espacio comunitario de paz

En el marco ideológico de la Ley Orgánica de Educación (2009), la escuela cumple una función fundamental en la formación integral de los ciudadanos y las ciudadanas en el proceso de construcción de una sociedad democrática, participativa y protagónica, con reconocimiento de la diversidad en un país multiétnico y pluricultural y, en la medida en que el estado venezolano (gobierno-sociedad-familia) garantice la equidad, la justicia social y la igualdad de oportunidades, se estará garantizando la paz como consecuencia, solidaridad, cooperación y correspondencia, como los principios rectores de las relaciones humanas.

Porque en la escuela convergen distintas personas: niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adultas. Todos y todas con distintas costumbres, distinta situación socioeconómica y política. Esta diversidad, en sintonía con los principios antes descritos, obliga a generar acuerdos de convivencia que permitan construir espacios de relaciones humanas en los cuales prevalezca el respeto y reconocimiento de las diferencias, la transparencia, la tolerancia, la solidaridad y la cooperación, ya que las relaciones de convivencia (en lo político, social, económico y cultural), permiten transformar a un(a) habitante de un espacio, en un ciudadano y una ciudadana los cuales asumen en colectivo la organización comunitaria que permita garantizar la felicidad y el bien común.

Según Luís Beltrán Prieto (citado por el Ministerio de Educación y Deporte, 2005) decía: “La escuela debe ser una réplica de la sociedad que queremos, para que el producto de esa escuela sea el ciudadano que haga posible esa sociedad que soñamos”. En esta perspectiva, la sociedad no se construye “dando clases” sobre el contenido de esa sociedad sino

conviviendo en la cotidianidad bajo los principios de dicha sociedad.

En este marco de la democracia participativa y protagónica reflejadas en la Ley Orgánica de Educación (ob. cit.), las escuelas deben ser espacios de participación de los actores y autores del hecho educativo en la construcción colectiva de los acuerdos de convivencia desde el aula, la escuela y la comunidad, convirtiendo ese hecho educativo en un hecho comunitario. Para ello, se propone favorecer espacios de consulta, discusión y presentación de consulta, discusión y presentación de propuestas en asambleas por aula y asambleas generales, sistematizando los productos y llegando a acuerdos en cada colectivo de participación. Por último, se valida la propuesta final que según Molins, M. (2007) entra en un proceso de ejecución, seguimiento y permanente evaluación y cambios.

2.2.6 El docente como líder y promotor en la comunidad

El perfil del docente planteado en el Currículo Nacional Bolivariano (C.N.B., ob. cit.) expresa que éste debe interpretar la dinámica social como marco de referencia para su acción educativa. Debe conocer la comunidad donde está ubicada la escuela, con el propósito de planificar y centrar su acción en la solución de los problemas de la comunidad, a fin de lograr la integración de ésta y de la escuela.

En estas ideas establecidas en el CN.B., la nueva Ley Orgánica de Educación, entre otros documentos el docente tendrá la oportunidad de asumir el rol de líder en la comunidad e inculcar a sus alumnos los valores y tradiciones que contribuyan con la formación de una sólida conciencia nacional, es decir, las actividades realizadas en la escuela deben proyectarse hacia la comunidad fomentando en los educandos actitudes positivas consustanciados con el paradigma actual dirigido hacia la defensa y

conservación del ambiente, el buen uso del tiempo libre y de los servicios públicos, el conocimiento y práctica de las leyes de protección ciudadana, entre otros.

A tal efecto el programa que se propone prepara el desempeño de un docente como promotor de la participación dentro de su comunidad, aspecto de gran significación y relevancia en el momento actual de crisis que vive el país, por lo tanto, la escuela no debe aislarse de la comunidad, sino aunar sus esfuerzos para resolver los problemas comunes que son, en definitiva, los mismos de la sociedad.

2.2.7 Una visión de la integración escuela – comunidad

Desde que la sociedad venezolana evolucionó hasta llegar a la creación de la escuela como agente especializado en la socialización de los individuos, se han producido diversas discusiones sobre la relación que debe existir entre la escuela y la comunidad.

Un punto de vista es el de la escuela como modelo de la comunidad (“Escuela Nueva”), la cual sostiene que la escuela ha de ser un modelo simplificado en la comunidad. Se basa en que se aprende a vivir como adultos, aprendiendo primero a vivir dentro de la comunidad escolar, o sea, reivindicando una dinámica fundamentada y dirigida a la educación del individuo en sus circunstancias, y por lo tanto, una escuela inserta en la comunidad y, como tal, líder cultural del entorno. (Merino, J., 2008)

Según, Fundación SES-OEA (2006):

Una escuela abierta a la comunidad implica una redefinición del concepto de comunidad educativa, que no lo restringe al escenario de la escuela, sus docentes, alumnos y padres, sino que se abre al espacio público, local, incluyendo como agentes de enseñanza y aprendizaje a la familia, iglesias, clubes, organizaciones de vecinos, bibliotecas, organizaciones productivas, con el objetivo de construir un proyecto educativo y cultural que parta de las necesidades y posibilidades de la comunidad. (p. 16)

John Dewey (1987) fue uno de los sostenedores de esta teoría y lo ha explicado en los siguientes términos:

La escuela de educación desea especialmente, pues, la cooperación de los padres para crear el tono moral sano que haga necesario para regular la conducta. El cultivo de un tono democrático, un sprit de corps, que se haga presente en la vida social de la escuela en conjunto y no solamente en un círculo o grupo dentro de ella. La escuela tiene una vida cooperativa propia y para bien o para mal, es una misma, una institución social genuina, una comunidad. (p. 63)

El propósito de una escuela de este tipo es lograr la participación en una serie de actividades relacionadas con la vida misma de la comunidad, y que poco a poco asuman la responsabilidad de organizar gran parte de su propio trabajo, formando comités para llevar a cabo los proyectos relacionados con el trabajo escolar, fiestas, clubes, etc.

Se aspira que la comunidad, organizada como modelo de la comunidad, forme a los mejores ciudadanos de la comunidad por el hecho de haber aprendido las lecciones de la vida en una comunidad democrática reflejada dentro de la escuela.

Por otra parte, cabe destacar que la escuela depende de la comunidad y por lo tanto no debe apartarse de las normas establecidas por ésta. Entre ambas debe existir una interdependencia, la escuela debe promover

cambios, dentro de ciertos límites en el seno de la comunidad, capaz de participar en los problemas sociales, porque es una institución de la sociedad en la que se delega la gestión formal de la educación. (Merino, J., ob. cit.)

Con referencia a lo anterior, no significa que solamente la acción de la escuela tenga capacidad para emprender cambios que promueva la transformación de los aspectos desfavorables de la sociedad, sino que se propone en relación al presente estudio una que contribuya a conservar los valores de la nacionalidad, a arraigar los patrones de conducta en las nuevas generaciones, que los distinguan como pueblo, a exaltar el pasado con ánimo de superarlo y, que promueva los cambios que no sean contradictorios con las practicados por la persona de la comunidad, de lo contrario se deduce que se correría el riesgo de rechazo absoluto e incluso del repudio de la escuela.

En estas ideas se considera a la escuela como una de las más importantes instituciones de la comunidad, por tanto, debe coordinar sus acciones con las demás instituciones creadas por la sociedad para satisfacer sus necesidades, ya que generalmente funciona desvinculada de la comunidad y la mayoría de los docentes no establecen ningún tipo de contacto con esta, a excepción de las pocas horas dedicadas al trabajo con los alumnos.

2.2.8 Transculturización y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño y la niña de Educación Primaria

La transculturización es definida por Espazar, J. (s/f) como:

El fenómeno en el que un sistema cultural llega de un pueblo a otro, influye la forma de vida del grupo receptor, genera un proceso de asimilación recíproca entre culturas, da origen a nuevas y variadas expresiones ambientales que día a día se consolidan y se mantienen. (p. 32)

Se puede expresar, que mediante este fenómeno los valores tienden a perder su originalidad producto de una transmutación de cualidades donde se sustituyen ideas, costumbres y creencias, o sea, se desplaza lo propio: los contenidos culturales que nutren, fortalecen e implementan la formación del individuo, pues todo individuo con principios y valores culturales definidos refleja el producto y tipo de formación al que se sometió

Ahora bien, no es posible evitar la transculturización, pero se debe optar por una preparación de un ambiente pluricultural sujeto a cambio, de donde se emplean cosas que atraigan y gusten sobre el efecto negativo que ejerce la transculturización a la educación del individuo, se opina al respecto que este se obtiene dependiendo del uso e interpretación que se haga de las influencias que llegan a apoderarse del individuo en una sociedad porque la influencia llegará o está presente y debe ser aprovechada para que sus efectos coadyuven en la formación de todos, excluyendo lo nocivo y dañino.

En consecuencia, no queda duda que en la actualidad los y las estudiantes en su mayoría, le interesa conocer e imitar costumbres y hábitos de otras culturas, y se cree que independientemente del tipo de influencia, que esta ejerza, afectará para bien o para mal, de acuerdo al uso que se haga de ella, pero si se debe estar claro en una cosa, que con la práctica de costumbres de otras culturas se modifica, consolida e incrementa la identidad e identificación de las personas, pero no se pierde pues es un hecho palpable en las localidades y regiones del país, sin embargo, es indiscutible que pocos aman lo propio, han cambiado las costumbres preexistentes por otras.

En este sentido, como expresa González y Araya, (2002) se hace necesario, ante este progresivo desapego y minusvaloración de lo propio, que se entienda educacionalmente a la brevedad para evitar derivar en una mal entendida apreciación de los fenómenos externos, sin apego valórico, ni sustento a la realidad más inmediata.

2.2.9 Programa educativo para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local

El Programa Educativo relacionado con la propuesta que se hace en este estudio se fundamenta en un modelo de diseño instruccional que consta de una serie de elementos interrelacionados que permiten alcanzar las finalidades educativas, específicamente las relacionadas con las manifestaciones socioculturales, por tanto, se puede decir que es parte esencial de un sistema de programas que interrelacionan todos los elementos de cariz educativo y estratégico elaborados por el Ministerio del Poder Popular para la Educación.

Resulta oportuno hacer referencia a Dorrego, E y García, A. (1997) porque aboga por la enseñanza al expresar:

... la investigación sobre la enseñanza ha producido nuevos enfoques, aplicados al desarrollo de materiales instruccionales, módulos, programas instruccionales, así como sistemas masivos de enseñanza. Estos enfoques, aun cuando tienen diferencias específicas, sin embargo, tienen algunos aspectos en común, tales como su fundamentación en la teoría de sistemas; de ahí que el sistema instruccional se considere compuesto por una serie de componentes inter-relacionados, que funcionan conjuntamente para lograr un propósito. (p. 65)

Atendiendo a estas consideraciones el diseño instruccional se entiende desde niveles de concreción, por lo que puede tratarse el tema de

un diseño general a nivel nacional, para un centro educativo, de departamento, de ciclo escolar y el nivel de clase.

Sobre las bases de las ideas expuestas, se puede decir que el diseño instruccional es el esquema que ubica a los diferentes procesos involucrados en la elaboración de programas educativos y especialmente para el que se propone en la investigación que se realiza, por ello se ha seleccionado el modelo de Elena Dorrego (1977) como guía para su diseño, en la figura 4 se presentan los procesos que según la autora deben ser tomados en cuenta en su elaboración:

MODELO PARA EL DISEÑO DE LA INSTRUCCIÓN
(E. Dorrego)

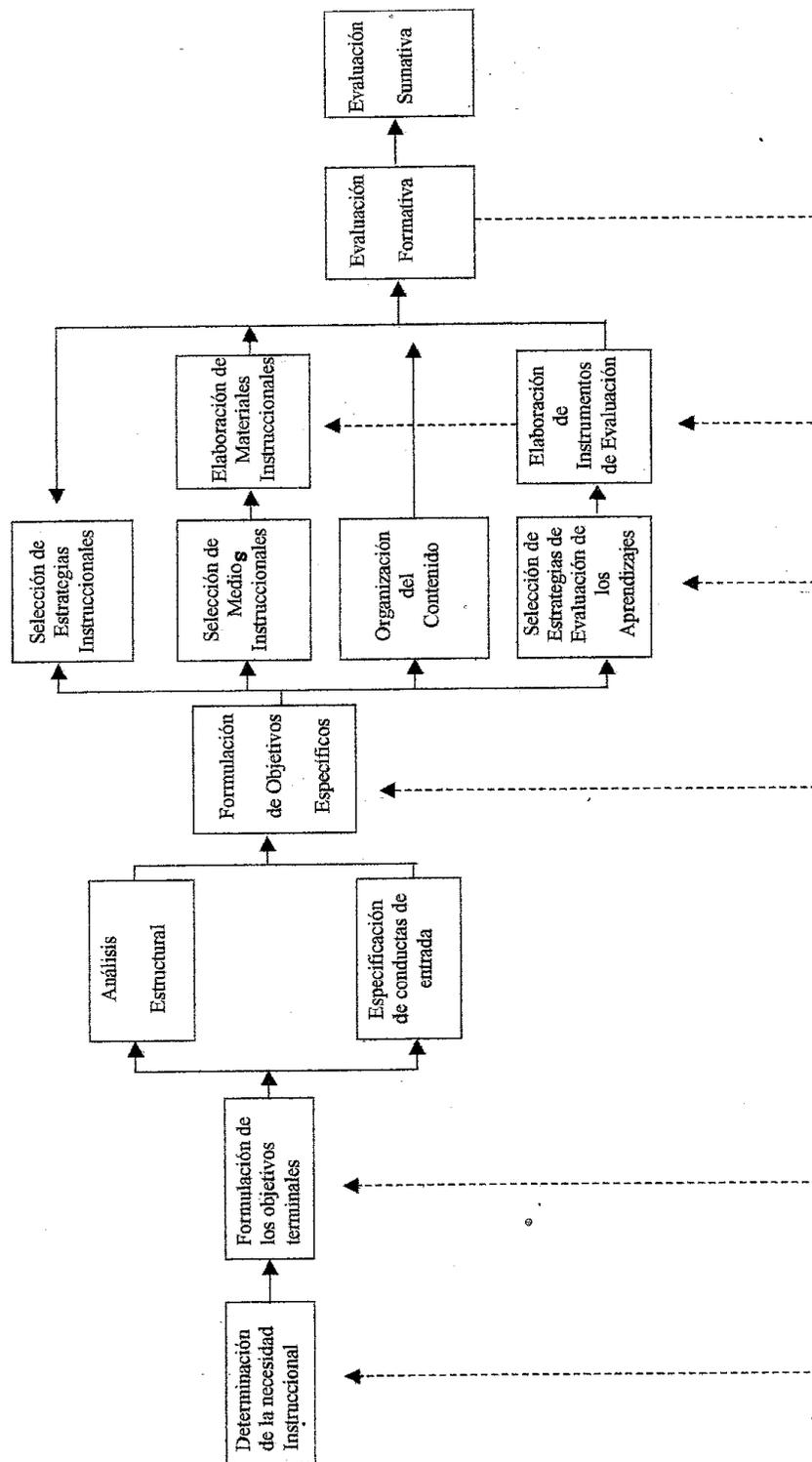


Figura 6. Modelo para el diseño de la instrucción. Dorrego, E. (1997). *Diseño Instrucciona*l de los Medios y Estrategias Cognitivas, en: revista de medios de comunicación y educación, Venezuela, núm. 8, p. 149-155.

Este modelo constituye el almacén procesal sobre el cual se produce la instrucción de forma sistemática, y procesamiento de la información y la teoría instruccional de Gagné (Dorrego, 1991)

Dentro de este marco, se entiende el programa de diseño instruccional como un proceso sistemático a través del cual se analizan las necesidades y metas de las enseñanzas, se seleccionan y desarrollan las actividades, los recursos y medios instruccionales, así como los procedimientos de evaluación del aprendizaje y toda la instrucción, o sea, una metodología de planificación pedagógica, que sirve de referencia para producir una variedad de materiales educativos, como el que se propone en esta investigación (Yukavetsky, G. 2003). “Programa Educativo para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local.”

Este modelo educativo permite tener un panorama de cómo estará estructurado el programa educativo que se propone para este estudio, de cómo opera y cuáles son los elementos que desempeñan un papel determinante en un programa. De esta manera el conocimiento que se tenga de los programas y de sus partes será determinante para que los docentes elaboren planeaciones didácticas eficientes y obtengan resultados mejores en el aula.

2.3 BASES LEGALES

La normativa legal que fundamenta la presente investigación está contenida en términos generales en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV) 1999, la Ley Orgánica de Educación (LOE) 2009, la Ley del Consejo Nacional de la Cultura, la Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente (LOPNA), el Reglamento de la Ley Orgánica de Educación (RLOE) 1980 y la Constitución del Estado

Anzoátegui.

En el seno de la CRBV 1999, referente al ámbito de la cultura venezolana, queda establecido que el Estado reconoce y respeta la “interculturalidad” (art.100), lo cual se ve reforzado al establecer como un deber de los venezolanos (as) “honrar y defender la patria, sus símbolos y valores culturales” (art.130); por considerar que estos representan “un bien irrenunciable del pueblo venezolano” (art. 99).

El Estado establece que la educación, en su proceso de transformación social, ha de estar consustanciada con los valores de identidad nacional, requiriendo en esta empresa la participación de la familia y la sociedad (art 102).

Citando a la LOE (artículos 2 al 6), expresa que la identidad nacional forma parte de los valores rectores de la educación. En virtud de este precepto y entre las competencias del estado Docente, la educación como proceso esencial debe estar dirigida a promover, fortalecer y difundir las diversas manifestaciones y valores culturales de la venezolanidad; fomentar la integración cultural y regional a través del intercambio de los conocimientos y saberes populares y ancestrales.

En pro de los antes expuesto, entre las modalidades de la educación se concibe la educación rural y la educación intercultural. Al respecto la educación rural tiene el propósito de formar ciudadanos (as) integrales en sus contextos geográficos y a partir de un enfoque neohistórico, orientada por valores de identidad local, regional y nacional (art. 15, 26, 29); estableciéndose como corresponsables de la educación y únicos garantes de su cumplimiento a la familia, la escuela, la sociedad y el Estado (art. 17). Por su parte, la educación intercultural transversaliza al Sistema Educativo

creando condiciones para su acceso a través de programas que realicen el acervo autóctono de la nación (art. 27).

De acuerdo con la Ley del Consejo Nacional de la Cultura se establece en el artículo 6 que este organismo tendrá entre unas de sus principales funciones el “procurar el concurso de las diversas instituciones del Estado en la promoción, financiamiento y ejecución de programas culturales”; lo que significa que las comunidades e instituciones educativas serán atendidas por estos entes cuando lo solicitaren formalmente a través de los proyectos, programas, etc., relacionados con la difusión cultural, entre ellos, los pertinentes a la promoción de los Juegos Tradicionales.

Con miras a la participación activa en la sociedad y al rescate de la idiosincrasia y valores autóctonos del pueblo venezolano, por su parte, la LOPNA establece que tanto los niños (as) como los adolescentes son sujetos de derechos y deberes. Sus derechos están enmarcados en el desarrollo integral, fortalecimiento de valores como solidaridad, tolerancia e identidad cultural, a través de la participación en la vida familiar, comunitaria, social, escolar, cultural y recreativa (artículos 63 y 81). En este aspecto, sus obligaciones están dirigidas a honrar a la patria y sus símbolos así como también respetar la diversidad de conciencia, pensamiento, religión y culturas (artículo 93).

La importancia del valor de los Juegos Tradicionales, como herramienta para el rescate de los valores históricos, folklóricos a nivel local y regional; se expresa claramente en la implementación de programas auspiciados por el Estado, con participación de la sociedad; dirigidos a satisfacer necesidades e intereses de los niños y adolescentes fomentando “especialmente los juguetes y juegos tradicionales vinculados con la cultura nacional, así como otros que sean creativos o pedagógicos” (art. 63).

El Sistema Educativo Bolivariano considera fundamental el aspecto lúdico en la creación e intercambio de conocimientos, por ello demanda su inclusión en todas las actividades que conforman la planificación de los procesos educativos de cada subsistema, y además, guardan absoluta correspondencia con las áreas de aprendizaje establecidas en el nuevo currículo bolivariano.

Por otro lado, está el Reglamento de la Ley Orgánica de Educación (1986) en donde se encuentra establecido el artículo 37 (Parágrafo 3) y enuncia: “promover, rescatar y difundir las manifestaciones folklóricas y las de tradición popular”, lo que significa que los docentes tienen el solemne deber de planificar actividades que pongan de manifiesto el acervo popular, especialmente los Juegos Tradicionales para que se puedan conservar y acrecer la identidad nacional.

Finalmente, se propone para este espacio la Constitución del Estado Anzoátegui, la cual promulga en el artículo 72, una de las funciones ineludible del Ejecutivo Regional de este Estado “fomentar el conocimiento y la practica, o sea, se puede expresar que la gobernación de la entidad citada debe promocionar las manifestaciones populares (Juegos Tradicionales), tanto en las instituciones de índole pública como también la privada, donde participe la Comunidad Educativa: alumnos, padres y representantes, personal obrero y administrativo de las escuelas, docentes y directivos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Este apartado contiene elementos correspondientes a aspectos metodológicos, o sea, se plantea un esbozo científico del estudio, donde se explica detalladamente las razones para utilizar el método o modelo seleccionado y la investigación que se adapta a la orientación y objetivos del presente estudio.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación educativa es de tipo tecnológica porque, según Ramírez, T. (2007) con ella se pretende “...resolver problemas reales o solventar una situación determinada” (p. 70), por lo tanto, se podría decir que su intención es la reconstrucción de procesos mediante la producción de sistemas, equipos y en el caso que se estudia “programas” para solucionar y prevenir consecuencias.

La investigación tecnológica ha sido identificada con otros términos, como es el caso de Schmelker (2001, p.1) quien la denomina “Investigación en la innovación educativa”, refiriéndose a la innovación educativa como un proceso consistente en incorporar algo nuevo, el cual se puede caracterizar como un cambio creativo y duradero en cualquier nivel de las prácticas educativas. Se realiza de manera intencional, produce modificaciones profundas en el sistema de generación y transferencia de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, con la articulación de la participación de los agentes y está dirigida a mejorar la calidad de algún aspecto significativo del

hecho educativo. En este sentido, la innovación constituye la solución verificable mediante indicadores adecuados a un problema bien definido.

Para lograr los cambios y mejoras impulsadas por las reformas educativas, se requiere contar con innovaciones, vinculadas a una serie de investigaciones que integradas como sistemas de referencia contribuyan con conocimientos e información relevante para la actividad innovadora.

Concretamente la innovación educativa implica acciones vinculadas con actitudes y procesos de investigación para la solución de problemas que conllevan un cambio en la práctica educativa.

Desde esta perspectiva la investigación comprendió una serie de instrumentos, técnicas y procedimientos organizados con el propósito de realizar una descripción y producción; porque es en la construcción ejercitada de la observación reflexiva donde se encuentran los justificativos para la elaboración de una cuestión como un hecho tecnológico.

En este marco de ideas, se establece que la elaboración de un plan como elemento de intervención tecnológica, de acuerdo al programa propuesto en esta investigación, se convirtió en un elemento tecnológico porque permitió pensar en función de sus propias soluciones o nuevas soluciones mucho más avanzadas, que pasaron a atacar problemas que la investigación científica no ha propuesto.

De esta manera, la calidad de los actores del hecho educativo guiada por estos parámetros de los avances tecnológicos puede conducir a comportamientos en su dinámica social diaria como en los procesos productivos donde intervienen.

3.2 NIVEL DE INVESTIGACIÓN

3.2.1 Nivel descriptivo

El nivel o grado de profundidad que tiene la investigación es descriptivo porque según Selltiz y Johada (Citado por Ramírez, T. ob. cit.) plantean que su objetivo es la "...descripción, con mayor precisión de las características de un determinado individuo, situaciones o grupos". Por ello, se describen de los docentes y representantes de la comunidad educativa su interés para la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales y, de la Comunidad Educativa los recursos disponibles para desarrollar actividades de este tipo.

Desde esta perspectiva, se puede expresar que el estudio descriptivo propuesto dio por resultado un diagnóstico, por lo tanto, sus interrogantes se enfocaron hacia las variables de los sujetos o de la situación.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1 Población

Según Ramírez, T. (ob. cit.) cita población como un conjunto de "...individuos, objetos (...) que pertenecen a una misma clase por poseer características similares, pero con la diferencia que se refiere a un conjunto limitado por el ámbito del estudio a realizar" (p.73).

En correspondencia con las ideas expuestas anteriormente la población (374 exactamente) de la realidad social estudiada está compuesta por el personal docente y representantes de 4º, 5º y 6º grado respectivamente de la Escuela "Dr. Celestino Farrera", distribuida según el cuadro 2.

Cuadro 2
Representación de la población

Estrato	Nº de Sujetos
Docentes	10
Representantes	364
Total	374

Fuente: Realizado por las Autoras (2011)

3.3.2 Muestra

Según Ramírez, T. (2006) la muestra es una parte representativa de la población. Por ello, en el caso que aquí ocupa está conformada por el 30% de los sujetos, ya que la mayoría de los autores coinciden que con ese porcentaje se tendrá un nivel elevado de representatividad, por tanto, será este porcentaje de la totalidad de docentes y representantes de 4°, 5° y 6° grado de la U. E. “Dr. Celestino Farrera”, del municipio Simón Bolívar – Edo. Anzoátegui.

A continuación se presenta en el cuadro N°3 el empleo del cálculo de la muestra a través del tipo denominado muestreo estratificado con afijación proporcional, que según Ramírez, T. (2006) expresa que esta modalidad supone la representativa de cada estrato en la muestra definitiva.

Cuadro 3
Representación de la Muestra

Estrato	Nº de sujetos	30% C/Estrato	Muestra ajustada
Docentes	10	3	3
Representantes	364	109,2	109
Total	374		112

Fuente: Realizado por las Autoras (2011)

Se puede observar del cuadro anterior que los 112 casos de la muestra se distinguieron de manera proporcional en los diferentes estratos, cuestión que es de carácter intencional pues se tuvo acceso a los sujetos investigados.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Según Arias, F. (2006) la técnica es "...el procedimiento o forma particular de obtener datos o información" (p. 67). Desde este punto de vista, la información requerida se recopiló mediante la utilización de las técnicas denominadas encuesta y observación científica.

3.4.1.1 Encuesta

Esta técnica es definida por Arias, F. (ob. cit.) como: "...una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular." (p. 72).

Desde este razonamiento, la encuesta se hizo a través de un formulario que permitió el conocimiento de las motivaciones, las actitudes y las opiniones de la población de docentes y representantes de la comunidad educativa en estudio, con relación al objeto de investigación.

3.4.1.2 Observación

Según Palella, S. y Martins, F. (2006) la observación "concebida como técnica (...) consiste en estar a la expectativa frente al fenómeno del cual se

toma y se registra información para su posterior análisis...” (p. 126).

Desde esta perspectiva, se recolectó información para obtener datos importantes que permitieron indagar acerca de los recursos disponibles en la Comunidad Educativa sometida a investigación y que estén relacionados con los Juegos Tradicionales; consistió objetivamente en la apreciación directa del objeto de estudio, cuestión que implica que se realizó de forma consciente, planificada y objetiva teniendo en cuenta además de los objetivos, el objeto y el sujeto de la observación.

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos que se presentan a continuación (cuestionarios y lista de cotejo) permitieron recoger la información establecida en los objetivos propuestos.

3.4.2.1 Cuestionario

Este instrumento es definido por Canales, Alvarado y Pineda (2004) como: “el método que utiliza un instrumento o formulario impreso, dedicado a obtener respuestas sobre el problema en estudio y que el investigado o consultado llena por si mismo” (p.165).

Por ello, en la investigación que se propone, se elaboraron y aplicaron dos cuestionarios para dos estratos diferentes, es decir, el primero fue aplicado a los docentes de la Educación Primaria (4º, 5º y 6º Grado) y el segundo a los representantes, su objetivo era obtener respuestas sobre el problema en estudio, a fin de determinar la necesidad de un Programa Educativo para el rescate de los Juegos Tradicionales y el Fortalecimiento de la Identidad Regional y Local, dirigido a la Comunidad Educativa de la U.E.

“Dr. Celestino Farrera” del Municipio Simón Bolívar de Barcelona-Estado Anzoátegui.

Es así como los cuestionarios, aplicado a los docentes y representantes consistió en plantear por escrito una serie de ítems (29 y 22, respectivamente). Los ítems tuvieron como indicadores aspectos como el interés, la participación, integración, cooperación, respeto, satisfacción, tiempo, comunicación, colaboración, distinción y capacitación, los cuales permitieron diagnosticar la disposición de los docentes y representantes de la Comunidad Educativa para la administración de actividades culturales que permitan el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional.

3.4.2.2 Lista de cotejo

Este instrumento representa hojas de registro cerradas. Según Herrero, A. (1997) los mismos “son altamente estructuradas y el registro de información que en ellas se hace se limita a hacer determinadas señales o marcas en los espacios establecidos para tal fin” (p. 2).

En este sentido consistió en listados de aspectos a evaluar, al lado de los cuales se adjuntó una “X” si el aspecto es no logrado e igual otra “X” si el aspecto a evaluar es logrado. Este instrumento prácticamente se propuso para verificar la presencia de indicadores previamente definidos.

Se aplicó en el estudio con la finalidad de indagar acerca de los recursos disponibles en la Comunidad Educativa que se aplican para el desarrollo de actividades de reforzamiento de valores folklóricos relacionados con los juegos Tradicionales, a fin de describirlas y poder detallar sus deficiencias o debilidades.

Fundamentalmente la lista de cotejo se estructuró de la siguiente forma:

- A. Recursos Físicos Culturales disponibles en la Comunidad Educativa, para el desarrollo de actividades de rescate y razonamiento de valores folklóricos relacionados con los juegos tradicionales.
- B. Recursos Humanos disponibles en la Comunidad Educativa, para el desarrollo de actividades de rescate y razonamiento de valores folklóricos relacionados con los juegos tradicionales.
- C. Recursos Financieros con que cuenta la Comunidad Educativa, para el desarrollo de actividades de rescate y razonamiento de valores folklóricos relacionados con los juegos tradicionales.

3.5 VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

Según Ramírez, T. (ob. cit.) por validez se entiende que el instrumento "...es válido cuando mide lo que se pretenda que mida" (p. 113). En este sentido, para validar los instrumentos, se aplicó el método de juicio de expertos, el cual consistió en consultar a 3 profesionales de la Docencia con amplia formación y dominio del tema en estudio quienes expresaron sus opiniones según el criterio de aceptar, mejorar y eliminar las preguntas, a la luz de los subindicadores de la operacionalización de la variable, con el fin de determinar el grado de consistencia de los ítems, así como su representatividad en función de los objetivos planteados.

En el Anexo B se establece constancia del proceso de validación.

3.6 CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

La confiabilidad del instrumento, según Palella, S. y Martins, F. (2006) “...es definida como la ausencia de error aleatorio en un instrumento de recolección de datos...” (p.176) que se obtiene aplicando una prueba piloto que garantice de acuerdo con estos autores “...las mismas condiciones de realización que el trabajo de campo real...” (p. 176).

De esta manera, el grado de confiabilidad se logró mediante una prueba piloto, aplicada a un pequeño grupo de la población en estudio, cuya misión fue contrastar cómo funciona la misma y, verificar si las preguntas provocan la reacción deseada, los resultados fueron positivos porque arrojaron estadísticamente un 100% de confiabilidad.

3.7 TÉCNICAS DE ANÁLISIS

Los datos numéricos se procesaron en forma manual; se recogieron en tablas de doble entrada haciendo coincidir los sujetos con las respuestas dadas al cuestionario. Se analizaron a través de estadística descriptiva, elaborándose tablas de frecuencias y determinando luego el porcentaje de respuestas que fueron representados en gráficos. Por otra parte, el análisis se hizo en términos cuantitativos para la información numérica seguido de la interpretación conforme a su comportamiento individual en función de los objetivos planteados.

3.8 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Luego de identificada la variable el paso que sigue es la operacionalización de la misma que según Bavaresco, (citado por Guerra, O. y Mata, D. 2004) “es un proceso donde la variable se descompone en los conceptos teóricos de la investigación”. (p. 99).

Este proceso es fundamental porque a través de él se precisan los aspectos y elementos que se quieren conocer, cuantificar y registrar con el fin de llegar a conclusiones. En razón a lo expresado, a continuación se presenta la operacionalización de este estudio.

CUADRO 4
OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Variable	Dimensión	Indicador	Fuente	Instrumento	Ítems
Disposición para la ejecución de actividades culturales que permitan el rescate de los juegos tradicionales	Disposición de los docentes	Motivación e interés Integración Virtudes. Tiempo Disponible Habilidad para comunicarse	Docentes	Cuestionario	6 - 10 11 - 16 17 - 21 22 - 23
	Disposición de los representantes	Motivación e interés Integración Virtudes. Tiempo Disponible Habilidad para comunicarse	Representantes		6 - 10 11 - 116 17 - 21 22 - 23
Recursos para el desarrollo de las actividades relacionadas con los juegos tradicionales	Materiales didácticas Humanos y/o	Miembros que participen en el fomento del folklore Centros de difusión cultural Otros	Docentes / Representantes		9 10 18
Recursos disponibles en la Comunidad Educativa, para el desarrollo de actividades de rescate y reforzamiento de valores folklóricos	Recursos Físicos Culturales	A. Centros de Difusión Cultural. B. Ambientes para desarrollar actividades relacionadas con los Juegos Tradicionales. C. Juguetes disponibles. D. Medios audiovisuales disponibles.	Comunidad	Lista de Cotejo	1-5 6-8 9-15 16-19
	Recursos Humanos	E. Personas encargadas de fomentar el folklore. F. Personas que cuentan la historia de la comunidad			20-23 24-26
	Recursos Financieros	G. Aportes que puedan dar las instituciones públicas para la realización del proyecto. H. Aportes que puedan dar las instituciones privadas. Contribución de Empresas y Comercios de la localidad.			27-29 30
Programa dirigido al rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local	Actividades culturales relacionadas con juegos tradicionales	Capacitación	Docentes	Cuestionario	24-26

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Se procesaron los datos obtenidos a través de la aplicación de los instrumentos manualmente por las autoras utilizando una matriz que permitiera llevar el control de éstos, en ella se tomaron en cuenta aspectos relacionados con los objetivos e interrogantes de la investigación que estaban relacionados directamente con la variable, por otro lado, se utilizó en el procesamiento de los datos la frecuencia absoluta y porcentaje, denominada como estadística descriptiva.

En este sentido, en el presente capítulo se establecen los datos obtenidos de los cuestionarios y de la lista de cotejo, los cuales fueron organizados por categoría de análisis a fin de interpretarlos de manera cuantitativa o cualitativa según el caso, para ello, se elaboraron cuadros y gráficos que permitieran obtener los resultados a través de un análisis e interpretación.

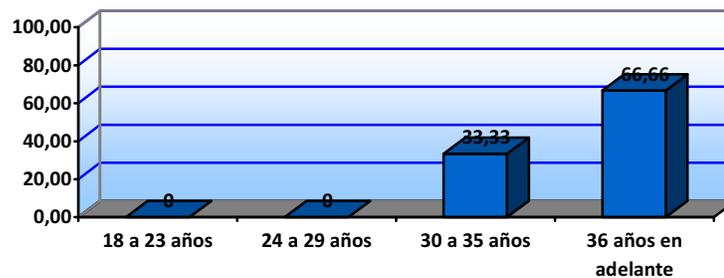
A continuación se presenta un análisis de los datos recolectados del cuestionario aplicado a los docentes

Cuadro 5
Edad de la población estudiada

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
18 a 23 años	0	0,00
24 a 29 años	0	0,00
30 a 35 años	1	33,33
36 años en adelante	2	66,66
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 1



Análisis

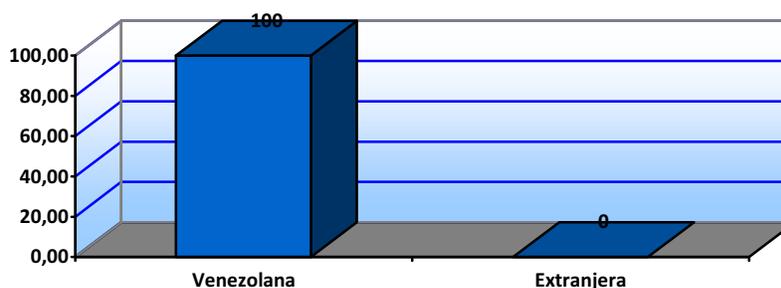
Se puede observar en las gráficas que del total de la población en estudio no existen (0%) edades comprendidas entre 18 a 23 años y 24 a 29 años, mientras un 33,33% entre los 30 a 35 años y por último un 66,66% está comprendido entre los 36 años en adelante. Esto permite considerar que la edad promedio se ajusta a temas relacionados con procesos culturales, ya que se presume que la población en su infancia experimentó con juegos tradicionales en su localidad, cuestión que es necesaria para la población en estudio porque está relacionado con el rescate de ellos a fin de fortalecer la identidad regional y local.

Cuadro 6
Nacionalidad de los docentes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Venezolana	3	100,00
Extranjera	0	0,00
Total	3	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 2



Análisis

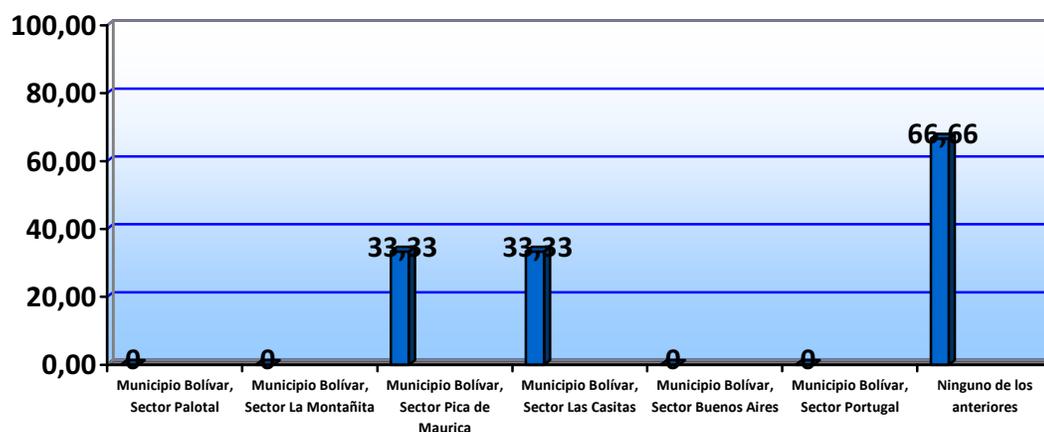
De acuerdo al cuadro 6 y la grafica 2 el 100% de los docentes son de nacionalidad venezolana, no hay presencia de docentes extranjeros (0%), se podría decir que la población conoce de los juegos tradicionales venezolanos, sobre todo de la región y la localidad por que viven en esta sociedad, cabe destacar que a nivel institucional existen principios acerca de la identidad nacional donde se establece que se requiere de la interferencia del estado, la familia y la sociedad para el proceso de transformación social. (Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, 1999).

Cuadro 7
Lugar de domicilio

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Municipio Bolívar, Sector Palotal	0	0,00
Municipio Bolívar, Sector La Montañita	0	0,00
Municipio Bolívar, Sector Pica de Maurica	1	33,33
Municipio Bolívar, Sector Las Casitas	1	33,33
Municipio Bolívar, Sector Buenos Aires	0	0,00
Municipio Bolívar, Sector Portugal	0	0,00
Ninguno de los anteriores	1	33,33
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 3



Análisis

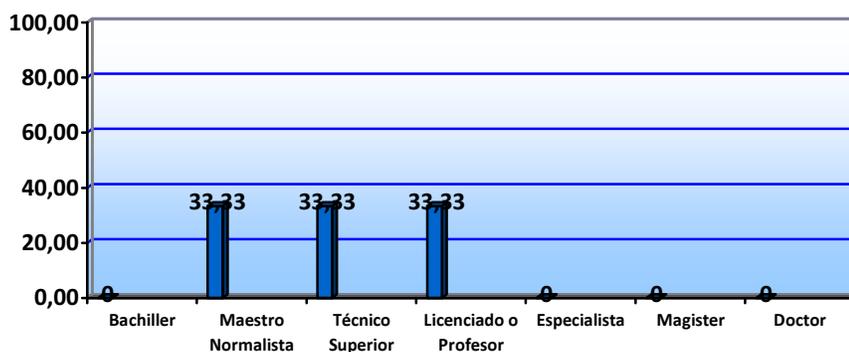
Se puede inferir de las gráficas que un 33,33% de los docentes están domiciliados en la localidad de la parroquia San Cristóbal del Municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui, mientras que un 33,33% tienen domicilio diferente a los expuestos en este cuadro. Esto indica que la mayoría viven en el lugar sometido a estudio, cuestión que es muy importante al momento de recoger datos para la investigación.

Cuadro 8
Título obtenido por los docentes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Bachiller	0	0,00
Maestro Normalista	1	33,33
Técnico Superior	1	33,33
Licenciado o Profesor	1	33,33
Especialista	0	0,00
Magíster	0	0,00
Doctor	0	0,00
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 4



Análisis

En estas graficas se evidencia que los docentes en un 0,00% son bachilleres, un 33,33% son maestros normalistas, un 33,33% son técnicos superiores, un 33,33% son licenciados o profesores, observándose la ausencia de estudios superiores como: especialistas, magíster y doctor. Situación que permite deducir que una parte de la población posee la

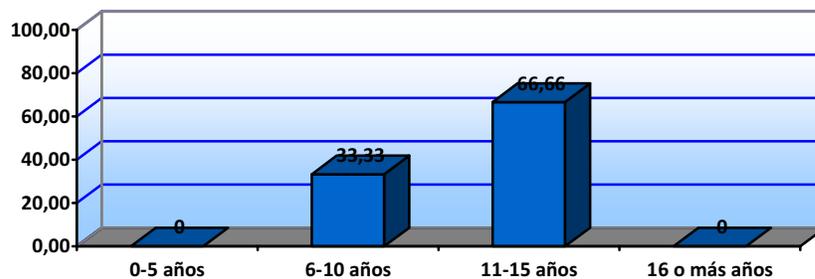
suficiente formación para la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales, ya que eventos como estos necesitan de la preparación académica necesaria para orientar el proceso cultural de las comunidades, además, el resto de la población son profesionales de carrera en el área educativa, lo que permite inferir que tienen igualmente la preparación necesaria para poner en práctica planes de acción para el rescate de los juegos tradicionales.

Cuadro 9
Años de experiencia docente

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
0-5 años	0	0,00
6-10 años	1	33,33
11-15 años	2	66,66
16 o más años	0	0,00
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 5



Análisis

Las gráficas permiten dilucidar que un 0% de la población en estudio tienen de 0 a 5 años de experiencia, un 33,33% manifestó tener entre 6 a 10 años, un 66,66% expreso tener entre 11 a 15 años de experiencia en la educación, mientras que ninguno de ellos posee experiencia en más de 16 años, demostrándose de esta forma como muchos de ellos cuentan con la experiencia suficiente para tratar con los niños y las niñas temas relacionados con los juegos tradicionales e identidad cultural.

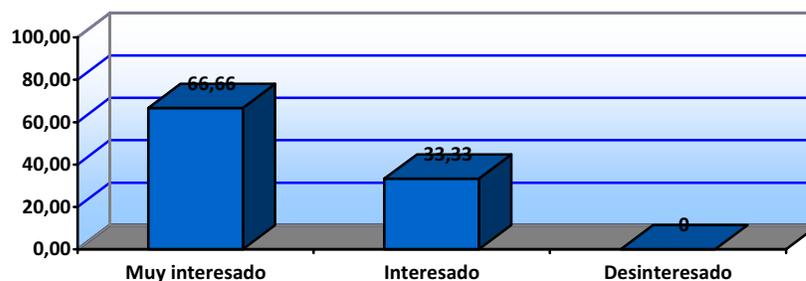
Cuadro 10

Interés en la ejecución de actividades culturales para el rescate de los juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy Interesado	2	66,66
Interesado	1	33,33
Desinteresado	0	0,00
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 6



Análisis

De acuerdo a las gráficas el 66,66% de los docentes señalaron estar muy interesados y un 33,33% estar interesados en ejecutar actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional y local, lo que permite exponer que toda la población en estudio posee interés en éstas.

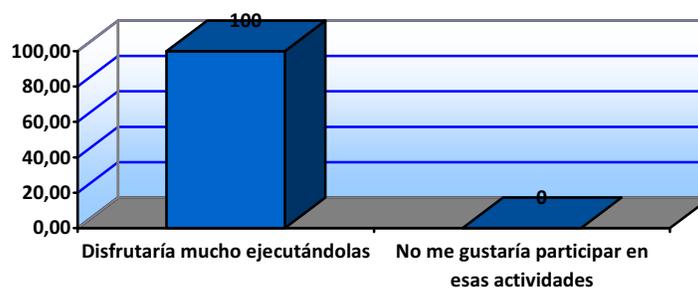
Cuadro 11

Disposición hacia la ejecución de actividades culturales relacionadas con juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Disfrutaría mucho ejecutándolas	3	100,00
No me gustaría participar en esas actividades	0	0,00
Total	3	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 7



Análisis

Se le hizo la siguiente pregunta a la población ¿Cuál de las alternativas de respuesta que se presentan a continuación definen su disposición hacia la ejecución de las actividades que se proponen?, y 100% de ellos respondieron que disfrutarían mucho ejecutándolas. Esta situación lleva a expresar que se cuenta con el apoyo de ellos para ejecutar actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional y local, y se deduce que disfrutarían mucho en su ejecución.

Cuadro 12

Actividades culturales en las que está dispuesto a participar

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Festival lúdico	3	100,00
Obras teatrales	2	66,66
Actos cívicos	3	100,00
Tómbola	1	33,33
Fiestas patronales	1	33,33

El ítem admite selección múltiple. Datos recopilados por las autoras (2011)

Análisis

Se observa en el cuadro 12 que un 100% de los docentes manifestó realizar actividades de festival lúdico, 66,66% obras culturales, 100% actos cívico, 33,33% tómbolas y 33,33% fiestas patronales, cuestión que permite inferir que los docentes están interesados en participar en cada una de las actividades culturales mencionadas anteriormente, teniendo preferencias en una más que otra, cuestión que es muy importante para la propuesta del programa educativo relacionado con el rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local, ya que estas actividades culturales son propicias para su desarrollo en cualquier época del año, y además, permiten la sana convivencia entre los miembros de la comunidad educativa, siendo esto de provecho en las aulas y el contexto sociocultural para el desarrollo de estrategias tendientes a fomentar la identidad regional y local en los alumnos.

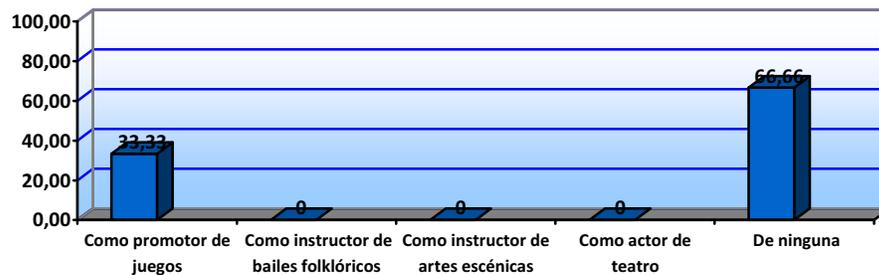
Cuadro 13

Forma en que le gustaría integrarse en la ejecución de ellas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Como promotor de juegos	1	33,33
Como instructor de bailes folklóricos	0	0,00
Como instructor de artes escénicas	0	0,00
Como actor de teatro	0	0,00
De ninguna	2	66,66
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 8



Análisis

En relación al ítem consultado en el cuadro 13 y gráfico respectivo se puede evidenciar que los docentes encuestados están dispuestos a integrarse en la ejecución de los juegos como promotores en un 33,33%, instructor de bailes folklórico en un 0%, instructor de artes escénicas un 0%, actor de teatro un 0%, mientras que en la categoría “De ninguna forma” un 66,66% manifestó no querer integrarse en el desarrollo de actividades culturales para el fortalecimiento de juegos tradicionales. Esta situación es preocupante, pues es necesario que el docente desarrolle su rol motivador

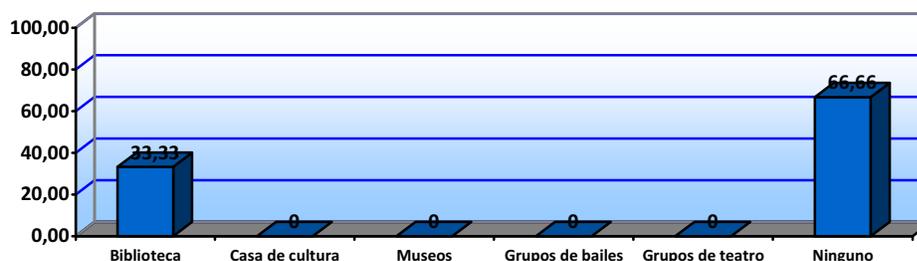
en la comunidad educativa integrándose como promotor de juegos tradicionales, instructor de bailes folklóricos, instructor de artes escénicas e instructor de teatro con los alumnos, ya que estas actividades están íntimamente relacionadas con los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local porque con ellas se avanzaría en el rescate de la cultura y por ende de los valores.

Cuadro 14
Centros de difusión cultural en los que participaría

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Biblioteca	1	33,33
Casa de cultura	0	0,00
Museos	0	0,00
Grupos de bailes	0	0,00
Grupos de teatro	0	0,00
Ninguno	2	66,66
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 9



Análisis

Se puede observar en las gráficas que un 33,33% de la población en estudio manifestó querer participar en el desarrollo de actividades propuestas en la biblioteca, un 0% en la Casa de Cultura, un 0% en museos, un 0% en grupos de bailes y un 0% en grupos de teatro, sin embargo, un 66,66% expresó no querer integrarse a estos centros de difusión cultural, razón por la cual se hace necesario plantear estrategias que permitan involucrar a todo el personal en el desarrollo de actividades que envuelvan a los Centros de Difusión Cultural como recurso de la comunidad educativa para la transmisión de los valores culturales.

Cuadro 15

Integración escolar de representantes-docentes para ejecutar actividades culturales relacionadas con juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
De estrecha vinculación	1	33,33
Cada quien por su lado	2	66,66
Innecesaria	0	0,00
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 10



Análisis

De acuerdo al cuadro 15 y la gráfica 10 el 66,66% de los docentes seleccionó la opción “Cada quien por su lado”, un 33,33% manifestó tener una estrecha vinculación representante-docente y 0% considera innecesaria la integración, esta situación permite plantear que la integración de los docentes con los representantes es casi nula, por lo cual se considera necesario crear estrategias que estimulen y permitan relacionar e involucrar a estos actores de la comunidad educativa en actividades culturales que se realicen en la comunidad, dada la importancia para la integración del docente con la misma, en la realización de juegos tradicionales e identidad regional y local.

Cuadro 16

Interés en la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Del director	3	100,00
De los docentes	3	100,00
De los padres y representantes	3	100,00
De los entes gubernamentales	3	100,00

El ítem admite selección múltiple. Datos recopilados por las autoras (2011)

Análisis

Se visualiza a través de los datos aportados de las gráficas que los actores interesados en la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales están representados por un 100% de los directores, un 100% de los docentes, un 100% de los padres y representantes y un 100% de los entes gubernamentales, aspectos estos que permiten expresar que la población en estudio manifestó que existe un total interés por parte de directores, docentes, padres y representantes y entes gubernamentales, razón por la cual se hace necesario implementar un plan de acción tendiente a rescatar los juegos tradicionales a través de actividades culturales, ya que los entes gubernamentales deberían prestar su colaboración en la realización de proyectos como el que se propone en esta investigación, asimismo, los padres y representantes son una pieza valiosa en su realización, al igual que los directores y docentes, porque según Díaz y Barriga (2000) “el trabajo en grupo es una estrategia necesaria que le permite al docente compartir tanto sus experiencias como las del alumno y llegando a la solución de problemas, colaborando entre iguales”, es decir, se hace imperativo la integración de la comunidad educativa en el desarrollo de actividades culturales para así lograr un ambiente de cooperación entre el

hogar, la escuela y el Estado, de manera que los niños se sientan valorados y motivados.

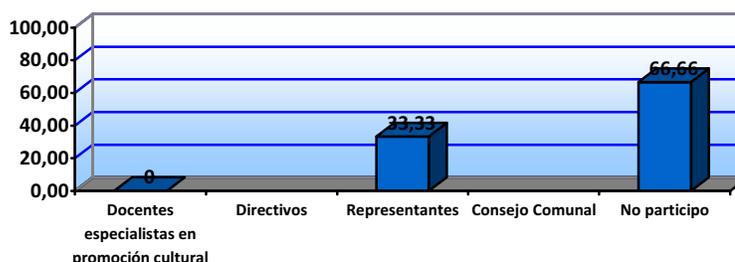
Cuadro 17

Con quién se involucra en la realización de actividades culturales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Docentes especialistas en promoción cultural	0	0,00
Directivos	0	0,00
Representantes	1	33,33
Consejo Comunal	0	0,00
No participo	2	66,66
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 11



Análisis

De acuerdo a las gráficas, la población señaló en un 0% relacionarse con docentes especialistas en promoción cultural, 0% con los directivos, 33,33% con los representantes, 0% con el consejo comunal y 66,66% expresó no involucrarse con ninguna de estas categorías en la realización de actividades de índole cultural relacionadas con juegos tradicionales. Ante estos resultados se hace imprescindible orientar a los docentes en la formación de equipos con los miembros de la Comunidad Educativa y el Consejo Comunal, porque las actividades en grupo bien orientadas a través de dinámicas pueden facilitar una buena relación interpersonal entre sus

miembros, de esta forma se daría cumplimiento a lo establecido a nivel institucional, donde el propósito de la escuela es participar en actividades de la comunidad responsablemente mediante comités para desarrollar programas, proyectos, entre otras herramientas.

Cuadro 18

Equipos de trabajo que está dispuesto a conformar para la ejecución de actividades culturales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Cuenta cuentos	2	66,66
Cronistas	1	33,33
Personas conocedoras de la historia local	2	66,66
Promotor de juegos tradicionales	3	100,00
Ninguno	0	0,00

El ítem admite selección múltiple. Datos recopilados por las autoras (2011)

Análisis

En relación con la conformación de equipos para la ejecución de actividades culturales, 66,66% manifestó conformar cuenta cuentos; 33,33% cronistas; 66,66% personas conocedoras de la historia local; mientras un 100% expresó promotor de juegos tradicionales. Se presume por los datos suministrados que la población en estudio en su mayoría desea o muestra interés en conformar equipos de trabajo sobre todo como promotores de juegos tradicionales. De esta forma, se infiere la necesidad de involucrar a éstos en el desarrollo de habilidades sobre juegos tradicionales, cumpliendo funciones de diferentes índoles que permitan la difusión cultural, ya que la escuela que se necesita debe tener como principio lograr la participación en una serie de actividades pertenecientes a la vida misma de la comunidad, y que paulatinamente asuman la responsabilidad de organizar gran parte de su propio trabajo, a través de la formación de comités para llevar a cabo los proyectos de aprendizaje.

Cuadro 19
Motivos por los que dejaría de participar

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
El ambiente social es poco acogedor	1	33,33
No hay aceptación y empatía	2	66,66
Una actitud descortés	2	66,66
Irrespeto a las opiniones	1	33,33
Casos de violencia	0	0,00
Se establece una relación de poder	2	66,66

El ítem admite selección múltiple. Datos recopilados por las autoras (2011)

Análisis

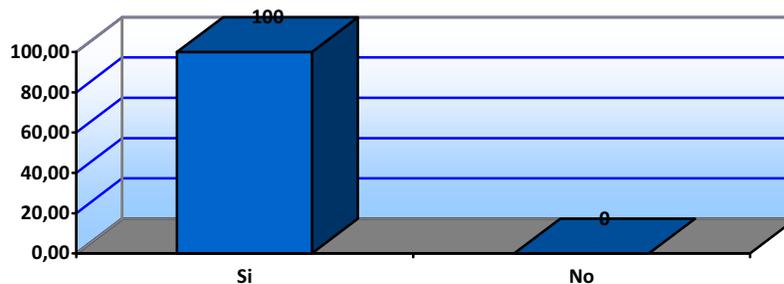
En este ítems consultado a los docentes por medio del cuestionario, 33,33% manifestó dejar de participar porque el ambiente social es poco acogedor, un 66,66% porque no hay aceptación y empatía entre las personas, un 66,66% por existir una actitud descortés entre las personas, un 33,33% por irrespeto de las opiniones de los demás y un 66,66% manifestó dejar de participar en casos donde se establezca una relación de poder entre el promotor y participante. Estos aspectos considerados hasta ahora permiten dilucidar que existen factores que no permitirían la integración de los docentes en la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales, por lo tanto, se requiere que los docentes estén preparados en estrategias que les permitan manejar situaciones comunicativas a nivel social, cuestión que es vital para elevar la calidad educativa, pues en la escuela debe existir una armonía entre todos los elementos que la componen para lograr ser de esta forma una institución social genuina. (John Dewey, 1987).

Cuadro 20
Integración en la ejecución de un diseño instruccional

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100,00
No	0	0,00
Total	3	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 12



Análisis

Se observa en las gráficas que el 100% de los docentes manifestó estar dispuesto a integrarse en la ejecución de un diseño instruccional, cuestión que permite considerar que la población en estudio desea reencontrarse con su experiencias pasadas relacionadas con juegos tradicionales y, además, de impartirlas a sus alumnos para que éstos conozcan y/o afirmen sus conocimientos sobre ellos fortaleciendo así la identidad regional y local. Según Maestro, (2005) refiere que los docentes deben contribuir con el rescate y la reestructuración de la sociedad porque con los juegos tradicionales se pueden facilitar las relaciones y lograr el aprendizaje de los y las estudiantes.

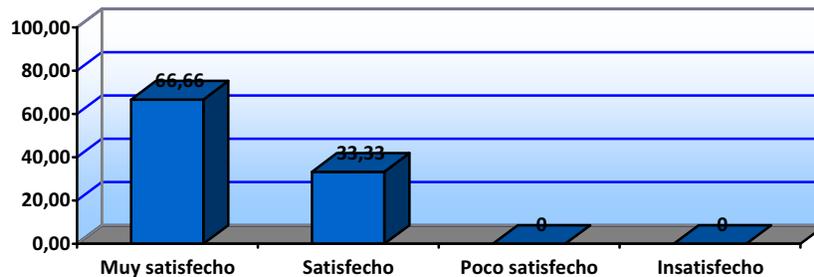
Cuadro 21

Satisfacción en la elaboración de planes relacionados con el rescate de juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfecho	2	66,66
Satisfecho	1	33,33
Poco satisfecho	0	0,00
Insatisfecho	0	0,00
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 13



Análisis

Tal como se observa en las gráficas relacionada con el nivel de satisfacción que tendrían en la elaboración de planes que permitan el rescate de los juegos tradicionales un 66,66% manifestó estar “Muy satisfecho” y un 33,33% indicó sentirse “Satisfecho”. En relación a lo anterior, se determinó que a los docentes les gustaría crear planes para el rescate de la identidad regional y local, lo que permite confirmar su interés y motivación en participar en un diseño instruccional, como se expresó anteriormente, para el fortalecimiento de la identidad cultural, a través de los juegos tradicionales,

de esta forma se estaría cónsone con las idas de Moll, (2002) al referir sobre el rol de los docentes, donde definitivamente se constituyen participantes, facilitadores, guías, soporte, y evaluadores junto a los miembros de la comunidad para proyectar programas donde se fortalezcan los valores.

Cuadro 22

Recursos con que está dispuesto a colaborar en las actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Libros relacionados con los juegos tradicionales	0	0,00
Material para elaborar papagayos y otros juegos	2	66,66
Dinero	0	0,00
Sonido	0	0,00
Ninguno	1	33,33
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 14



Análisis

De lo anterior se puede apreciar que un 0% de los docentes aportaría libros relacionados con los juegos tradicionales, un 66,66% material para elaborar papagayos y otros juegos y un 33,33% con ninguno. Esta situación permite inferir que la mayoría de la población en estudio está interesada y se sentiría satisfecha en contribuir con estos recursos, que son necesarios para rescatar los juegos tradicionales, a través de actividades culturales que permitan la identidad regional y local.

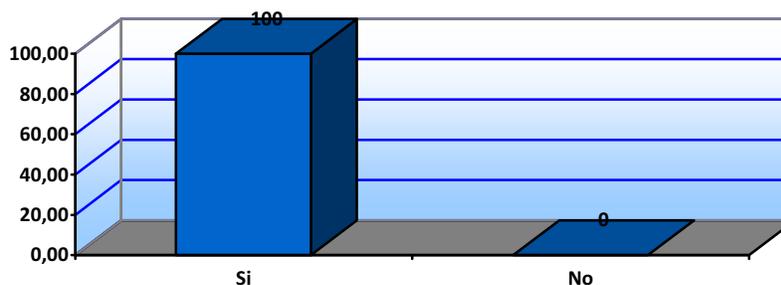
Cuadro 23

Colaboración en materia de rescate y fortalecimiento de la Cultura

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100,00
No	0	0,00
Total	3	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 15



Análisis

Del total de los docentes consultados, el 100% está dispuesto en colaborar en las estrategias propuestas por el Ministerio del Poder Popular para la Educación en materia de Rescate y Fortalecimiento de la Cultura. Hecho que puede ser apreciado como un potencial para ser valorado en la práctica de los juegos tradicionales, los cuales contribuyen al realce de las virtudes y tradiciones, al considerar la identidad un componente principal en el progreso de la potencialidad del niño y la niña, en donde se busca rescatar aquellas travesuras con que crecieron, aprendieron y se divirtieron, a la vez que se fortalecen las diferentes dimensiones del desarrollo de los niños y niñas.

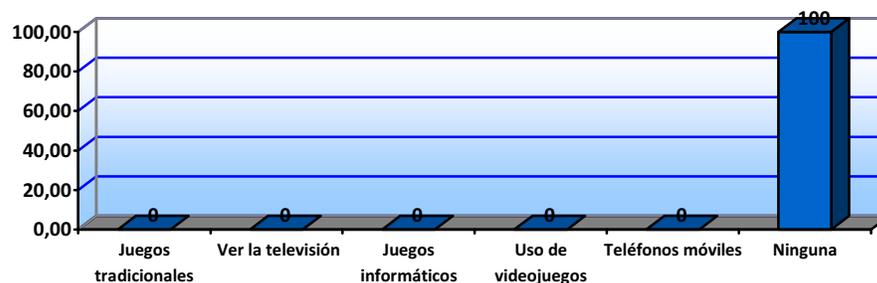
Cuadro 24

Promoción de actividades para desarrollar objetivos individuales en el rescate de la identidad regional y local

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Juegos tradicionales	0	0
Ver la televisión	0	0
Juegos informáticos	0	0
Uso de videojuegos	0	0
Teléfonos móviles	0	0
Ninguna	3	100,00
Total	3	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 16



Análisis

En este ítem se le plantea a la población en estudio: ¿Qué actividades promueve para desarrollar objetivos individuales en el rescate de la identidad regional y local?, donde el total (100%) de los docentes manifestó no tomar en consideración estas actividades. Así, a partir de lo expuesto, se recomienda incentivar a los alumnos utilizando actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales, pues éstas promueven el rescate de valores relacionados con la identidad regional y local, poseen gran

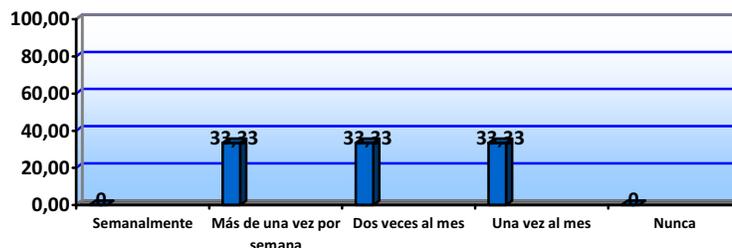
riqueza pedagógica, estimulan capacidades y actitudes entorno a la cooperación, solidaridad, honradez, entre otros, además de generar nuevos espacios de integración familiar, convivencia, esparcimiento, transversalidad a través de los distintos ejes y asignaturas. (Currículo Nacional Bolivariano, 2007)

Cuadro 25
Frecuencia con que se integraría a estas actividades

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Semanalmente	0	0,00
Más de una vez por semana	1	33,33
Dos veces al mes	1	33,33
Una vez al mes	1	33,33
Nunca	0	0,00
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 17



Análisis

Después de observar el cuadro 25 y la gráfica 17, arrojan que la población en estudio tendría una frecuencia de integrarse en actividades culturales en un 0% semanalmente, 33,33% más de una vez por semana, 33,33% dos veces al mes, 33,33% una vez al mes y un 0% nunca. Según estos datos y la experiencia sentida, cualquiera de los espacios de tiempo seleccionados son propicios para desarrollar actividades de este tipo, la opción de la mayoría de la población en estudio está acorde con algunos de los planteamientos que hasta ahora se han presentado sobre la ejecución de actividades relacionadas con juegos tradicionales, cabe decir que éstas eran

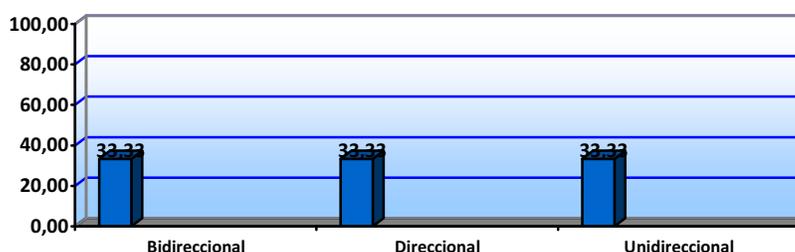
realizadas por la comunidad durante los días festivos como solían ser los encuentros en otras comunidades, que coincidían con la estación de primavera, entre otras épocas del año, se hacían competencias, danzaban, intercambiaban informaciones acerca de lo acontecido en otras regiones, creando un ambiente agradable entre ellos.

Cuadro 26
Forma de comunicación con los representantes para ejecutar
actividades culturales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Bidireccional	1	33,33
Direccional	1	33,33
Unidireccional	1	33,33
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 18



Análisis

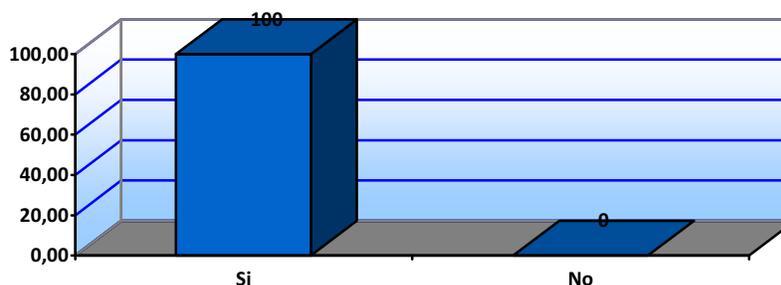
Se evidencia por las graficas que la forma de comunicación entre docentes y representantes para ejecutar actividades culturales en un 33,33% es de forma bidireccional, en un 33,33% direccional, mientras en un 33,33% unidireccional, se deduce que es notoria la pérdida de comunicación apropiada entre los representantes de la comunidad educativa y los docentes, pues debe desarrollarse bidireccionalmente donde tiene lugar la interacción intérprete-interpretante o recíprocamente, y según Tovar, D. y González, N. (1994) mediante esta se puede “procesar la información, relacionar ideas, relacionar el conocimiento adquirido con la nueva información recibida, sacar sus propias conclusiones y emitir una respuesta” (p.31)

Cuadro 27
Presencia de problemas de comunicación entre docentes y representantes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100,00
No	0	0,00
Total	3	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 19



Análisis

Según las gráficas existen dificultades de comunicación en un 100% entre los docentes y representantes de la comunidad, cuestión que justifica la necesidad de crear estrategias que permitan la disposición de ellos para la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales porque estas contribuyen a la formación individual y social de los niños (a). Es importante resaltar como lo asume Vygostky, la comunicación, expresión, toma de decisiones en situaciones reales, el enfrentar el fracaso y los sentimientos que este trae, además de los aprendizajes que quedan, pueden ser fortalecidos desde la amplia gama de posibilidades de un juego.

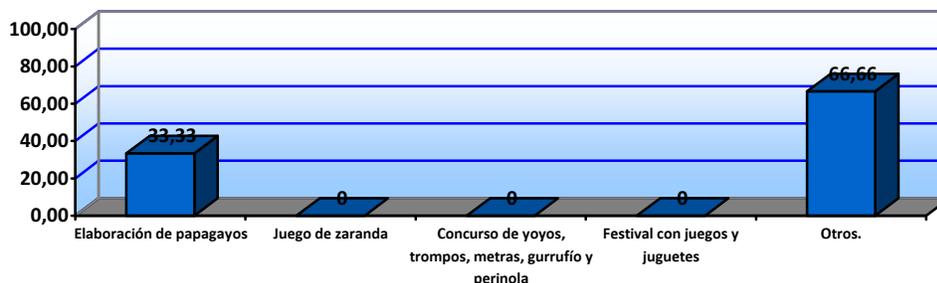
Cuadro 28

Actividades culturales en las que posee formación

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Elaboración de papagayos	1	33,33
Juego de zaranda	0	0,00
Concurso de yoyos, trompos, metras, gurrufío y perinola	0	0,00
Festival con juegos y juguetes	0	0,00
Otros.	2	66,66
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 20



Análisis

Se observa en las gráficas que la población en estudio consideró en un 33,33% tener formación en la elaboración de papagayos para la promoción de juegos tradicionales, mientras que el resto (66,66%) afirmó tener formación en otras actividades culturales, situación que permite deducir que los docentes necesitan ser capacitados en estos conocimientos porque a través de ellos se facilitaría el desarrollo integral, la disposición de ánimo, el desarrollo de aptitudes psicomotoras, la integración social y el rescate de identidad regional y local en los niños y niñas.

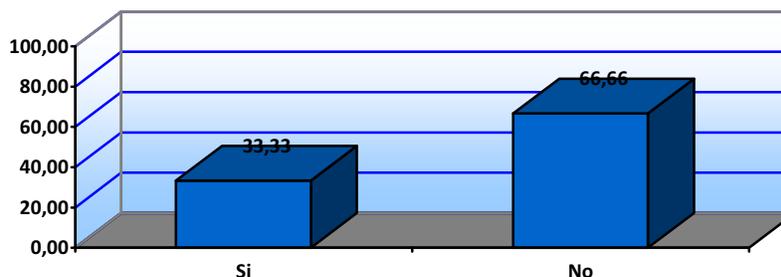
Cuadro 29

Cuenta con la formación necesaria para la formulación y promoción

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33,33
No	2	66,66
Total	3	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 21



Análisis

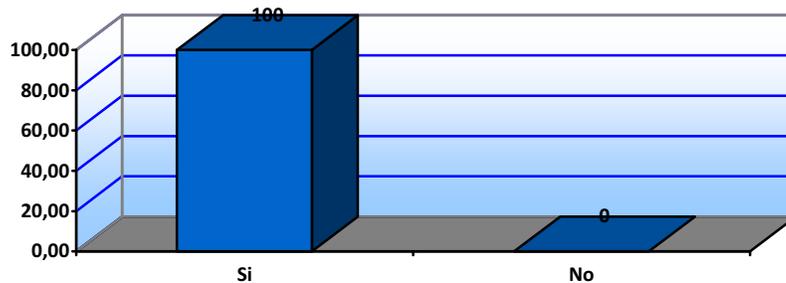
En relación a la formación necesaria para la formulación y promoción con que cuenta la población en estudio, según la tabla 29 y el gráfico 21, un 33,33% respondió contar con ella, mientras que un 66,66% respondió no dominar el tema, esto pone de manifiesto que la mayoría del personal docente carece de herramientas que permitan diseñar y promover actividades culturales. Cabe destacar, la importancia de establecer planes, como el que se propone en esta investigación, que formulen y promocionen actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales de su localidad, ya que forman parte fundamental del folklore y de la historia de los países para el conocimiento y apego del alumno con su región y localidad donde habita.

Cuadro 30
Participación en talleres de adiestramiento

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100,00
No	0	0,00
Total	3	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 22



Análisis

Según las gráficas el 100% de la población desea participar en talleres de adiestramiento en el enfoque del rescate de los juegos tradicionales y fortalecimiento de la identidad local y regional, situación que es importante porque según las ideas de Vigotsky (1979) los alumnos y alumnas aprenden con la ayuda de alguien capacitado, que ayude al niño a dominar lo que es capaz de hacer por si solo, y ubique donde necesita ayuda para realizar más en cuanto la tarea lo exija, en este sentido, existe la necesidad de actualizar a los docentes a través de charlas y talleres, en cuanto a la promoción y preservación de la cultura local, porque él debe contar con un conocimiento de la cultura de los pueblos originarios para poder desarrollar sin dificultad estos juegos.

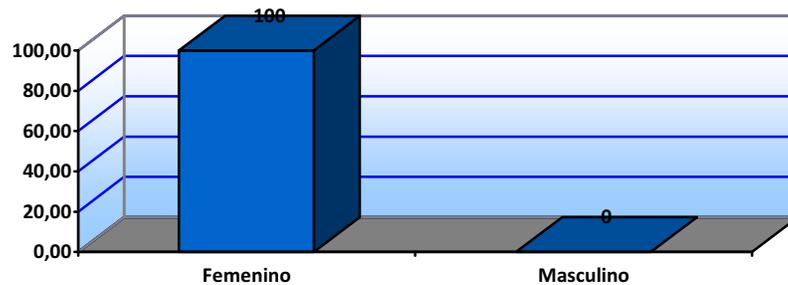
A continuación se presenta un análisis de los datos recolectados del cuestionario aplicado a los representantes de la Comunidad Educativa

Cuadro 31
Sexo de los representantes de la Comunidad Educativa

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	109	100,00
Masculino	0	0,00
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 23



Análisis

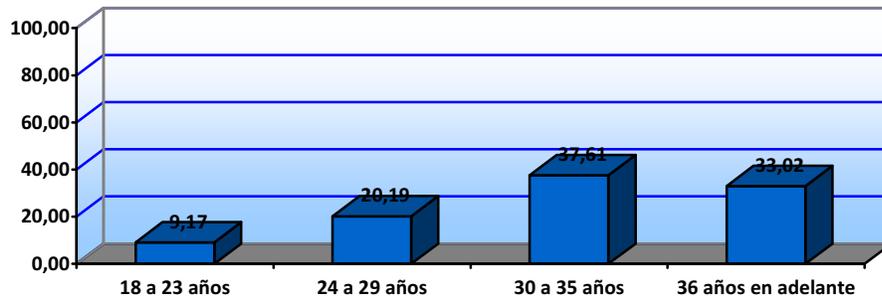
Se puede apreciar en el cuadro 31 y gráfico 23, que el 100% de los representantes de la Comunidad Educativa son del sexo femenino. Situación que permite inferir que las actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales que se proponen ejecutar estarán bien dirigidas pues los educandos se instruyen con el apoyo de alguien que domine lo que es capaz de descubrir por sí solo, y establezca en donde se requiere refuerzo o ayuda. (Vigotsky, L. 1979).

Cuadro 32
Grupo de edad

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
18 a 23 años	10	9,17
24 a 29 años	22	20,19
30 a 35 años	41	37,61
36 años en adelante	36	33,02
Total	109	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 24



Análisis

Del siguiente ítem, se evidencia a través de las graficas que 9,17% de los representantes de la Comunidad comprenden edades que oscilan entre “18 a 23 años”, 20,19% tienen “24 a 29 años”, 37,61% “30 a 35 años” y, además, el 33,02% de ellos tiene 36 años o más, lo que indica que son personas adultas que poseen habilidades y destrezas en juegos tradicionales, pues se cree que experimentaron en su niñez con juguetes en su localidad y región, por tanto, podrían estar en disposición para la ejecución de actividades relacionadas con ese tema.

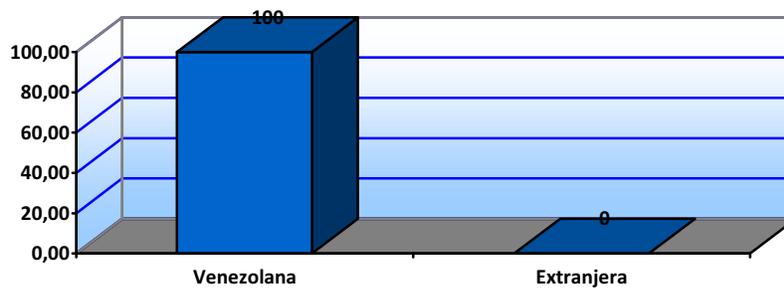
Cuadro 33

Nacionalidad de los representantes de la Comunidad Educativa

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Venezolana	109	100,00
Extranjera	0	0,00
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 25



Análisis

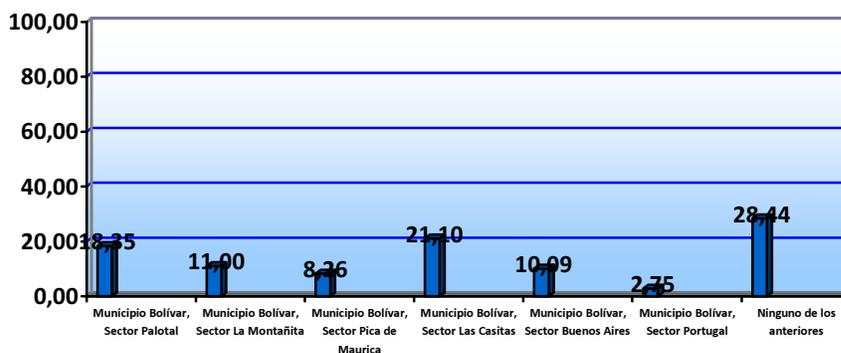
Se observa en las gráficas que el 100% de los representantes de la Comunidad Educativa son de ciudadanía venezolana, cuestión que permite deducir que poseen identidad con manifestaciones folklóricas de Venezuela, pues por ser de este origen conocen los juguetes y han jugado con ellos, además, han participado en actividades culturales sobre todo en la localidad y la región de esta investigación; un ejemplo lo constituye conducir un papagayo o cometa; actividad que se ha realizado y recordado de generación en generación en todo el territorio nacional.

Cuadro 34
Lugar de domicilio

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Municipio Bolívar, Sector Palotal	20	18,35
Municipio Bolívar, Sector La Montañita	12	11,00
Municipio Bolívar, Sector Pica de Maurica	9	8,26
Municipio Bolívar, Sector Las Casitas	23	21,10
Municipio Bolívar, Sector Buenos Aires	11	10,09
Municipio Bolívar, Sector Portugal	3	2,75
Ninguno de los anteriores	31	28,44
Total	109	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 26



Análisis

Se observa en el cuadro 34 y gráfico 26, en relación al domicilio de los representantes de la Comunidad Educativa, que un 18,25% vive en el sector Palotal, 11,00% en el sector La Montañita, 8,26% en Pica de Maurica, un 21,10% en el sector Las Casitas, en un 10,09% en el sector Buenos Aires, en un 2,75% en el sector Portugal, mientras que un 28,44% de ellos expresaron

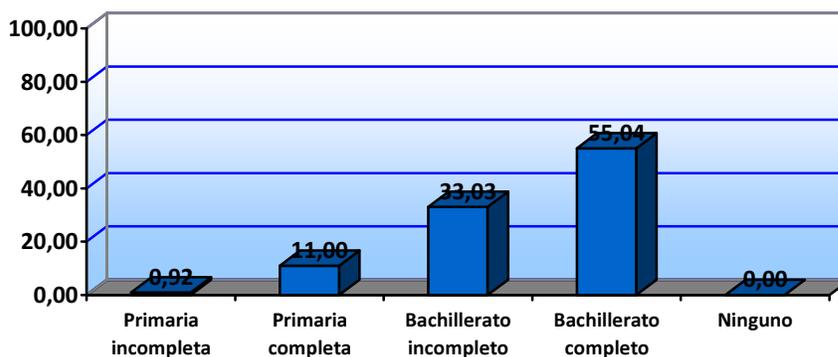
estar domiciliados en otros sectores, de todo esto se deduce que la mayoría vive en la cercanía de la comunidad seleccionada para la investigación y conocen los juegos tradicionales que ahí se realizaban o realizan. Situación que es de interés, ya que la parroquia San Cristóbal del Municipio Simón Bolívar se ha destacado por ser una localidad donde se celebraban manifestaciones culturales (juegos de trompos, gurrufío, perinola, entre otros) y, además, está situada en el “Casco Histórico” de Barcelona, el cual posee obras escultóricas o arquitectónicas conmemorativas como es el caso de la Casa Fuerte, el Teatro Cajigal, la Catedral, el Salón de Actos Anzoátegui, entre otros que se han mantenido de generación en generación.

Cuadro 35
Estudios realizados

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Primaria incompleta	1	0,92
Primaria completa	12	11,00
Bachillerato incompleto	36	33,03
Bachillerato completo	60	55,04
Ninguno	0	0,00
Total	109	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 27



Análisis

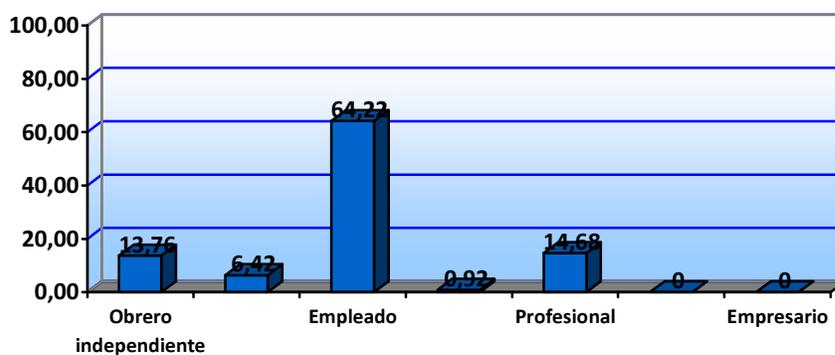
En las gráficas, se puede apreciar que 0,92% de los representantes de la Comunidad tienen la primaria incompleta, 11,00% primaria completa, 33,03% bachillerato incompleto, 55,04% bachillerato completo y 0,00% Ninguno. De donde se infiere que la mayoría de ellos, cuentan con conocimientos académicos suficientes para realizar actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales de la localidad y la región, aunque según algunos autores expresan que no requieren de preparación alguna para ejecutarlos porque son de libre expresión del sentimiento del pueblo.

Cuadro 36
Profesión u oficio

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Obrero independiente	15	13,76
Trabajador de la industria	7	6,42
Empleado	70	64,22
Funcionario publico	1	0,92
Profesional	16	14,68
Ejecutivo	0	0,00
Empresario	0	0,00
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 28



Análisis

Según la cuadro 36 y el gráfico 28, el 13,76% de los representantes de la Comunidad encuestados son obrero independiente, 6,42% trabajador de la industria, 64,22% empleado, 0,92 funcionario publico, 14,68% profesional, 0,00 ejecutivo y 0,00 empresario, o sea, todos cumplen funciones habituales en la ejecución de trabajos en jornadas laborales, como medio de ganarse la vida, cuestión que permite deducir que no tienen tiempo para realizar actividades concernientes con el realce de los valores y costumbres

relacionados con los juegos tradicionales, sin embargo, el factor tiempo puede distribuirse de manera apropiada ajustándolo a la comodidad de la población en estudio para que se involucren en estas actividades.

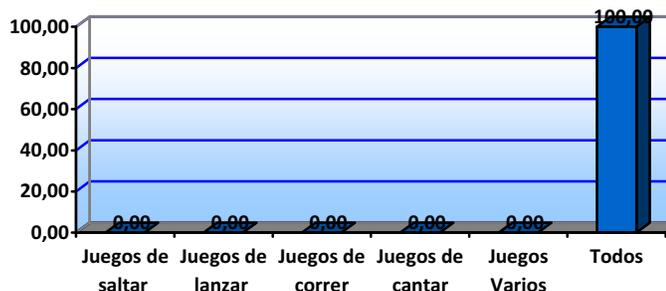
Cuadro 37

Juegos tradicionales que recuerda haber jugado

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Juegos de saltar	0	0,00
Juegos de lanzar	0	0,00
Juegos de correr	0	0,00
Juegos de cantar	0	0,00
Juegos Varios	0	0,00
Todos	109	100,00
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 29



Análisis

De acuerdo a las representaciones anteriores el 100% de los encuestados respondieron haber jugado alguna vez los juegos mencionados. Se supone que se tendrá, por parte de los representantes de la Comunidad Educativa, una buena disposición para ejecutar actividades relacionadas con los juegos tradicionales pues ellos no tienen fronteras ni barreras al momento de su establecimiento para su comprensión o información que se desee suministrar o transmitir. Tal como lo expresa Bolívar (2001) al denominarlos “...elemento esencial para la preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio en que se desenvuelve”.

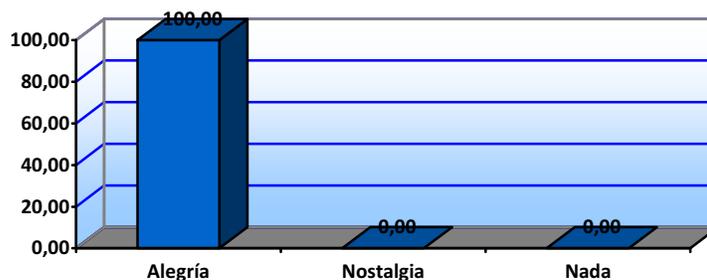
Cuadro 38

Emociones al recordar los juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	109	100,00
Nostalgia	0	0,00
Nada	0	0,00
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 30



Análisis

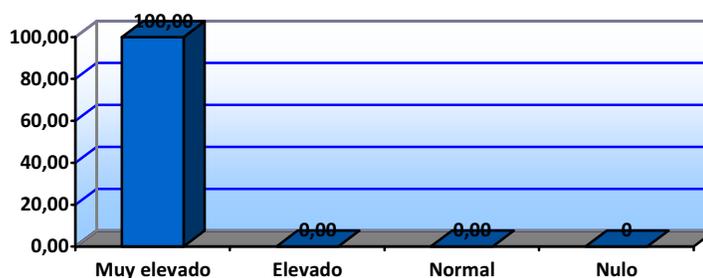
En relación al cuadro 38, se indica que el 100% de los representantes de la Comunidad sintió alegría al recordar los juegos tradicionales. Se infiere que esta parte de la población en estudio expresa alegría porque estas actividades culturales contribuyeron con su formación como persona, sirviendo de estímulo al momento de desenvolverse durante las etapas de su desarrollo (niñez, pubertad, juventud y adultez) y, además, permitieron intercambiar informaciones culturales acerca de otras regiones y localidades, creando un ambiente de amistad y hermandad, al respecto Maestro (2005) dice que los juegos populares son un estímulo para liberar energías acumuladas, así como para salir de la rutina diaria, son un puente para el aprendizaje de sí mismo, del hábitat, de valores, costumbres y tradiciones, por tanto, se considera que son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Cuadro 39
Valoración por juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy elevado	109	100,00
Elevado	0	0,00
Normal	0	0,00
Nulo	0	0,00
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 31



Análisis

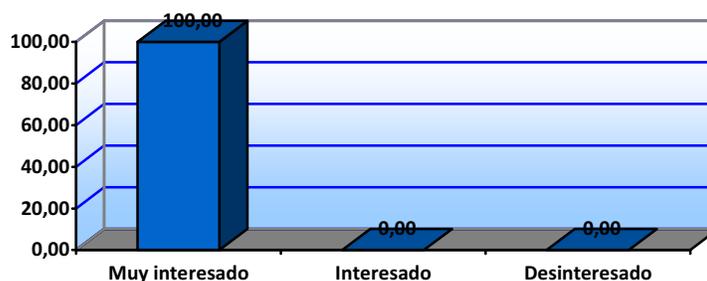
En referencia a las gráficas, el 100% de los representantes manifestaron tener afecto por los juegos tradicionales, de donde se deduce que ellos presentan emociones de agrado al recordar experiencias vividas. Aspectos necesarios al momento de interactuar con las demás personas con quienes se convive pues según Vigotsky (1979) el rol de los demás miembros de la comunidad es un factor de ayuda en el proceso de mediación, como facilitadores del aprendizaje de sus niños y niñas, como guías y soporte, entre otros.

Cuadro 40
Interés en la ejecución de actividades culturales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy Interesado	109	100,00
Interesado	0	0,00
Desinteresado	0	0,00
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 32



Análisis

De acuerdo a las gráficas el 100% de los representantes de la Comunidad Educativa contestaron estar muy interesados en ejecutar actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional y local, lo que permite deducir que esta parte de la población en estudio tiene identificación con su localidad y región, ya que por palabras de Giménez, G. (2001) el término: “se da cuando por lo menos una parte significativa de los habitantes de una región ha logrado incorporar a su propio sistema cultural los símbolos, valores y aspiraciones más profundas de su región”. (p. 12)

Cuadro 41
Actividades culturales en las que está dispuesto a participar

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Festival lúdico	91	83,49
Obras teatrales	62	56,88
Actos cívicos	35	32,11
Tómbola	86	78,90
Fiestas patronales	109	100,00

El ítem admite selección múltiple. Datos recopilados por las autoras (2011)

Análisis

Se observa en la gráfica que un 83,49% de los representantes de la Comunidad manifestó realizar actividades de festival lúdico, 56,88% obras teatrales, 32,11% actos cívicos, 78,90% tómbolas y 100% fiestas patronales, cuestión que permite inferir que están en disposición de participar en el rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local, ya que estas actividades culturales que están relacionadas con juegos tradicionales son propicias para su desarrollo en cualquier momento y particularmente en algunas épocas del año escolar, siendo esto de provecho para el desarrollo de estrategias tendientes a fomentar la identidad regional y local en los alumnos y alumnas.

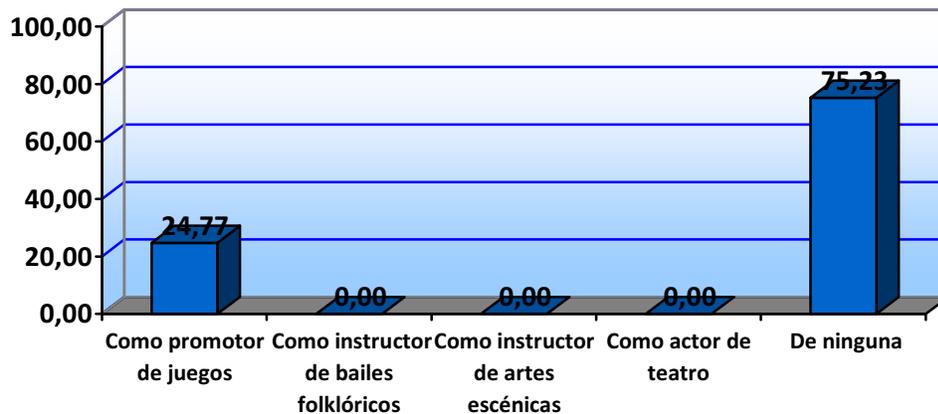
Cuadro 42

Forma en que participaría en la ejecución de actividades culturales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Como promotor de juegos	27	24,77
Como instructor de bailes folklóricos	0	0,00
Como instructor de artes escénicas	0	0,00
Como actor de teatro	0	0,00
De ninguna	82	75,23
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 33



Análisis

En relación al ítem consultado en el cuadro 42 y gráfico respectivo se puede evidenciar que los docentes encuestados están dispuestos a integrarse en la ejecución de los juegos como promotores en un 24,77% mientras que en la categoría “De ninguna forma” un 75,23% manifestó no querer integrarse en el desarrollo de actividades culturales para el fortalecimiento de juegos tradicionales. Esta situación es preocupante, pues es necesario que el docente desarrolle su rol motivador en la comunidad

educativa integrándose como promotor de juegos tradicionales, instructor de bailes folklóricos, instructor de artes escénicas e instructor de teatro con los alumnos, ya que estas actividades están íntimamente relacionadas con los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local porque con ellas se avanzaría en el rescate de la cultura y por ende de los valores.

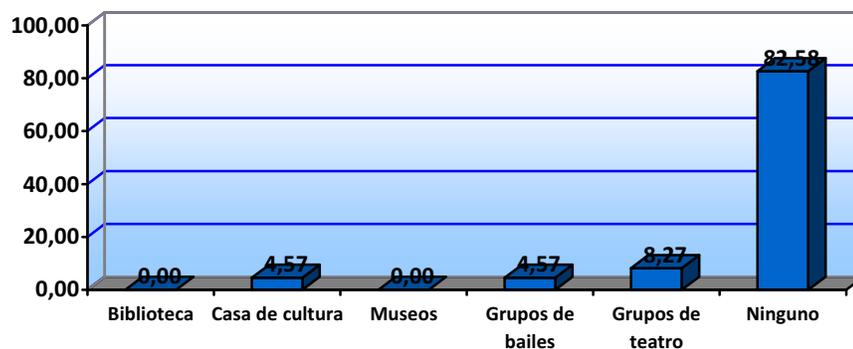
Cuadro 43

Centros de difusión cultural en los que participaría

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Biblioteca	0	0,00
Casa de cultura	5	4,57
Museos	0	0,00
Grupos de bailes	5	4,57
Grupos de teatro	9	8,27
Ninguno	90	82,58
Total	109	99,99

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 34



Análisis

Se puede observar en las gráficas que un 4,57% de la población en estudio manifestó querer participar en el desarrollo de actividades propuestas en la Casa de Cultura, un 4,57% en grupos de bailes y un 8,27% en grupos de teatro, sin embargo, un 82,58% expresó no querer integrarse a estos centros de difusión cultural, razón por la cual se hace necesario plantear estrategias que permitan involucrar a todo el personal en el desarrollo de

actividades que envuelvan a los Centros de Difusión Cultural porque según Moll, (2002) el individuo no se limita a responder a los estímulos sino que actúa sobre ellos transformándolos, gracias al uso de instrumentos mediadores, entre ellos los Centros de Difusión Cultural, o sea, no se limita a responder ante su presencia de modo reflejo o mecánico sino que actúa sobre él mediante el apoyo de herramientas que permitirán poner en práctica los principios recibidos para innovarlos.

Cuadro 44
Integración escolar de representantes-docentes para ejecutar actividades culturales relacionadas con juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
De estrecha vinculación	10	9,17
Cada quien por su lado	98	89,91
Innecesaria	1	0,92
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 35



Análisis

De acuerdo al cuadro 44 y la gráfica 35 el 89,91% de los docentes seleccionó la opción “Cada quien por su lado”, un 9,17% manifestó tener una estrecha vinculación representante-docente y 0,92% considera innecesaria la integración, esta situación permite plantear que la integración de los representantes con los docentes es nula, por lo cual, se considera necesario crear estrategias donde converjan distintas personas: niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos, con costumbres distintas, diferente situación socioeconómica y política que obliga a generar acuerdos de convivencia que permitan construir espacios de relaciones humanas que estimulen y permitan relacionar e involucrar a éstos actores de la comunidad educativa en actividades culturales que se realicen, dada la importancia para la integración del representante con la misma, en la realización de juegos tradicionales e identidad regional y local.

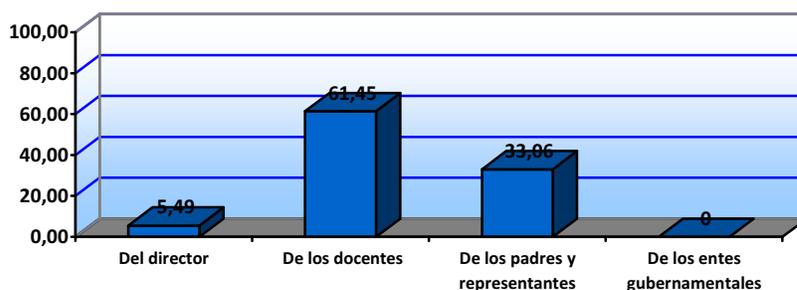
Cuadro 45

Desinterés en la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Del director	6	5,49
De los docentes	67	61,45
De los padres y representantes	36	33,06
De los entes gubernamentales	0	0,00
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 36



Análisis

Se indica en las gráficas que un 5,49% de los representantes de la Comunidad atribuyó el desinterés a los directores, un 61,45% a los docentes, un 33,06% a los padres y representantes, mientras que 0% optó por los entes gubernamentales, aspectos que permiten expresar que la unidad de análisis que se estudia manifestó que existe un total desinterés por parte de los directivos, docentes y entes gubernamentales, sin embargo, por lo que se ha venido demostrando en gráficas anteriores, el desinterés en relación a la integración se encuentra por parte de todos, ya que las gobernaciones, alcaldías y demás entes públicos y privados deberían prestar su colaboración

en la realización de proyectos como el que se propone en esta investigación, por otro lado, los padres y representantes, directores y docentes son una pieza valiosa en su realización; porque el trabajo en grupo es una estrategia necesaria para la integración de la comunidad en el desarrollo de actividades culturales para así lograr un ambiente de cooperación entre el hogar, la escuela y el Estado, de manera que los niños se sientan valorados y motivados. (Díaz y Barriga, 2000)

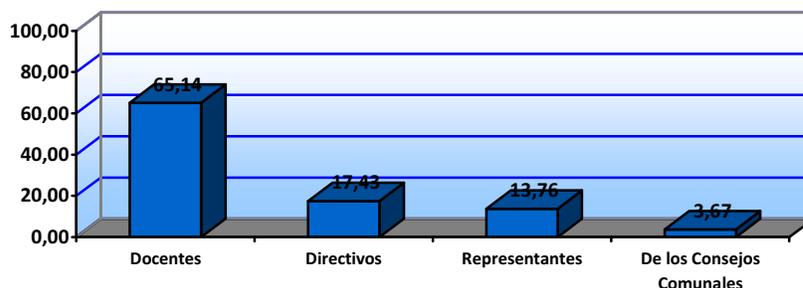
Cuadro 46

Con quién se involucra en la realización de actividades culturales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Docentes	71	65,14
Directivos	19	17,43
Representantes	15	13,76
De los Consejos Comunales	4	3,67
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 37



Análisis

De acuerdo a las gráficas, la población señaló en un 65,14% relacionarse con los docentes, 17,43% con los directivos, 13,76% con los representantes, mientras que un 3,67% expresó querer involucrarse con el consejo comunal en la realización de actividades de índole cultural relacionadas con juegos tradicionales. Se infiere, ante los resultados anteriores, la necesidad de orientar a los representantes de la Comunidad Educativa en la formación de equipos con el personal directivo, docentes y el Consejo Comunal, porque todos representan un factor de ayuda en el proceso de mediación al actuar en la Zona de Desarrollo Próximo a través de diferentes roles. (Moll, ob. cit.)

Cuadro 47
Motivos por los cuales dejaría de participar

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
El ambiente social es poco acogedor	63	57,80
No hay aceptación y empatía entre las personas	81	74,31
Una actitud descortés entre las personas	32	29,36
Irrespeto a las opiniones de los demás	15	13,76
Casos de violencia; personas que se agreden verbal y físicamente	11	10,09
Se establece una relación de poder entre el promotor y participantes	59	54,12

El ítem admite selección múltiple. Datos recopilados por las autoras (2011)

Análisis:

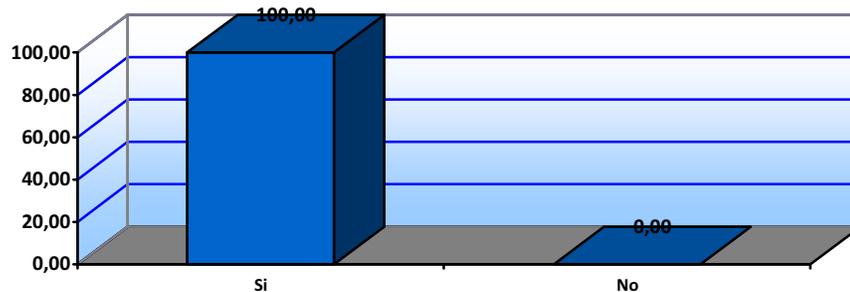
En esta idea, se observa en el cuadro que 57,80% de los representantes de la Comunidad manifestó dejar de participar porque el ambiente social es poco acogedor, un 74,31% porque no hay aceptación y empatía entre las personas, 29,36% por existir una actitud descortés entre las personas, 13,76% por irrespeto a las opiniones de los demás, 10,09% por casos de violencia, y un 54,12% manifestó dejar de participar en casos donde se establezca una relación de poder entre el promotor y participante. Se infiere la existencia de una contradicción respecto al interés que se pueda tener para la ejecución de actividades relacionadas con los juegos tradicionales porque se ha determinado la existencia de factores que no permitirían la integración. En el actual paradigma todos deben estar preparados en destrezas que permitan manejar situaciones comunicativas a nivel social, donde se construya un ambiente acogedor a través de la aceptación, empatía, cortesía, respeto, tolerancia y amor entre las personas.

Cuadro 48
Integración en la ejecución de un diseño instruccional

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	109	100,00
No	0	0,00
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 38



Análisis

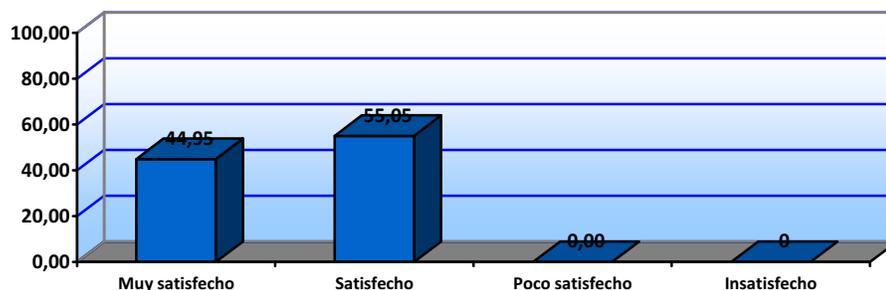
Se observa en las gráficas que el 100% de los representantes de la Comunidad manifestó estar dispuesto a integrarse en la ejecución de un diseño instruccional, cuestión que permite considerar que la población en estudio está interesada en integrarse en la ejecución del programa educativo para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local.

Cuadro 49
Satisfacción por la ejecución de actividades culturales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfecho	49	44,95
Satisfecho	60	55,05
Poco satisfecho	0	0,00
Insatisfecho	0	0,00
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 39



Análisis

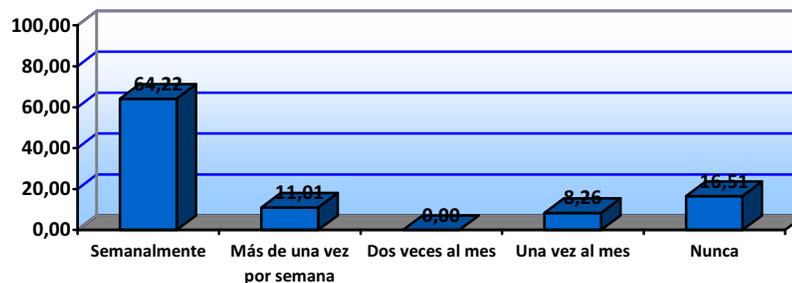
Se observa en las gráficas que un 44,95% de los representantes de la Comunidad manifestó estar “Muy satisfecho”, mientras 55,05% indicó sentirse “Satisfecho”. Resultados que permiten reafirmar su interés y motivación en participar en un diseño instruccional para proyectar programas junto a los docentes para el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y niñas, a través de los juegos tradicionales, donde se tenga la oportunidad de ser participantes, facilitadores, guías, soporte, y evaluadores.

Cuadro 50
Frecuencia con la que se integraría a las actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Semanalmente	70	64,22
Más de una vez por semana	12	11,01
Dos veces al mes	0	0,00
Una vez al mes	9	8,26
Nunca	18	16,51
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 40



Análisis

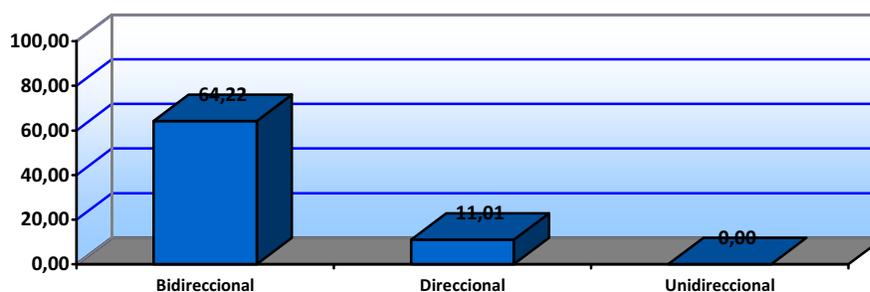
El cuadro 50 y la gráfica 40, arrojan que los representantes de la Comunidad (64,22%) se pueden integrar en actividades culturales semanalmente, 11,01% más de una vez por semana, 8,26% una vez al mes y un 16,51% nunca. Situación que indica que la mayoría de la población en estudio está interesada en cooperar con la ejecución de actividades relacionadas con los juegos tradicionales; porque ellas se realizan durante los días festivos y coinciden con el tiempo de primavera, entre otras situaciones que las incluyen.

Cuadro 51
Forma de comunicación con los docentes para ejecutar actividades culturales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Bidireccional	25	22,94
Direccional	43	39,45
Unidireccional	41	37,61
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 41



Análisis

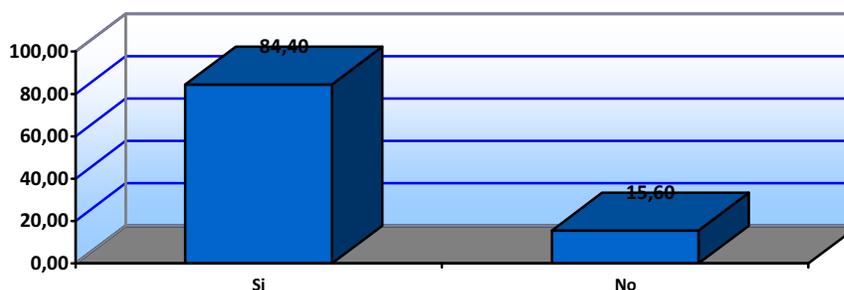
Se evidencia de las representaciones, que la forma de comunicación entre representantes y docentes es direccional en un 39,45%, un 22,94% bidireccional, mientras un 37,61% unidireccional, se concluye que es evidente una comunicación deficiente empleada entre los representantes de la comunidad educativa y los docentes, ya que ésta debe ser, según Tovar y González, (1994) bidireccional, es decir, donde se tenga una interacción recíproca, procesar información, relacionar ideas, relacionar el conocimiento adquirido con la nueva información recibida, sacar sus propias conclusiones y expresar una respuesta.

Cuadro 52
Existen problemas de comunicación entre docentes y
representantes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	92	84,40
No	17	15,60
Total	109	100,00

Datos recopilados por las autoras (2011)

Gráfico 42



Análisis

Según las gráficas, existen dificultades de comunicación en un 80% entre los representantes y docentes, sin embargo, el 20% expresó que no existe, esta situación permite inferir que la comunicación debe atenderse bajo un ambiente bidireccional, tal como se expresó en el análisis anterior, porque en la familia, escuela, campo deportivo, universidad, mercado, centro de trabajo o en cualquier sitio donde se actúe hay que dejarse entender, y entender a los demás. En este sentido, la comunicación en todas sus formas puede ser fortalecida desde la amplia gama de posibilidades de un juego como los que se proponen en este estudio. (Vygostky)

A continuación se presentan los factores presentes o ausentes relacionados con los recursos disponibles en la Comunidad para actividades relacionadas con juegos tradicionales

Cuadro 53
Factores presentes o ausentes relacionados con los recursos disponibles en la Comunidad

Factores/Criterios		Si	No
A. Centros de difusión cultural	Biblioteca	X	
	Casa de Cultura	X	
	Museos	X	
	Grupos de Baile	X	
	Grupos de Teatro	X	
B. Ambientes para desarrollar actividades relacionadas con los juegos tradicionales	Patio Escolar	X	
	Auditorio	X	
	Canchas Deportivas	X	
C. Juguetes disponibles	Zaranda		X
	Metras		X
	Trompo		X
	Papagayo		X
	La Cuerda		X
	El Gurrufio		X
	Otros.		X
D. Medios audiovisuales disponibles	Video Beam		X
	Televisor	X	
	DVD		X
	Otros		
E. Personas encargadas de fomentar el folklore	Actores de Teatro	X	
	Instructor de Bailes Folklóricos	X	
	Instructor de Artes Escénicas	X	
	Promotor de Juegos	X	
F. Personas que cuentan la historia de la comunidad	Cuenta Cuentos	X	
	Cronistas	X	
	Personas conocedoras de la Historia Local	X	
G. Aportes que puedan dar las instituciones públicas para la realización del proyecto	Contribución de la Gobernación del Estado Anzoátegui		X
	Contribución de la Alcaldía del Municipio Simón Bolívar		X
	Contribución de la Asamblea del Estado Anzoátegui		X
H. Aportes que puedan dar las instituciones privadas para la realización del proyecto	Contribución de Empresas y Comercios de la Localidad		X

Fuente: Realizado por las Autoras (2011)

En el cuadro que se ha realizado para el análisis de los recursos disponibles en la comunidad local para el desarrollo de actividades de reforzamiento de valores folklóricos relacionados con los juegos tradicionales, se observa que existe en la comunidad Centros de difusión cultural disponibles entre los cuales están: servicio de Biblioteca, Casa de Cultura, Museo, Grupos de bailes y Grupos de Teatro, en consecuencia se hace necesario un plan de acción donde se involucre la comunidad y el centro educacional para desarrollar actividades de difusión cultural folklórica relacionada con los juegos tradicionales, ya que éstos centros son instrumentos o herramientas que pueden ser utilizadas para promover o desarrollar la cultura de la localidad y la región, con el fin de rescatar la identidad cultural en los niños y niñas de de Educación Primaria.

Con respecto a la existencia o no de ambientes para desarrollar actividades relacionadas con los juegos tradicionales e identidad regional y local, se determinó a través de la lista de cotejo la existencia de un patio escolar, un auditorio y una cancha deportiva las cuales están disponibles para cualquier celebración de la índole que se propone en este trabajo. Los ambientes mencionados son lugares propicios para ejecutar los juegos tradicionales, por ejemplo en una cancha se puede realizar una carrera con saco o bien se podría jugar la semana, entre otros, que se pueden acompañar con la ejecución de eventos como las tómbolas y otras fiestas patronales o culturales que se celebran en cualquier época del año, en fin los actos culturales permiten un mejor desempeño en el aprendizaje de los alumnos ya que a través de estos se identifican las manifestaciones que se presentan en su localidad.

Respecto a la existencia de juegos tradicionales como la zaranda, metras, trompo, papagayo, la cuerda, el gurrufio y otros, se determinó, a través de las observaciones realizadas en los lugares seleccionados como el

museo, casa de cultura, teatro y la escuela, que no existen, aunque se puede decir que algunos de ellos se pueden encontrar en los comercios establecidos en la zona o localidad. Se puede inferir que los juguetes mencionados que son exclusivos de la localidad de la Parroquia San Cristóbal del Municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui y de la Región Oriental han sido olvidados y por ello se propone rescatarlos para que se fortalezca la identidad cultural de la escuela Dr. Celestino Farrera ubicada en la misma localidad mencionada anteriormente.

En lo tocante a los medios audiovisuales disponibles para realizar las actividades que se proponen se pudo apreciar a través de las observaciones realizadas que apenas se dispone de un televisor, cuestión que es preocupante porque el uso de recursos como Video Beam DVD y otros son importantes para tratar de rescatar los juegos tradicionales, o sea, son indispensables al momento de tratar con personas adultas y los niñas y niñas, ya que con ellos pueden ser motivados a fin de que participen en la promoción de los juegos antes mencionados.

Por otro lado se observó, en la realidad sometida a estudio, la existencia de personas que se encargan de fomentar el folklore en la comunidad, entre los que estuvieron: Promotor de juegos, Actores de teatro, Instructor de bailes folklóricos e Instructor de artes escénicas, de acuerdo a los resultados obtenidos es preciso fomentar el folklore desde las aulas de educación primaria, de manera que los alumnos inicien la formación de valores folklóricos, a través de los juegos tradicionales desde temprana edad. Estos resultados evidencian que en la comunidad del municipio Simón Bolívar se maneja algún conocimiento sobre folklore, lo que se puede aprovechar en las aulas y su entorno sociocultural desarrollando actividades tendientes a fomentar los valores folklóricos en los alumnos, a través del uso de esas personas que se encargan de fomentar la cultura.

De la misma manera se constató la existencia de personas que pueden contar cuentos, cronistas y personas conocedoras de la Historia Local. Recursos humanos indispensables al momento de ejecutar actividades que permitan rescatar los juegos tradicionales, ya que ellos ejercen la función de promocionarlos de generación en generación para que no se pierda la identidad cultural donde pertenece.

Finalmente se visualiza en la tabla de registro de los datos, apatía por parte de los organismos del Estado e igualmente de las instituciones privadas porque no manifestaron interés en colaborar a futuro con el proyecto del rescate de los juegos tradiciones y el fortalecimiento de la identidad regional y local, cuestión que sorprendió a las autoras del trabajo debido a que está en boga contar con los organismos públicos en la realización de proyectos que sean productivos para la sociedad como el que se está proponiendo en la comunidad educativa de la Escuela “Dr. Celestino Farrera”.

Lo anterior evidencia que en la comunidad existen los recursos para desarrollar valores folklóricos en la Unidad Educativa “Dr. Celestino Farrera”, aunque no existan aportes económicos. En términos generales, se puede decir que: la identidad cultural a través de los juegos tradicionales permite a las personas autodefinirse, afirmándose como miembros de un grupo social que se diferencia y aún se opone a otros. Así, ésta estrategia motiva al alumno al rescate de los valores y que tome en cuenta la importancia de su cultura y de su identidad, lo cual es fundamental para su desarrollo integral y social.

Observándose la importancia que tienen los juegos tradicionales en la Cultura a nivel nacional, regional y local, y que de ellos depende el desarrollo social y evolutivo de las personas que habitan en cada región o comunidad,

en los docentes descansa la identificación de criterios de selección de estrategias de enseñanza y diseñaran actividades para fomentar la identidad regional y local en los alumnos desde la escuela. Hechos que contribuirán a formar el hombre del mañana, capaz de manifestar sus valores y cultura partiendo de su realidad inmediata como lo es su entorno filial.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Los datos y sus resultados arrojados a través de la aplicación del cuestionario y la lista de cotejo, junto a los aspectos teóricos que sustentaron el estudio, permitieron deducir las siguientes conclusiones:

Los docentes y representantes de la Comunidad Educativa de la U. E. “Dr. Celestino Farrera” del Municipio Simón Bolívar, Barcelona, Estado Anzoátegui están motivados o sienten interés por los juegos tradicionales, se deduce que es porque son juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen pasando de generación en generación y son típicos de una región, formando parte de la cultura popular de los pueblos.

Por otro lado, se diagnóstico de la población en estudio que están desintegrados, ya que entre ellos no existe una comunicación apropiada, unas buenas relaciones humanas con las cuales se pueda desarrollar un espíritu de equipo, colaboración y participación, por lo tanto, como expresa Centeno, Z. (1998) “La escuela tiene que bajar sus muros, abrir sus puertas y que la comunidad se integre al plantel...”; en procura de desarrollar programas y planes como el que se propone en esta investigación, dado que ésta hace al pueblo dueño de su historia y lo incentiva para defender su libertad. Por el contrario, manifestaron disposición en participar y colaborar en talleres de adiestramiento sobre elaboración y aplicación de planes en el enfoque del rescate de los juegos tradicionales y fortalecimiento de la

identidad local y regional, se infiere que sea porque son medios de capacitación que contienen bases sólidas para el desarrollo de una satisfactoria entre los miembros y despierta un espíritu de equipo donde los miembros pueden participar, colaborar y cooperar voluntariamente a fin de rescatar los juegos tradicionales y fortalecer la identidad de los niño y niñas, o sea, se fomente el folklore ofreciéndose como recurso humano o utilizando los recursos físicos disponibles.

Con respecto a los recursos disponibles para la realización de actividades de reforzamiento de valores folklóricos relacionados con los juegos tradicionales, se pudo determinar a través de la lista de cotejo que existe en la realidad estudiada disponibilidad de Centro de difusión cultural, ambientes, juguetes, medios audiovisuales, personas encargadas de fomentar el folklore, mientras que los recursos financieros o aportes que pudieron ofrecer las instituciones públicas o privadas no los ofrecieron, se infiere poca disposición de los recursos económicos, o sea, aún no se han llevado a la luz lo expresado en el artículo 6 de la Ley del Consejo Nacional de la Cultura cuando dice “procurar el concurso de las diversas instituciones del Estado en la promoción, financiamiento y ejecución de programas culturales”; se solicita el financiamiento del proyecto formalmente (Ver anexo N° 2) y no se tuvo respuesta.

Los docentes deben tomar conciencia sobre la necesidad de mejorar su capacidad de actualización y desempeño, de acuerdo a lo que se establece la Ley Orgánica de Educación en el Marco de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Los juegos tradicionales son permanentes e integrales, eminentemente participativos y protagónicos, por eso deben ser concebidos como un tesoro nacional que contribuye al realce de los valores folklóricos y con ello reforzar características positivas que conformen personalidad, por tanto, deben ocurrir tanto en la escuela como en el ámbito de las comunidades.

Ejecutar el programa propuesto en este estudio con actividades culturales relacionadas con los Juegos Tradicionales en la escuela y la comunidad, ya que con su aplicación es posible diversificar la práctica de éstos juegos para su rescate y fortalecimiento de la identidad regional y local del niño y la niña. El puede motivar a los docentes a crear y diseñar en conjunto con los representantes de la Comunidad Educativa futuras estrategias dirigidas a la preservación de las tradiciones, la identidad regional y local y la integración del alumno al medio donde se desenvuelve pues se plantean algunas orientaciones que deben de tener en cuenta los docentes y representantes de la Comunidad Educativa para poder desenvolverse impartiendo éstos juegos.

Seguir ampliando la lista de los juegos tradicionales y de otras actividades que contribuyan al mantenimiento de la identidad de los niños y niñas, utilizando el programa educativo como guía para rescatar juegos tradicionales de otras culturas.

Aprovechar los recursos disponibles en la localidad para el desarrollo de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales e identidad local y regional, con ellos...

Es imperativo la interacción constante de los docentes con la comunidad y viceversa.

Interactuar con los recursos disponibles en la comunidad para el desarrollo del programa mencionado anteriormente.

Planificar periódicamente actividades relacionadas con los juegos tradicionales entre docentes, representantes de la Comunidad Educativa, padres y alumnos a fin de rescatar valores folklóricos.



CAPITULO VI PROPUESTA

*Programa Educativo Para El Rescate
De Los Juegos Tradicionales Y El
Fortalecimiento De La Identidad
Regional Y Local*

DETERMINACIÓN DE LA NECESIDAD INSTRUCCIONAL

La necesidad instruccional, a través de un programa educativo para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local a fin de que sean transmitidos de generación en generación a través de actividades culturales, en la U. E. “Dr. Celestino Ferrera”, perteneciente a la zona urbana de Barcelona, Estado Anzoátegui. Se determino de esta forma porque se demostró a través de la investigación realizada que la población en estudio manifestó estar en disposición para la ejecución de actividades culturales que permitan el rescate de los juegos tradicionales y fortalecimiento de la identidad regional y local, sin embargo, se refleja también en los resultados que no existe entre sus miembros una fluida comunicación bidireccional, no se toma en consideración sus opiniones, falta de estimulación e incentivos por parte de cada uno de los participantes e igualmente no colaboran, entre otros rasgos que demuestran apatía por la integración.

Tarea que se hace indispensable en las Comunidades Educativas para que se expresen y produzcan sus propias manifestaciones culturales, cuestión que los conduciría al conocimiento crítico de su propia cultura y las que lo circundan con la idea del reencuentro y el firme propósito de afirmar su identidad local cultural.

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

Desde esta perspectiva se hace necesario generar alianzas estratégicas con los diferentes actores de la sociedad por medio de una cultura participativa fundamentada en los principios de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, que conduzcan a una participación protagónica, o sea, una corresponsabilidad bien entendida en el proceso del desarrollo integral, tanto de la población atendida como de la institución y de la comunidad que la circunda.

Debido a esta situación, se plantea este programa educativo para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local a fin de brindar experiencias a los directivos, docentes y comunidad educativa de 4to, 5to y 6to Grado de Educación Primaria de la U. E. “Dr. Celestino Farrera” de Barcelona, Estado Anzoátegui, que le faciliten la adquisición de destrezas, y habilidades para ejercer su rol.

OBJETIVO TERMINAL

Al finalizar el Programa educativo, los docentes de 4to, 5to y 6to Grado y la comunidad educativa de la U. E. “Dr. Celestino Farrera” del municipio Simón Bolívar de Barcelona, Estado Anzoátegui, estarán en capacidad de promocionar actividades culturales para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local de los alumnos y alumnas bajo un clima de sana integración entre sus miembros.

ANÁLISIS ESTRUCTURAL

UNIDAD I

Objetivo Terminal

Propiciar en los docentes y representante de la Comunidad Educativa un cambio de actitud que implique una revalorización de la misión social que les corresponde en los rescate de los juegos tradicionales.

1. Caracterizar los juegos tradicionales como elemento que identifica las costumbres.
2. Determinar la importancia de los juegos tradicionales de la localidad de la parroquia San Cristóbal como representación del patrimonio nacional y regional.
3. Incentivar el trabajo en equipo entre docentes y representantes para la promoción de los juegos tradicionales llevados a cabo en la localidad y la región.
4. Reconocer que somos herederos y partícipes de una experiencia histórica común que se expresa en términos culturales, institucionales, económicos, sociales y religiosos.

UNIDAD II

Objetivo Terminal

Proporcionar los elementos teóricos que le permitan al participante analizar objetivamente los juegos tradicionales para la promoción de la identidad cultural local.

5. Analizar los antecedentes de los juegos tradicionales para su comprensión.
6. Definir el concepto de juego tradicional local y regional.
7. Comparar las definiciones de juego tradicional, juego autóctono y juegos populares.
8. Reconocer y valorar diversos juegos tradicionales de la localidad de la parroquia San Cristóbal y la región de Anzoátegui como fenómeno cultural y social para promover y desarrollar la identidad local y regional.
9. Ofrecer a los representantes y docentes información para la elaboración de algunos recursos utilizados en los juegos tradiciones regionales y locales..

UNIDAD III

Objetivo Terminal

Consolidar en los participantes la herramientas necesarias que le permitan involucrar en juegos tradicionales a la comunidad local, la institución educativa y el aula.

10. Favorecer las actividades culturales y recursos relacionados con los juegos tradicionales como un medio socializador que permita la integración y participación familiar y comunitaria.
11. Escoger e idear formular organizativas para los juegos tradicionales seleccionados (sesiones, competencias, eventos, etc.) en los que puedan participar los usuarios, y describir su implementación.
12. Desarrollar un plan de acción educativo dirigido al rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local.
13. Crear un espacio de discusión para la evaluación del programa educativo destinado al rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local.

CONDUCTA DE ENTRADA

Para aprovechar satisfactoriamente el Programa Educativo para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la Identidad regional y local, se debe tener especial dominio del significado, formulación y uso de los aspectos siguientes:

Conocer:

1. Los juegos tradicionales que se realizaban en la parroquia San Cristóbal.
2. Modelos de planificación educativa.
3. Actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales.
4. Los elementos de la comunicación.

Hacer:

Iniciar la formación para la promoción del rescate de los juegos tradicionales.

Ser:

Responsable, corresponsable, autónomo, creativo, seguro, tolerante, constante, emprendedor, tenaz y abierto al cambio.

Convivir:

Familiarizarse al trabajo en equipo.

Emprender:

La ejecución de las actividades relacionadas con los juegos tradicionales para el rescate y el fortalecimiento de la identidad regional y local.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Unidad I

Caracterizar los juegos tradicionales como elemento que identifica las costumbres y tradiciones de la región, la localidad y nacionalidad.

Determinar la importancia de los juegos tradiciones de la localidad de la parroquia San Cristóbal del municipio Simón Bolívar y la región del Estado Anzoátegui como representación del patrimonio nacional.

Incentivar el trabajo en equipo entre docentes y representantes para la promoción de los juegos tradiciones llevados a cabo en la localidad y la región.

Reconocer que somos herederos y partícipes de una experiencia histórica común que se expresen en términos culturales, institucionales, económicos, sociales y religiosos.

Unidad II

Analizar los antecedentes de los juegos tradicionales para la comprensión de la identidad cultural local y regional.

Definir el concepto de juego tradicional local y regional.

Comparar las definiciones de juego tradicional, juego autóctono y juego popular.

Reconocer y valorar diversos juegos tradicionales de la localidad de la parroquia San Cristóbal y la región de Anzoátegui como fenómeno cultural y social para promover y desarrollar la identidad.

Ofrecer a los representantes y docentes información para la elaboración de algunos recursos utilizados en los juegos tradiciones regionales y locales.

Unidad III

Favorecer las actividades culturales y recursos relacionados con los juegos tradicionales como un medio socializador que permita la integración y participación familiar y comunitaria.

Escoger e idear formulas organizativas para los juegos tradicionales seleccionados (sesiones, competencias, eventos, etc.) en los que puedan participar los usuarios y describir su implementación.

Desarrollar un plan de acción educativo dirigido al rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local.

Crear un espacio de discusión para la evaluación del programa educativo destinado al rescate de los juegos tradicionales y fortalecimiento de la identidad regional y local.

CONTENIDOS

Unidad I

Caracterización de los Juegos tradicionales local y regional.

Importancia de los juegos tradicionales.

El trabajo en equipo entre docentes y representantes para la promoción de los juegos tradicionales.

Herederos y partícipes de una experiencia histórica común.

Unidad II

Antecedentes de los juegos tradicionales

Juego tradicional local y regional

Diferencias y relaciones entre Juego tradicional, autóctono y popular.

Juegos tradicionales como fenómeno cultural y social para promover y desarrollar la identidad

Unidad III

Actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales

Formulas organizativas para los juegos tradicionales

Plan de acción educativo dirigido al rescate de los juegos tradicionales

Plan de evaluación del programa educativo destinado al rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local.

SELECCIÓN DE ESTRATEGIAS Y MEDIOS INSTRUCCIONALES

Se proponen estrategias socializadas porque tienen como objetivo la integración social a través de la convivencia e interacción, según Nerici, I. (1985) también busca el desarrollo de la actitud de trabajo en grupo y de respeto hacia otras personas y la búsqueda del conocimiento de forma activa y protagónica, y además promueven la habilidad para formular puntos de vista propios, por lo tanto, se estimulará una enseñanza activa que promueva el pensamiento crítico y la participación de directivos, docentes y comunidad educativa para establecer relaciones entre sus miembros, capacitándolos y produciéndole situaciones donde desarrollen habilidades, entre otras, que posteriormente permitirán y facilitarán la convivencia en sociedad, facilitando a su vez una comunicación efectiva y orientadas a socializar al individuo en una cultura para la paz.

EVALUACIÓN INSTRUCCIONAL

Se realizará de manera formativa porque estará integrada con la tarea, por tanto, será subjetiva porque se evaluarán procesos y se realizarán autoevaluaciones.

Por ello, la evaluación estará dirigida hacia la enseñanza y el aprendizaje emprendido dentro de una perspectiva de socialización, que conlleve a los directivos, docentes y comunidad educativa a comprender que es capaz de crear, administrar y ejecutar actividades que permitan el rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional y local de los alumnos y alumnas, en la medida que contribuyan sus propios contenidos significativos y atribuyan sentido a esos contenidos de aprendizaje.

Desde estas ideas, además se realizará una evaluación inicial, continua y final. La **primera** para conocer los conocimientos previos que posee el participante, la **segunda** para detectar dificultades e ir adaptando cada unidad a sus capacidades, intereses y motivaciones, y la **tercera** será el referente para valorar el proceso de aprendizaje respecto al trabajo realizado, su evolución y esfuerzo. También al término del Programa Educativo los participantes deberán evaluar tanto la práctica de los facilitadores (heteroevaluación) como la suya propia (autoevaluación), la de sus compañeros (coevaluación) y, dar sus opiniones respecto al Programa Educativo realizado.

Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados



**PROGRAMA EDUCATIVO PARA EL RESCATE
DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL
FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD
REGIONAL Y LOCAL**



Autores:

María Allen

Yraida Maza

PRESENTACIÓN

Este programa te llevará a través de una programación educativa fundamentada en un enfoque socializador a lo más auténtico de nuestra identidad regional y local, porque su intención es integrar a la escuela con los miembros de la Comunidad Educativa, a través de la convivencia e interacción en actividades culturales donde se pongan en práctica los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales los encontramos en todos los países, ya que desde milenios atrás, la imaginación primitiva los creó, así como también son el producto de una alianza a las que dio forma corpórea para que trascendiera hasta nuestros días. De ahí que los juegos tradicionales sean un conjunto de juguetes brotados del fondo emocional, expresado en un juego de imágenes y símbolos, a la vez que se manifiestan como fuerzas operantes en la sociedad.

Cada localidad y región posee juegos tradicionales que son autóctonos y recuerdan sentimientos que son propios de los antepasados que dejaron ese legado.

El tema de los juegos tradicionales gira en torno a la identidad cultural nacional, regional y local. Manifiesta acontecimientos reales fijados en la conciencia colectiva durante muchos años. Proporciona los elementos necesarios para la comprensión de los antepasados: su cultura, lo social, económico e institucional.

Los juegos tradicionales, han venido desarrollándose desde los tiempos más remotos y satisface el orgullo de una determinada región y localidad. Cada región y localidad posee su propia historia, en cuanto a este tipo de juego que se van transmitiendo de generación en generación. Hay que rescatarlos para fortalecer la identidad cultural.

María Allen

Yraida Maza

UNIDADES PROGRAMÁTICAS

Secuencia de Instrucción

Se propone el siguiente programa educativo, sin embargo, usted puede modificarlo a su conveniencia, y fundamentarlo en cualquier tipo de estrategia metodológica, pero la idea que se propone es un enfoque socializador porque el propósito del programa es la integración social a través de la convivencia e interacción por medio de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales.

UNIDAD I OBJETIVO TERMINAL

Dada una caracterización de los juegos tradicionales, su importancia, el trabajo en grupo para su realización y valoraciones de interés sobre ellos, el participante experimentará un cambio de actitud que implique una revalorización de la misión social que les corresponde para que apliquen la propuesta.

Objetivos Específicos	Contenidos	Duración: 1 Sesión		Tipo de Evaluación
		Teoría:	Práctica:	
Caracterizar los juegos tradicionales como elemento que identifica las costumbres y tradiciones de la región, la localidad y nacionalidad.	Caracterización de los juegos tradicionales.	Recursos		Formativa
		Didácticos	Tecnológicos	
Determinar la importancia de los juegos tradiciones de la localidad de la parroquia San Cristóbal del municipio Simón Bolívar y la región del Estado Anzoátegui como representación del patrimonio nacional y regional.	Importancia de los juegos tradicionales	M a t e r i a l		Formativa
Incentivar el trabajo en equipo entre docentes y representantes para la promoción de los juegos tradiciones llevados a cabo en la localidad y la región.	El trabajo en equipo entre docentes y representantes	M i m e o g r a f e a d o		
Reconocer que somos herederos y partícipes de una experiencia histórica común que se expresen en términos culturales, institucionales, económicos, sociales y religiosos.	Herederos y partícipes de una experiencia histórica común			

UNIDAD II OBJETIVO TERMINAL

Al finalizar la lectura del material mimeografiado, el participante comprenderá sobre la identidad cultural, definirá el juego tradicional autóctono y popular reconociéndolos y valorándolos como fenómeno cultural y social para promover y desarrollar la identidad local y regional.

Objetivos Específicos	Contenidos	Duración:		Tipo de Evaluación
		Teoría:	Práctica:	
Analizar los antecedentes de los juegos tradicionales para la comprensión de la identidad cultural local y regional.	Antecedentes de los juegos tradicionales	Recursos		F O R M A T I V A
		Didácticos	Tecnológicos	
Definir el concepto de juego tradicional local y regional.	Juego tradicional local y regional	Material		
Comparar las definiciones de juego tradicional, juego autóctono y juego popular.	Diferencias y relaciones entre Juego tradicional, autóctono y popular.			
Reconocer y valorar diversos juegos tradicionales de la localidad de la parroquia San Cristóbal y la región de Anzoátegui como fenómeno cultural y social para promover y desarrollar la identidad.	Juegos tradicionales como fenómeno cultural y social para promover y desarrollar la identidad.			
Ofrecer a los representantes y docentes información para la elaboración de juegos tradicionales con recursos disponibles en la comunidad.				

UNIDAD III OBJETIVO TERMINAL

El participante, previa comprensión y valoración de las unidades anteriores ideará formulas organizativas para los juegos tradicionales a través de un plan de acción educativo que permita el rescate de éstos y el fortalecimiento de su Identidad regional y local.

Objetivos Específicos	Contenidos	Duración: 1 Semana		
		Teoría:		Práctica:
Favorecer las actividades culturales y recursos relacionados con los juegos tradicionales como un medio socializador que permita la integración y participación familiar y comunitaria.	Actividades culturales y recursos relacionados con los juegos tradicionales.	Recursos		Tipo de Evaluación
		Didácticos	Tecnológicos	
Escoger e idear formulas organizativas para los juegos tradicionales seleccionados (sesiones, competiciones, eventos, etc.) en los que puedan participar los usuarios y describir su implementación.	Formulas organizativas para los juegos tradicionales.	M A T E R I A L		F O R M A T I V A
Desarrollar un plan de acción educativo dirigido al rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local.	Plan de acción educativo para el rescate de los juegos tradicionales			
Crear un espacio de discusión para la evaluación del programa educativo destinado al rescate de los juegos tradicionales y fortalecimiento de la identidad regional y local.	Plan de evaluación del programa educativo			



**UNIDAD I
REVALORIZACION DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES E
IDENTIDAD CULTURAL LOCAL
Y REGIONAL**

A partir de este momento usted comienza a ser parte de una experiencia que jamás olvidará porque tratar con los juegos es ritmo, acción, recreación, identidad, entre otros aspectos útiles que benefician a la humanidad.

No escapa de esta realidad los juegos tradicionales practicados a través de las generaciones, sobre todo en esta parte del país: la parroquia San Cristóbal del Municipio Simón Bolívar y toda la región del Estado Anzoátegui, porque con ellos nuestros niños y niñas que están ávidos de participar en actividades productivas se beneficiarían en su estado físico, mental, social, espiritual, entre otros aspectos que le hacen parte de algo lucrativo y sano.

En este sentido se pretende hacer uso del Programa Educativo, a través del poder de las palabras, para poder sensibilizarle en el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local, porque usted es la persona más indicada para ejercer este rol por ser quien está cerca del niño y la niña, ya sea en el hogar, en la escuela o en la comunidad; ambientes donde ellos se relacionan y realizan sus acciones que podrían generar convivencia, identidad y respeto, además de otros valores significativos y necesarios que deben reflejarse en su personalidad.

Los juegos tradicionales como elemento que identifica las costumbres y tradiciones de la región, la localidad y nacionalidad

Los juegos populares tradicionales representan parte exclusiva junto al conjunto de todas las realizaciones espirituales que ha producido un grupo humano determinado de una región, localidad o nación, de tal manera que la ha elaborado a través de miles de años de evolución histórica y la sigue transformando y adaptando a nuevas realidades, situación que permite deducir que son realizaciones de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo. Por ello se puede expresar, que todos los pueblos tienen una cultura avanzada tecnológicamente o bien limitada por una riquísima y a veces también milenaria cultura espiritual, con ritos, costumbres, tradiciones y ceremonias muy complejas.

En este sentido, cada pueblo de la región o persona de la localidad debe defender o valorar su respectiva cultura espiritual porque esa conciencia cultural propia le da a cada grupo su identidad local, regional o nacional, sin importar que esta cultura folklórica sea mestiza, o sea, proveniente de los pueblos y culturas aborígenes americanas, de Europa y África.

De esta forma, se estaría frente a una vía de acceso a la cultura local y regional, y aún de otros lugares, de donde se podrían conocer aspectos para entender sobre la vida, costumbres, hábitos y otras características de antepasados; rescatando así valores –intrínsecos a los juegos-, que corren el riesgo de perderse.

Desde estos razonamientos se puede dejar establecido en este espacio que los juegos tradicionales en conjunto con las costumbres, tradiciones, las diferentes religiones, los sitios históricos y lo que representa la cultura, tanto material como espiritual, de Venezuela se maneja como

identidad nacional, regional o local.

Este nuevo término que se presenta: "Identidad Nacional, Regional y Local está muy ligado al sentido de pertenencia producto de una relación mutua de afecto y amor que impulsa a su defensa porque parece que el individuo se siente más identificado, con algo o con alguien, si hay la creencia, sensación o seguridad de pertenencia.

Por tanto, se tiene gran cantidad de juegos tradicionales, monumentos históricos, entre otras manifestaciones folklóricas en el Estado Anzoátegui y la localidad de Barcelona que no se deben permitir destruir bajo ninguna circunstancia, ya que son los símbolos que marcan la historia y, al visualizarlos hablan por sí solos, por tanto, al tenerlos presentes se puede decir que se mantiene la identidad como anzoatiguense.

Se debe regresar en el tiempo y enseñar a practicar juegos tradicionales, las costumbres y tradiciones que al fin y al cabo son las que identifican como venezolano, aunque se puedan encontrar en todas partes del mundo, aún con la marca característica de cada lugar y cultura, pero con la diferencia en la forma del juego (variantes) en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto.

A lo largo de los planteamientos hechos se infiere que junto a las costumbres y tradiciones, los juegos tradicionales, constituyen un aspecto de suma importancia en el progreso de cada región o localidad porque en ellas se conserva y transmiten los valores autóctonos que lo identifican; bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando se esté en el dilema sobre si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada como la del Estado Anzoátegui, frente a un adelanto arrasante

de la electrónica que esta en boga.

Así mismo, refiere Burgues, L. (1995) con relación al juego tradicional al expresar:

Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la teología. (p. 33)

Estas palabras planteadas anteriormente por Burgués permiten reflexionar sobre las múltiples razones por las que conviene salvaguardar la vigencia de los juegos tradicionales porque con ellos se pueden transmitir a los individuos características, valores y otras manifestaciones de diferentes zonas que dan la posibilidad de acercarse a otras generaciones y culturas locales, regionales y aún de otros países.

En la actualidad los juegos tradicionales en la localidad de la parroquia San Cristóbal y la región del Estado Anzoátegui parecen estar en peligro porque los juegos cibernéticos, la televisión y las TIC, han transformado el espíritu de colaboración, solidaridad, compañerismo, entre otros valores que fomentaban los tradicionales, por otro individualizado en el niño y la niña de la región y la localidad. Su recuperación es significativa porque de esta manera se impediría la desinformación en la que se encuentran desde los niños hasta muchos adultos y, además, la invasión de contenidos que conllevan a la agresividad. Sin duda esto se debe al aumento de la industria, las planificaciones urbanísticas, los avances tecnológicos en los juegos y a los programas televisivos que han reducido los espacios en la ciudad capital del Estado y demás poblaciones para desarrollar actividades folklóricas relacionadas con los juegos tradicionales que durante generaciones jugaron padres y abuelos.

Resulta extraño encontrar, en la Ciudad de Barcelona y alguna otra comunidad de la región del Estado Anzoátegui, niños y niñas jugando a la carrera de sacos y, muchos menos saltando la cuerda o jugando a la rayuela (El Muñeco), entre otros, siendo que estos juegos se dejaron como herencia para seguir transmitiéndolos de generación en generación.

Por otro lado, en las tiendas o negocios de la localidad y la región pocos son los trompos, metras (pichas), gomeras, papagayos, garrufios, entre otros, que se pueden adquirir, en su lugar se encuentran juguetes con avances tecnológicos que ofrece el mercado. Si reflexionamos, alguna vez han presenciado a un grupo de niño o niñas realizar espontáneamente juegos tradicionales como la ronda, carrera de sacos, cero contra por cero, palito mantequillero, huevos en cuchara, entre otros, es ahí donde se puede contemplar o descubrir que contribuyen a la socialización, integración, entre otros aspectos relevantes que permiten el reforzamiento de la identidad.

Es evidente entonces que se deben recuperar los juegos tradicionales porque se relacionan con el proceso de la agilidad mental e intelectual que ofrecen los avances de la vida actual, por otro lado, transmite costumbres o experiencias que no cambian en el tiempo.

Su propagación (juegos tradicionales) cobra fuerza porque es una ocasión para mantener viva la historia de una comunidad al ser un elemento común con la sociedad moderna que se encuentra dividida por procesos de avance del mundo en la actualidad.

Importancia de los juegos tradicionales de la localidad de la Parroquia San Cristóbal del Municipio Simón Bolívar y la región del Estado Anzoátegui como representación del patrimonio nacional.

Son varios los autores que definen el término juego, no obstante todos concuerdan en indicar su universalidad, valor funcional y su importancia para la evolución de los niños y niñas. De esta manera se tiene que desde la idea educativa lo que importa es conocer su naturaleza, su causalidad, o sea, por qué se juega, cuál es su funcionalidad, para que sirve, lo cual permite que se convierta en un medio necesario para el desarrollo físico, social, cognitivo y afectivo de los educandos, de ahí su importancia y el interés en que se practiquen como elemento esencial en la escuela y su entorno socio-cultural.

En este mismo orden y dirección están los juegos tradicionales, ya que brindan a los niños y niñas posibilidades, entre las que se tienen:

- Transmiten a los niños y niñas valores.
- Transmiten formas de vida.
- Transmiten tradiciones de diferentes zonas.
- Permiten a los y las estudiantes la estimulación y el desarrollo de la atención.
- Permiten la iniciativa, las destrezas y habilidades.
- Permiten los conceptos, toma de decisiones, respeto de reglas, creatividad, entre otras habilidades.

En este propósito, los juegos tradicionales introducen factores decisivos en relación a la identidad cultural porque son un patrimonio nacional, por tanto, son de mucha entidad para llevar a cabo una determinada actividad reconocida jurídicamente.

Significa entonces que se tiene acceso a la cultura local y regional de

la propia realidad, así como a los de otras sociedades con el fin de investigar elementos importantes del pasado.

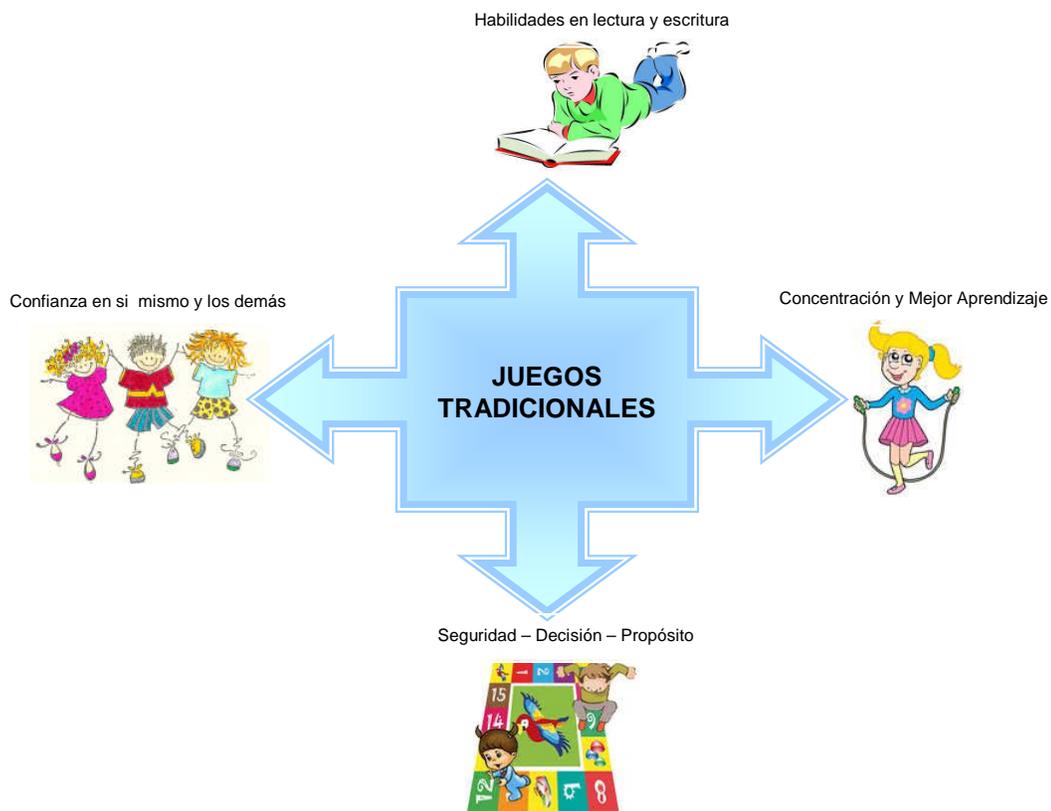
Es evidente entonces que con su implementación se rescataría el juego activo, participativo y comunicativo en la localidad y la región, frente a un proceso de transculturización que muchas veces transmite pasividad corporal y receptividad consumista que genera antivalores.

Según la Asociación UNICEF (1978) expresa sobre ellos:

Mediante el juego, la persona aprende a conocerse a sí misma y a comprender a los demás. El conocimiento de los orígenes y la evolución de los juegos a través de la historia y de la geografía enriquecen y agranda el respeto hacia otras culturas y pueblos. Construir manualmente muchos de esos juegos significa realizar la capacidad creativa, al tiempo que fomenta en la persona una relación directa hacia los materiales que emplea y hacia el mismo juego que sale de sus manos. El juego al aire libre lleva a considerar el entorno como parte integrante y enriquecedora de nuestro propio mundo vital. (p. 1)

En esta intención, las actividades lúdicas son en definitiva parte activa de la cultura de un pueblo y llevan en su esencia valores pedagógicos que acerca a las generaciones y facilitan datos culturales autóctonos, de una comunidad que se ha mantenido producto de su implementación, por tanto, su preservación constituye un recurso importante en el tiempo libre del niño y la niña, adolescente y adulto.

Cabe agregar, en las ideas de González y Mancilla (ob. cit.), que a través de la práctica del juego se desarrollan habilidades, capacidad y destrezas, como las que a continuación se presentan:



Fuente: Realizado por las autoras (2011)

Como puede observarse en la figura anterior, se puede decir que a través del juego se aprende de una manera diferente a la usual y sin dificultad y, además, el conocimiento que se aprende es muy valioso porque se adquiere por descubrimiento o su propia experiencia. Todas esas destrezas o habilidades expresadas en la figura anterior permiten descargar tensión y ejercer control de modo aceptable al momento de estar con la gente y convivir con ella pues mientras más se practique su desarrollo mental y físico estará sujeto al patrón de personalidad referido en la Teoría Social del Aprendizaje y sabrá apreciar la belleza que le ofrece su entorno socio-cultural y su persona.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, se propone crear las condiciones necesarias en la Comunidad Educativa

(Director, personal docente, personal obrero, administrativo, padres y representantes, entre otros) de la escuela Dr. "Celestino Farrera como muchas del Estado Anzoátegui" para que se integren y produzcan juegos tradicionales que conduzcan al conocimiento crítico de su cultura local, regional y otras que permitan reencontrar y afirmar la identidad local cultural de los niños, niñas y adolescentes que se encuentran ávidos de participar en actividades productivas que contribuyan a tener un buen desarrollo físico, mental, social, espiritual y ecológico, ya que ellos permiten que uno se nutra del pasado, construya el presente y se proyecte hacia el futuro.

El trabajo en equipo entre docentes y representantes para la promoción de los juegos tradicionales

Como personas se tiene una tarea muy importante que cumplir en la comunidad educativa (comunidad, escuela, familia) porque se posee una serie de experiencias, destrezas y conocimientos adquiridos a lo largo de la vida que pueden ser puestos al servicio de los demás, por otro lado, refiere Misle, O. y Pereira, F. (1995) se ha “aprendido y adquirido una serie de comportamientos, actitudes, formas de pensar y actuar que permiten participar, relacionarse y comunicarse adecuadamente con los demás” (p. 17)

En este sentido se hace necesario analizar el comportamiento, la forma de pensar y actuar para determinar si permite crecer personal y socialmente y de esta forma ser más humano, constructivo y solidario con los que están alrededor.

Según Misle, O. y Pereira, F. (ob. cit.), es necesario:

- Organizarnos para defender y hacer valer los derechos de nuestros niños, analizando en qué situación se encuentran, para identificar qué podemos hacer desde el hogar y desde la comunidad y qué cosas debemos exigir al Estado.
- Participar activamente evaluando, controlando y haciendo propuestas a las organizaciones gubernamentales y no gubernamentales, que estén desarrollando programas de atención al niño para que sus acciones sea efectivas y lleguen a un mayor número de niños y familias de la comunidad.
- Crear y apoyar propuestas comunitarias de atención al niño (centros, organizaciones, asociaciones, comités, programas) y de formación familiar en todos aquellos lugares donde sea necesario y factible. (p. 10)

La participación no se decreta ni depende sólo del interés y la buena voluntad; se debe asumir como una actitud frente a la vida, aprender a participar a través de programas educativos como el presente, entre otros; no significa que no se deban o se necesiten adquirir nuevos conocimientos o ideas, lo que se quiere es dejar claro que los equipos tienen cosas importantes que decir frente a las situaciones que las afectan.

Desde estas ideas se propone un programa educativo no convencional porque es novedoso, innovador, diferente, alternativo y porque propone nuevas formas de ver, analizar o hacer las cosas.

A continuación se presentan algunas diferencias entre programas, que según los autores antes citados pueden ser:

Programas convencionales	Programas no convencionales
<ul style="list-style-type: none"> • Son programas preestablecidos, no requieren de la participación de la comunidad para su concepción, planificación, implementación, evaluación, toma de decisiones y administración. • Se enfatiza en la atención especializada, o sea, en áreas específicas, bien sea pedagógicas, de salud, recreativas... Excepcionalmente se involucra a la comunidad en el desarrollo de la actividad. • La formación y atención de los niños depende del profesional. • Son más costosos, exigen para su funcionamiento la contratación del personal docente y administrativo. De igual forma requieren de un local, salón o espacio especialmente acondicionado y equipado para el logro de las actividades. • El personal es responsable de trabajo directo con los niños debe estar constituido por profesionales graduados o en camino de obtener el título. • Horarios preestablecidos. • Se parte de lo que se observa o manifiesta el niño sin que se ahonde en las causas. • Se utiliza sólo los recursos con los que cuentan el centro para la realización de las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • La comunidad, la familia y la escuela juega un rol preponderante durante el desarrollo de todo el proceso (concepción, diagnóstico, planificación, implementación, evaluación, toma de decisiones y administración). • Se busca la atención integral del niño realizándose actividades que incorporen, articuladamente, estrategias de salud, nutrición, duración, recreación, protección jurídica con participación activa y permanente de la comunidad. El desarrollo infantil implica el desarrollo comunitario. • Se esfuerza y estimula el papel de la familia y de la comunidad como formadores naturales de sus niños. Los profesionales juegan un papel de asesores o equipo de apoyo. • Son de bajo costo: pueden tener o no un local para realizar actividades; los programas son llevados adelante por personas de la comunidad incluyendo al personal de la escuela; se aprovechan los recursos existentes (pasillos, callejones, terrenos, capillas, locales...) para la realización de las actividades. • Los responsables de la atención directa a los niños son, en la mayoría de los casos, personas de la comunidad, no profesionales, docentes los cuales se van profesionalizando o capacitando a través de su trabajo práctico y de las actividades formativas que surgen durante el proceso. • Uso flexible del tiempo acorde a las necesidades y posibilidades de la comunidad. • El niño es el síntoma o signo de un problema social, donde hay unas causas a las cuales hay que atender. • Se potencian los diversos recursos existentes en la comunidad.

Fuente: Modificado de Misle, O. y Pereira, F. (1995). Mecodap, una metodología comunitaria de atención preescolar. Editorial Papagayo. Caracas – Venezuela.

En el marco de las ideas planteadas, se hace necesario trabajar con otros, coordinadamente, para lograr una mejor atención del niño, sólo uniendo esfuerzos e intercambiando recursos y servicios es posible atender las múltiples necesidades de los niños y niñas en las escuelas y sus alrededores.

Por otro lado, sólo con el trabajo conjunto y articulado es posible obtener la suficiente fuerza y la representatividad para exigir que se cumplan los derechos de nuestros niños y de las comunidades.

Trabajar con otros, coordinadamente, es una tarea necesaria, pero que exige crecimiento, madurez y respeto.

Por ello, no se debe trabajar con otros si siente temor, desconfianza o recelo de compartir lo que se hace, se siente o se piensa, aunque muchos de estos sentimientos parten de las malas experiencias vividas.

Hay que reconocer que muchas veces por inseguridad, egoísmo, soberbia, se siente que sólo se tiene “la verdad”, entonces rechazamos trabajar con otras organizaciones. También existe el temor a entrar en competencia, que descubran nuestras debilidades y fallas, o simplemente no se está dispuesto a perder la cuota de poder o tener que compartirla con otros.

Según Misle, O. y Pereira (ob. cit.):

Es necesario crecer y madurar para contar con la suficiente confianza y seguridad que nos permita confiar en lo que somos, hacemos y sentimos y estar dispuestos a respetar lo que otros son, sienten y hacen. Sólo de esta forma podemos realizar esfuerzos conjuntos (...)

Respetar el trabajo de los demás no quiere decir que debemos aceptar o estar de acuerdo con todo lo que los demás hacen, sin que podamos hacer críticas, sugerencias y manifestar nuestro desacuerdo. Esto es posible si lo hacemos constructivamente, fruto del análisis o de la reflexión y con disposición y capacidad de aceptar también los aportes, sugerencias y críticas de los demás.

Respetar el trabajo de los demás es reconocer lo que otros hacen: sus logros, sus dificultades, sus límites, sus carencias y potencialidades. (p. 25)

En estos razonamientos antes planteados se hace necesario la figura de una persona que se comprometa a mejorar las condiciones de vida de los niños y niñas; deben ser los docentes en primer lugar, sin embargo, no escapa un miembro de la familia o la comunidad, por tanto, en la siguiente figura se plantea las cualidades que debería poseer esa persona:



Fuente: Realizado por las autoras (2011)

De acuerdo a lo anterior, se desprende la importancia que tiene que esa persona se sienta bien con lo que hace, que se sienta útil a su comunidad, que sienta que su autoestima crece al comprobar que es capaz

de asumir tareas y compromisos y lograr los objetivos o propósitos planteados tanto a nivel personal como social y, además necesita o se debe reconocer el trabajo que este hace, valorar sus logros, estimularlos en las dificultades, darles la posibilidad de crecer y formarse, adquiriendo nuevos conocimientos que le permitan conocer y comprender mejor su realidad personal y social. De esta forma, podrá asumir su trabajo con mayor compromiso y mística, ya que se sentirá identificado y retribuido por lo que hace.

De acuerdo a las ideas de Misle, O. y Pereira (ob. cit.) el trabajo en equipo permite:

- **Continuidad del trabajo**, pues éste no depende de una o dos personas.
- **Mayor efectividad y alcance de nuestras acciones**, pues se puede distribuir las tareas, descentralizando el trabajo.
- **Mayor participación en la toma de decisiones**, cada integrante puede dar sugerencias, propuestas de acuerdo a sus necesidades y las responsabilidades que asume en los programas.
- **Estimular la cooperación y la solidaridad** al sentirnos identificados y apoyados por otras personas que comparte sus experiencias y conocimientos nutriéndose como grupo y como persona.
- **Hay complementariedad**, cada quien hace sus aportes de acuerdo a sus características, potencialidades y posibilidades. (p. 47)

Asimismo, enfatizan los autores antes mencionados que se debe tener en cuenta al momento del trabajo en equipo y al distribuir tareas, lo siguiente:

- **Distribuyendo tareas** de acuerdo a la realidad de cada participante del equipo, evitando:
 - **La sobreestimación:** Pensar que el otro es capaz de asumir responsabilidades para las cuales no está

capacitado, no le interesan, o no están dentro de sus posibilidades.

- **La subestimación:** Sentir que los demás no son capaces de asumir responsabilidades, sin que exista ninguna evidencia o prueba de ello.
- **La centralización:** asumir todos los compromisos por el temor de delegarlos a otros y perder poder o control sobre las acciones y procesos.
- **Definiendo e identificando objetivos comunes** que posibiliten sentirse reconocidos como parte de un proyecto o programa, donde las diferencias se pueden trabajar porque existe un ideal o meta común.
- **Teniendo las <<reglas del juego>> claras**, definiendo conjuntamente los compromisos, responsabilidades, normas de funcionamiento, procedimientos para tomar decisiones, planificar, desarrollar actividades, hacer seguimiento, evaluar, sistematizar, solicitar y administrar recursos... donde cada quien sepa cuál es su cuota de participación y la de los otros integrantes del equipo.
- **Estableciendo niveles de participación**, definiendo ¿quiénes coordinan?, ¿Quiénes operativizan las actividades?, ¿Quiénes asumen las tareas administrativas? Para ofrecer diferentes alternativas de participación y compromiso.
- **Posibilitando un clima democrático y de cooperación** que permita la toma conjunta de decisiones, la solución de conflictos.
- **Desarrollando estrategias de formación permanente** que faciliten el trabajo administrativo, formativo, organizativo.
- **Articulando el trabajo**, ya que cada quien puede dar a conocer lo que hace, sus logros, dificultades, necesidades y, de esta forma, coordinar las acciones coherentemente y articuladas de acuerdo a los planes y objetivos planteados.
- **Favoreciendo la comunicación permanente** intercambiando las experiencias, informaciones, aprendizajes; posibilitando de esta forma el crecimiento y enriquecimiento personal y grupal.
- **Evaluando permanentemente el trabajo** posibilitándose la autoevaluación (o sea, la revisión personal) y la coevaluación (o sea, la evaluación en equipo) de lo que cada quien hace. Esto permite controlar si el trabajo está dando los resultados esperados y poder tomar conjuntamente las decisiones pertinentes. (p.)

De estas reflexiones se desprende que pueda ser que el equipo que usted conforme sea: **Equipos de cabeza:** porque se centran en conocer, analizar y comprender la situación en que se vive, sin alternativas o propuestas concretas para cambiar esa situación. **Equipos de corazón:** donde predominan los sentimientos, se compadecen de los problemas y tienden a aliviarlos con ayudas pasajeras, sin ir a las causas, pero en el fondo el problema continúa sin solución o **Equipos de mano:** es un grupo donde lo que importa es la actividad, pero no programan ni evalúan.

En realidad para que un equipo sea bien equilibrado necesita:

- Cabezas para pensar,
- Corazones para unir y,
- Manos para trabajar.

Los componentes mencionados anteriormente deben tenerse en cuenta por los equipos: examinar las situaciones, trazarse objetivos determinados, decidir y proyectar las acciones, ejecutarlas y valorarlas, para volver a analizar y recomenzar el proceso, todo dentro de un círculo que aliente y motive.

Sobre la base de las consideraciones anteriores se propone una nueva escuela donde directivos, docentes, padres y representantes, comunidad educativa, estudiantes, entre otras personas significativas que sean capaces de organizar, planificar, ejecutar, controlar y evaluar, y por otro lado atiendan y coordinen las acciones de los equipos de trabajo en general en sana armonía con la intención de establecer comunidades de aprendizaje que garanticen el desarrollo continuo de los miembros, de las instituciones y la socialización de los conocimientos a través de la cooperación y la solución a tareas comunes porque el cambio educativo se alcanza entre todos los

agentes socializadores en la búsqueda de respuestas a las exigencias sociales amparadas en un creciente desarrollo tecnológico.

Significa entonces que el equipo (el grupo), el líder transformacional y la dirección colaborativa participativa son elementos comunes, cuestión que demanda la participación y la interrelación entre los implicados; acerca de esta situación Engels, F. (1975) expresa:

...Gracias a la cooperación de la mano, de los órganos del lenguaje y del cerebro, no sólo en cada individuo, sino también en la sociedad, los hombres, fueron aprendiendo a ejecutar operaciones cada vez más complicadas, a plantearse y a alcanzar objetivos cada vez más elevados..." (p. 14)

En la anterior cita está la esencia de lo que se viene tratando en este apartado, por tanto, se puede decir que el intercambio, la interdependencia, la socialización de procesos y resultados (que se origina de la actividad grupal) son aspectos decisivos en el desarrollo de las personas.

Asimismo, Vigotsky, L. (1982) refiere sobre el tema:

...el psiquismo humano se forma y desarrolla en la actividad y la comunicación, destacando los beneficios cognitivos y afectivos que conlleva el aprendizaje grupal como elemento que establece un vínculo dialéctico entre proceso educativo y el proceso de socialización humana. (p. 48)

De esto se desprende que el agente social (grupo) tiene como función verdadera la adaptación, o sea, preparar a sus integrantes en el desempeño de roles sociales, lo que exige que se tenga en cuenta la dinámica interna, los procesos de influencia recíproca, así como la comunicación diferencial entre los estudiantes, los docentes, los padres y representantes y, demás integrantes de la Comunidad Educativa.

El tema sobre el trabajo en equipo en general, implica el análisis desde diversos enfoques (psicológico, sociológico y pedagógico). En cuanto a los psicológico del aprendizaje, en el trabajo en equipo, aparecen en diversas teorías; un ejemplo lo constituye la Teoría Histórico-Cultural (Vigotsky), donde se requiere la acción de un gente mediador para acceder a la Zona de Desarrollo Próximo, él irá tendiendo un andamiaje que de seguridad y, además, que se apropie del conocimiento y lo transfiera a su entorno sociocultural propio o cualquier otra realidad donde se encuentre establecido. Desde lo sociológico representa un atributo, un componente y un soporte esencial del aprendizaje social, de acuerdo con Vigotsky (ob. cit.) refiere que se aprende con otros y de otros, esto es lo que en la psicología se conoce como Zona de Desarrollo Próximo, principio que valora el trabajo que se desempeña con otros en pos de un objetivo para generar estrategias de enseñanza-aprendizaje centradas en el crecimiento colectivo. Por último, desde lo pedagógico como recurso didáctico, existe como supuesto de la socialización del conocimiento que recaba la capacitación para realizar actividades en conjunto que permita desarrollar valores de solidaridad y el intercambio.

Bien claro lo dicen Mejía, A. y Torres, E. (s/f) al expresar:

Para trabajar en colaboración se requiere, se necesita compartir experiencias y conocimientos y tener una clara meta grupal en la retroalimentación es esencial para el éxito del grupo de trabajo. Lo que debe ser aprendido sólo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo y las tareas a realizar. (p. 8)

Según se ha citado anteriormente el equipo de trabajo colaborativo permite la máxima interacción de sus miembros para que se deje en cada uno de sus participantes un nuevo aprendizaje o conocimiento nuevo, pero

por supuesto en un ambiente de responsabilidad y de respeto por los aportes de todos y compromiso con la propuesta común que se tenga.

A continuación se plantea la idea del trabajo en grupo o equipo, que ya se ha aclarado anteriormente, en forma esquemática:



Se visualiza del gráfico anterior los principios más resaltantes del trabajo en grupo, se puede decir que son similares a modelos cooperativos en cuanto comparten en común la interacción, el intercambio de ideas y conocimientos entre los miembros del grupo.

En ese mismo sentido expresa Díaz y Barriga, (2001):

Todo grupo no necesariamente es cooperativo, elemento necesario para la efectividad de los procesos que se trabajan bajo esta estrategia de aprendizaje, la autora señala que los grupos cooperativos generan a nivel de los procesos cognoscitivos: colaboración entre iguales, manejo de controversias, solución de problemas; y a nivel de los procesos afectivos relacionales, pertenencia al grupo con un sentido de responsabilidad ante la actividad. (p.)

A lo largo de los planteamientos hechos se cita a Mosquera y Quijada

(2006) quienes proponen algunos ejemplos para trabajar en grupo o equipo.

1. Recuperación de espacios para la Comunidad y/o la escuela a través de: Siembra de árboles, Campaña de Limpieza, Recuperación de materiales reciclables.
2. Campaña concientizadora sobre problemas comunitarios (terrenos baldíos, aguas negras) entre las Técnicas y Recursos recomendados para el desarrollo de esta actividad están: Elaboración de Trípticos, diseños de Slogan, Murales Ecológicos. Entrevistas a grupos Ecológicos, Charlas dadas por especialistas, preferiblemente representantes o personas de la Comunidad. (p.)

También existen otras estrategias que por el carácter hasta ahora estudiado se denominarán socializadoras porque según Mosquera y Quijada (2006) representan:

Aquellas que obtienen su energía del grupo, capitalizando el potencial que procede de puntos de vistas diferentes. El objetivo básico consiste en ayudar, posibilitar y experimentar el trabajo, el estudio conjuntamente para plantear y resolver problemas de naturaleza académica y social.

Se aprecia o infiere en la cita anterior que los contenidos culturales son extraídos de la propia situación, del entorno próximo, haciendo por supuesto un trabajo formal general acompañándole un análisis crítico reflexivo para crear una conciencia social, una crítica del propio contexto.

En los marcos de las observaciones anteriores se proponen las siguientes estrategias con el fin de mantener el trabajo en equipo entre los docentes y representantes para la promoción de los juegos tradicionales en la localidad y la región, seleccione las que más se ajuste a las características de la Comunidad Educativa con la que se trabaje:

TÉCNICA O ESTRATEGIA	DESCRIPCIÓN
Asambleas	Espacios de encuentro entre los vecinos para el tratamiento colectivo de algún tema. Supone un orden y duración de las intervenciones, así como registro de propuestas y opiniones.
Comisiones de Trabajo	Grupos que se conforman con una asignación o responsabilidad que deben cumplir en un tiempo determinado.
Mesas de trabajo	Oportunidad para que las personas, de acuerdo a su interés, participen en la discusión de un tema y en la generación de algunas reflexiones y propuestas.
Socio grama o juego de roles	Es una actuación con acciones, gestos y palabras, en que un grupo representa algún problema o situación de la vida real, que permite interpretar cómo la gente vive y ve sus problemas cotidianos.
Lluvia de ideas	Frente a la formulación de una o varias preguntas los asistentes en forma libre plantean sus ideas acerca del tema, con un responsable de registro para su posterior ordenamiento, selección y análisis.
El trabajo en grupo	Las situaciones educativas que se desarrollan mediante la práctica del Taller, son sustancialmente Trabajos de Grupo, dado el intercambio de experiencias entre los participantes que interactúan entre sí y ejercen influencias recíproca mediante el facilitador o mediador de aprendizajes, que permite la confrontación y genera nuevas ideas; trabajando en cooperación para brindar la oportunidad de sintetizar y sistematizar las experiencias que se crean en el mencionado trabajo grupal.
La simulación	Según Taylor, (1989): La simulación es la abstracción sistemática y la duplicidad parcial de un fenómeno, actividad u operación de cara a realizar: el diseño de un sistema en términos de ciertas condiciones, conductas o mecanismos; el análisis de un fenómeno específico; la transferencia de un entrenamiento desde un entorno real". Se podría decir además que contribuye con una serie de ventajas que permiten la construcción de los significados de identidad cultural, como: aumento del nivel de motivación de los alumnos, permite cambiar la actitud, el rol y las acciones de los docentes, estimula el pensamiento facilitando la toma de decisiones en función de lo observado, provoca la retroalimentación como consecuencia de diferentes decisiones tomadas por los componentes del grupo y fomenta la relación cooperativa y colaborativa entre los miembros que integran el grupo.
Mesa redonda	Técnica grupal de tres a seis personas, bajo un moderador, consiste en una discusión informal de comisión que escucha un auditorio, a manera de conversación, se puede mantener limitado el campo y la dirección de la discusión, mediante un análisis anterior llevado a cabo entre los participantes. (Mosquera y Quijada, 2006) La mesa redonda, permite exponer y enfocar diferentes puntos de vista, hechos y actitudes sobre un tema o problema. Además de favorecer la participación de todo el grupo con el intercambio de ideas. Asimismo, tiene como finalidad: explorar un tema ante grupos numerosos, sugerir puntos de vista, diferentes a un grupo, proporcionar hechos y opiniones sobre problemas en discusión y ayudar al grupo a enfrentarse un problema polémico.

Phillips 66	<p>También conocida como técnica de reunión en corrillos, fue descrito y divulgado, por Donald Phillips. Según Mosquera y Quijada, (2006) “Consiste en descomponer un grupo grande en seis personas para discutir y analizar un tema o problema en seis minutos, permitiendo la participación de todos los participantes al grupo mayor, facilitando la comunicación, la división del trabajo, la responsabilidad, alivia la fatiga, la monotonía y se logra obtener un cuerdo rápido”. (p.)</p> <p>En el enfoque constructivista se asume obviando los seis minutos establecidos, por cuanto la comprensión y el análisis de un tema o problema no se deben detener por el escaso lapso de tiempo.</p> <p>Proporciona tiempo para que participen todos, provee el blanco para la discusión por medio de una pregunta específica cuidadosamente preparada, y permite una síntesis del pensamiento de cada pequeño grupo para que sea difundida en beneficio de todos.</p> <p>Con la técnica Phillips 66 se desarrolla la capacidad de síntesis y de concentración; además de superar las inhibiciones para hablar ante otros. En resumidas cuentas, estimulando el sentido de responsabilidad, dinamizando y distribuyendo la actividad en grandes grupos.</p> <p>Estrategias para la Reconstrucción de la Historia Local y lo Cotidiano.</p>
Narración	<p>Según Dijk (1989):</p> <p>“Es la organización de una secuencia de eventos. Los eventos son relatados con lo cultural cobran significado y dan coherencia y sentido al mismo relato”. No todos los textos escritos adquieren una forma narrativa, ni todos son resultados de un proceso de invención narrativa.</p> <p>La recuperación de la historia local mediante la narración. Expresa Enríquez (2002) que constituye la mejor estrategia, pretende organizar la historia a partir de los sentidos y significados que los sujetos le atribuyen a los acontecimientos históricos.</p>
La Investigación	<p>Según Enríquez, (ob. cit.) “Permite la producción de conocimientos de la realidad y; una estrategia de enseñanza destinada a favorecer la apropiación crítica de los conocimientos, permitiendo la recuperación de la historia local, la cual se entenderá como el proceso en virtud del cual se rescatan, sistematizan las historias cotidianas que los pobladores construyen y construyeron en un lugar y en un tiempo determinado y, luego se les convierte en saberes escolares relevantes.</p> <p>Esta metodología constituye una herramienta valiosa porque abre nuevos caminos que permiten el acercamiento entre escuela y comunidad. Suponiendo al menos tres instancias claras del trabajo, las cuales no se dan de manera secuenciada y lineal que suponen una relación antes y después. Así, éstas se estructuran en torno a un eje, que desprende una serie de actividades particulares involucrando a la comunidad local, la institución educativa y el aula.</p>

<p>El Feed Back (La comunicación de retorno o retroalimentación)</p>	<p>El término feed back es sin duda una expresión contemporánea y significa literalmente comunicación de retorno.</p> <p>Dar comunicación de retorno o feed back cuando se utiliza un código común, enriqueciendo la comunicación al aportar datos, ideas u opiniones que darán coherencia y consistencia al diálogo entablado.</p> <p>El tipo de feed back que se da a los demás depende indiscutiblemente de los valores personales, de la filosofía básica de sí mismo y sobre la relación con otros en general.</p> <p>El feed back es pues una forma de ayudar a otra persona o grupo a considerar la posibilidad de efectuar cambios en su conducta. Consiste en comunicar información verbal a la otra persona o grupo sobre su conducta y cómo ésta está afectando, ofreciendo dicha información lo más cerca del momento en que se percibe esa conducta.</p> <p>El feed back tiene entonces dos componentes, uno perceptual (lo que se observa en la conducta de otro) y uno emocional (que sentimientos produce en el individuo la conducta observada)</p>
--	--

Fuente: Modificado de Chacín, R. y Rodríguez, B. (s/f). Programa Instruccional.

Para seleccionar la técnica apropiada es necesario tener claro los objetivos o aquello que se quiere alcanzar, la aplicación de una de ellas, además, requiere que se indague un poco más, en cuanto a sus características, ventajas, desventajas y recomendaciones.

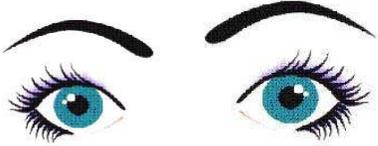
Durante este proceso del que se ha venido planteando durante la exposición referente al trabajo en equipo entre docentes y representantes de la Comunidad Educativa, cabe agregar que los estilos comunicativos inciden directamente en el logro o no de los objetivos que se tracen en el desempeño socio-educativo, por tanto, se hace necesario partir de una relación basada en el respeto y la cooperación.

En este propósito de las relaciones sociales, pocas veces se va a poder escapar de los efectos de las relaciones sociales, ya sea en el lugar de trabajo, de estudios, comunidad o en la familia.

Según Caballo (1986):

La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.

Estas habilidades sociales pueden mejorarse a través de un aprendizaje adecuado. A continuación se plantean algunos aspectos que componen las conductas habilidosas:

ELEMENTOS QUE COMPONEN LAS CONDUCTAS HABILIDOSAS		
MIRADA		La forma en que se mira es muy importante en la interacción con los demás. Tanto, que puede afianzar, quitar importancia o desmentir aquello que los labios están diciendo. Como se ha dicho algunas veces “los ojos tienen su propio lenguaje”. Son muchos los estudios que indican que la gente que mira más es vista como más agradable (un extremo de esto son los enamorados, donde se da la mayor frecuencia de contacto ocular).
LA DISTANCIA INTERPERSONAL		Según el análisis que hace Edward T. Hall (1959) sobre el tema existirán distintas zonas: a) Distancia íntima (0-50cm): En esta se sitúan las personas amadas y familiares. b) Distancia personal (50-125cm): Es el espacio personal de cada uno, una especie de esfera protectora que al individuo le gusta mantener entre él y el resto de los demás. c) Distancia social (1,25-3,5m): Distancia que se usa para trabajar en equipo o en relaciones sociales ocasionales. d) Distancia pública (más de 3,5): Distancia que al individuo le gusta mantener con los desconocidos (por ejemplo al caminar por la calle).
LA POSTURA		La postura es la posición que adoptan los miembros (brazos y piernas) de una persona con respecto al cuerpo, influye en la disposición que tiene este en el espacio. La postura del cuerpo es algo que el interlocutor percibe a simple vista y que con lleva un mensaje. El tener los brazos cruzados se ha asociado con una actitud defensiva, mientras que la distensión y relajación de los brazos transmite una actitud confiada. El mantener una conversación con alguien que mantiene sus brazos cruzados puede indicar que la persona no pretende cambiar sus planteamientos.

Fuente: Modificado de Chacín, R. y Rodríguez, B. (s/f). Programa Instruccional.

Cabe agregar que el cuerpo y las palabras deben estar en sintonía para garantizar la efectividad del intercambio comunicativo, ello dependerá de esas habilidades para el logro de una comunicación asertiva. La asertividad según Ministerio de Educación Superior (s/f) es definida como:

La asertividad se puede definir como una habilidad personal que permite a la persona expresar sus sentimientos, pensamientos, opiniones y deseos de una forma adecuada, defendiéndolos, pero sin negar ni violar los de los demás, es decir, sus necesidades de ser agresivo ni tampoco pasivo. (p.30)

Este ejemplo ilustra los tres puntos principales del continuo de asertividad:

Capacidad / Características Básicas	Descripción	Conducta no verbal	Conducta Verbal
Forma de comunicación asertiva	Cuando la persona es capaz de expresar sus sentimientos.	Contacto ocular directo.	Mensaje en primera persona.
Forma de comunicación pasiva	Cuando la persona no expresa directamente sus sentimientos.	Ojos que miran hacia abajo. Voz baja y vacilante.	No decir nunca no, poner excusas y/o mentir.
Forma de comunicación agresiva	Cuando la persona expresa lo que siente, lo que quiere y lo que piensa a costa de los derechos y los sentimientos de los demás.	Tono de voz agresivo, mandón y exigente.	Mensajes interpersonal es.

Fuente: Realizado por las autoras (2011)

conversación o victimizándose. Se dan una serie de técnicas para resistirnos al influjo de los demás. (p. 34)

A manera de resumen final, se puede decir que los miembros del grupo deben necesitarse los unos a los otros, confiar en el entendimiento y el éxito de cada integrante y, por supuesto, sumado a la integración y el intercambio verbal entre sus integrantes, en la medida en que esto suceda, el grupo podrá enriquecerse, aumentar sus refuerzos y retroalimentarse.

Herederos y partícipes de una experiencia histórica común que se expresa en términos culturales, institucionales, económicos, sociales y religiosos

Herederos del patrimonio dejado por los antepasados somos todos los habitantes de la localidad de la parroquia San Cristóbal y la región del Estado Anzoátegui porque la palabra patrimonio, según el diccionario MEGA de la lengua española (2001), significa “Bienes que una persona hereda de sus ascendentes”, cuestión que indica la multitud de objetos que tienen valor, precio, mérito, dignidad, entre otros, caracterizados como naturales o culturales, que han sido puestos a disposición por los antepasados de diversas generaciones como herencia colectiva para su posterior perpetuación y conservación, entre ellos se encuentran los juegos que se empleaban porque constituyeron en esos momentos históricos una experiencia común que ahora se expresa en términos culturales, institucionales, económicos, sociales y religiosos, se puede decir que representan un tesoro nacional practicado de generación en generación como vehículo de transmisión de la cultura, tradiciones e historia en general.

Los juegos tradicionales en el sentido que se expresó anteriormente constituyen el principal elemento para el mantenimiento de la identidad de los niños y niñas de la localidad y la región donde ellos se enriquecen jugando; hecho que puede ser considerado como un potencial para ser valorado como un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad.

Sánchez (citado por Sarmiento, L. 2008) expresa sobre este tipo de juego:

...en esencia una actividad lúdica, surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica, las cuales hacen parte de una

realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado. (p. 25)

Desde esta concepción se puede expresar que es un derecho de todo anzoatiguense ser educado en el conocimiento y puesta en marcha de todos los bienes que colectivamente se han entregado, específicamente los juegos tradicionales y el patrimonio físico construido (patrimonio arquitectónico) constituido por conjuntos urbanos como “Casa Fuerte”, Catedral, Consejo Municipal, Museo, entre otros aspectos coloniales que se encuentran en el entorno de la localidad de la ciudad de Barcelona y la región del Estado Anzoátegui.

Como ciudadanos, los anzoatiguenses no siempre prestan atención a los juegos tradicionales ni al patrimonio arquitectónico y cultural que la ciudad de Barcelona conserva para su comunidad actual y para las generaciones de relevo, sin embargo, conocer de ellos (de su historia) es una condición necesaria para disfrutar, valorar y cuidar lo que por derecho ciudadano le pertenece, pues son sus herederos y, a su tiempo, legadores de estos bienes que están en proceso de construcción, en constante movimiento, transformación y flujo en términos económicos, culturales, institucionales, sociales y religiosos.

El Estado Anzoátegui es rico en fuentes culturales populares como los mitos, leyendas, cuentos, juegos tradicionales, entre otras manifestaciones de la tradición que han sido implementadas en espacios propios de diferentes realidades, pero con la consideración de que han sido el resultado, muchas de ellas, de la simbiosis de vertientes culturales diferentes: la indígena, la africana y la española; de esta última convive en la memoria colectiva los juegos propios de la tradición hispánica, porque envuelve una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar de origen, quizás el legado mayor recibido por generaciones enteras de venezolanos que con el

tiempo se hicieron propias de Venezuela, incorporándole algunos elementos propios, que según Maestro (citado por Morera, M. 2008) forman parte inseparable de la vida de la persona y su condición social, pues ellos son una expresión social y cultural de la adaptación en la que ha participado el individuo en vinculación con su entorno que le rodea, por lo tanto, se puede decir que son un patrimonio de todos que se debe conocer y conservar porque así se tendrá una visión global de la cultura.

Desde estas ideas somos partícipes de una experiencia histórica común, o sea, se debe tomar parte en transmitir los juegos tradicionales porque dan la posibilidad de que cada persona construya su juguete poniendo en práctica y creatividad para utilizar el material disponible a su alcance. (Maestro, 2005)

Asimismo, según Bustos y otros (citado por Morera, M. ob. cit.) refiere que participando a través de relatos y otros medios se pueden recobrar estos juegos, así como animar a grandes y pequeños a descubrir el valor que poseen y su historia, ya que con ellos el carácter se suaviza, la timidez se echa a un lado, entre otros valores que pueden ser rescatados, pero sobre todo se puede con su práctica hacer que perduren ideas y costumbres tradicionales.

La palabra partícipes se enfoca a la luz de Prieto, L. (citado por el Ministerio de Educación y Deporte, 2007) en el marco de una democracia participativa y protagónica que haga posible la sociedad que soñamos, o sea, se requiere de espacios de participación (el aula, la escuela y la comunidad) donde el hecho educativo se convierta en hecho comunitario porque la primera es una réplica de la segunda, así como lo pregona la Fundación SES-OEA (2006) al expresar sobre el hecho educativo:

...no lo restringe al escenario de la escuela, sus docentes, alumnos y padres, sino que se abre al espacio público local, incluyendo como agentes de enseñanza y aprendizaje a las familias, iglesias, clubes, organizaciones de vecinos, bibliotecas, organizaciones productivas (...). (p. 62)

De esta manera, la participación, desde las ideas de la teoría sociocultural del constructivismo desarrollada por Vygostky, es un proceso que esta mediado por la interacción, por tanto, los conocimientos se filtran por el propio lenguaje, el entorno social e histórico, la cultura y la manera como se relacionan las personas. Estos razonamientos permiten comunicar que somos partícipes de un hecho histórico común que nos identifica como venezolanos porque las costumbres y demás manifestaciones culturales, que surgen de la relación de grupos hermanos, representan a la nación que con orgullo las creo para que con ellas se sientan identificados en el grupo y su contexto y, así evitar el inhumano desarraigo que significa la imposición de pautas ajenas a la realidad.

De cómo se expresa todo lo anteriormente tratado en términos culturales se puede decir, que la cultura abarca las realizaciones (susceptibles de transformaciones constantes), materiales y espirituales - como es el caso de los juegos tradiciones y que vienen a constituirse en la memoria del grupo, en su historia-, como lo afirma INFAN (citado por Frega, A. 2002):

Es la totalidad de la vida de un pueblo que se configura a lo largo de su historia y que incluye sus valores, su religión y tradiciones, su lengua, su forma de trabajar, su organización social y política, sus proyectos, sus expresiones artísticas y folklóricas y sus conocimientos. (p. 68)

En este sentido, somos herederos y partícipes de esos conocimientos, manifestaciones folklóricas, entre otras realizaciones que se constituyen en

riquezas o memorias de los grupos, como es el caso de los juegos populares venezolanos que según Bolívar (ob. cit.) pertenecen a la cultura popular y “constituyen un elemento esencial para preservación de las tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio en que se desenvuelve”, por tanto, se deben rescatar para el fortalecimiento de la identidad regional y local de los niños y niñas de la comunidad escolar integrada por todos los que conviven en la parroquia San Cristóbal del municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui; el hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de nostalgia por un pasado que no reaparece, sino que implica penetrar en las raíces y lograr vislumbrar así mejor el presente.

En cuanto a lo institucional, esa experiencia histórica común, se expresa a través de cada una de las organizaciones fundamentales de un Estado, nación o sociedad (como la escuela) y, así mismo, a través de los órganos constitucionales del poder soberano en la nación, ya que éstos sirven para la ejecución de planes y programas relacionados con manifestaciones folklóricas, entre otros. Un caso muy general o particular lo constituyen la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV), y demás leyes que establecen el desarrollo cultural venezolano, por organizaciones del estado, que se concretiza en reconocer y respetar la interculturalidad, honrar y defender sus símbolos y valores culturales, porque representan “un bien irrenunciable del pueblo venezolano” (CRBV; art. 99).

Además, según LOE (artículos 2 al 6) el estado se encarga de la educación como proceso esencial para que fomente la integración cultural y regional a través del intercambio de los conocimientos y saberes populares y ancestrales. Por ello, se demanda la inclusión de los juegos tradicionales y demás manifestaciones folklóricas, en las actividades que se planifiquen en cada subsistema educativo y también que se correlacionen o se correspondan con las distintas áreas de aprendizaje para que se conserven y

se acreciente la identidad nacional, regional y local.

Finalmente, en lo relativo a nivel económico, social y religioso, el fenómeno se contextualiza en la alimentación, el cultivo de plantas, la lengua, en tradiciones populares, bailes y fiestas, y en la producción artesanal, éstos se han difundido no sólo en Venezuela, sino que han llegado a formar parte de la cultura de muchos países. Un caso típico es que en el campo venezolano han sobrevivido danzas y fiestas relacionadas con creencias y ritos religiosos practicados para honrar la tierra por las buenas cosechas y para propiciar la lluvia, entre otras ceremonias. (Jiménez, M. 2004)



UNIDAD II RECONOCIMIENTO Y VALORACION DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

En la presente unidad se establecen las bases teóricas fundamentales relacionadas con los Juegos Tradicionales, un repertorio de juguetes y juegos tradicionales regionales y locales que permiten reconocerlos como patrimonio cultural, y además, elementos claves para su construcción y confección.

Amigos y amigas si hay algún atributo importante en el ser humano, es la capacidad de adaptabilidad y de comprensión de sus realidades, y la historia está llena de acontecimientos que ayudan a despertar esa habilidad para enfrentar los más variados retos.

En este sentido, se crea un serio reto para el docente, para los padres y representantes de la Comunidad Educativa: Analizar la situación y el rol que corresponde y retomar con amor tantos motivos nobles que unen como razón de existencia.

Antecedentes de los juegos Tradicionales para la comprensión de la Identidad cultural local y regional

El origen del juego es “ludus, ludere”, del latín, siempre asociado a diversión, recreo, entre otros aspectos.

Se han encontrado múltiples vestigios de civilizaciones antiguas que permiten expresar que el juego es una actividad que se ha venido manifestando a través de los tiempos y estuvieron relacionados con los trabajos diarios que después de mucho tiempo de demostración se hicieron habituales las competiciones como juegos, esto se explica en que muchas veces los juegos dependían en ocasiones de la labor que desarrollaba quien inició la actividad, por ejemplo un pastor prefería los juegos de puntería.

Con respecto a esta aseveración Ofele, M. (s/f) refiere que:

El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedad de los niños, constituía el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguir se cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. (...) Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres, y finalmente de los niños.

La cita anterior permite expresar que la idea del juego y los juguetes en definitiva previenen de tiempos muy antiguos, un ejemplo claro lo constituyen diferentes simbologías e importancia sobre los juegos que se han encontrado en la sepultura de reyes de la época antes de Cristo, cuestión que hace referencia al traslado de los muertos (entretenimiento y esparcimiento) en el viaje al más allá, esto demuestra parte de la teoría de que la función de los juegos haya aparecido en los comienzos en relación a cultos religiosos. Asimismo, se puede dar fe de ellos a través del análisis

histórico o estudios realizados que permiten desempolvar las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural, así como las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas por la que ha atravesado el juego en cada una de las épocas hasta la actualidad.

Según Ofele, M. (ob.cit.) expresa:

El juego caracterizado desde sus orígenes por una simbolización espiritual, forma parte del acervo cultural de los pueblos y se hace manifiesto en la conciencia individual y colectiva de éstos, de sus características de creatividad, libertad y espontaneidad; se generan costumbres, conocimientos y cultura.

Estas palabras permiten confirmar los razonamientos anteriores, porque la historia del juego es la historia de la humanidad, esto se explica en que manifiesta las cualidades que representan a una localidad, a una región y una comunidad en general, su forma de vida y la relación entre sus miembros.

Los anteriores antecedentes de los juegos tradicionales practicados por los niños y niñas de las primeras décadas del siglo anterior en que vivimos, resulta necesario mencionar que en la localidad de la parroquia San Cristóbal del Municipio Simón Bolívar y la región del Estado Anzoátegui se practicaban juegos como:

Clasificación	Juego
De saltos	Carrera de Sacos Saltar la cuerda Rayuela Cero contra por cero
De correr	Palito mantequillero Huevos en cuchara
De Lanzar	Trompo Metras o pichas Boliche Yo – yo Gomera
De Cantos	Los chimichimitos Arroz con leche
Varios	Palo encebado Garrufio Papagayo Chapita

Fuente: Realizado por las autoras (2011)

Estos son los juegos tradicionales menos popularizados en esas realidades, no por ello de menor aporte cultural. A este grupo se unen otros juegos que han enriquecido el acervo lúdico y cultural de las aldeas, pueblos y ciudades de Venezuela y otras naciones por más de 400 años. Por ello, no es de extrañar que se disponga de multitud de adaptaciones y diferencias que dependerán del lugar y también del período de su práctica.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, no

se puede dejar de mencionar que la cultura venezolana es una muestra de confluencia de culturas entre la cultura aborigen y el conjunto de la cultura española y africana, ya sea como sustrato o como aportación de la expresión del juego en el país.

En este sentido, resulta imprescindible mencionar que Venezuela es un país rico en mitos, leyendas, entre otras manifestaciones de la tradición oral que son el resultado de la simbiosis mencionada anteriormente: la indígena, la africana y la española.

Para seguir aclarando, Robledo, B. (1988) expresa:

Conviven así, en nuestra memoria colectiva, los mitos indígenas, desafortunadamente empobrecidos por el adoctrinamiento de los españoles. La diversidad de arrullos, nanas, canciones y relatos propios de la cultura africana, recreada por los negros esclavos, y finalmente los romances, los cuentos antiguos y los juegos propios de la tradición hispánica, quizás el legado mayor recibido por generaciones enteras (...) Así es como en medio de esta amalgama de colores, memorias, rituales y costumbres, los juegos también encuentran su lugar, hablan también de la diversidad de su cultura y su tradición, conjugan realidades y fantasías con juegos de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas que se han transformado a lo largo del tiempo, pero que en esencia manifiestan el sentir y el arraigo por lo tradicional” (p. 117-118)

Sin embargo, se puede sugerir la hipótesis de que los aborígenes venezolanos disfrutaron juegos propios que no fueron influidos por juegos pertenecientes a otras culturas, ahora bien hay que tener en cuenta que no se tiene información acerca del aspecto lúdico de las actividades realizadas por los aborígenes, debido a esto se debe comprender el carácter universal del juego en las culturas.

En Venezuela, sus comunidades y regiones la complejidad de los juegos aumentó con la llegada de Cristóbal Colón en el año 1.492. Con él se inicia la conquista de América por los españoles, seguida luego por otros europeos, y que finaliza unos trescientos años después, cuando se constituyen las naciones independientes que hoy conforman el continente americano.

Este hecho supone el comienzo de la entrada paulatina de pobladores como los españoles y africanos, donde los juegos de los aborígenes venezolanos eran de participación grupal o colectiva.

Significa entonces que muchos de estos juegos tradicionales están vinculados a fiestas religiosas y no religiosas, siendo realizadas esas actividades específicamente en estos eventos, sin embargo, se deja claro en este apartado que a través de diversos períodos históricos, muchos autores de diferentes países, observando el juego infantil han tratado de esclarecer el origen de esta interesante actividad, no obstante, aún existen algunos puntos de vista en análisis y discusión.

Juegos Tradicionales

Para comenzar a exponer sobre el significado de los Juegos Tradicionales es preciso hacer unas consideraciones previas acerca del juego.

El origen de los juegos es “ludus, luderé”, del latín, siempre asociado a diversión, recreo, entre otros.

Los juegos, de todas las definiciones que se conocen, tienen los principales denominadores comunes:

1. Es una actividad gratuita en la que existe una pérdida de vinculación entre los medios y los fines, pero con independencia de que, en ocasiones, se realice con un valor extrínseco.
2. Existe en todas las culturas y civilizaciones, o sea, tiene carácter universal.

A continuación se presentan breves definiciones del juego, para poder notar lo que hasta ahora se ha planteado y así poder abordar el tema principal relacionado con los juegos tradicionales que se establecerá después de este breve preámbulo.

Para Huizinga, (citado por Rodríguez, M. 2010) el juego lo establece como:

Una acción u ocupación del tiempo libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas. Acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (p. 25)

Al respecto, León, M. y Bárcena, I. (2004), infieren:

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad. (p. 32)

Resulta oportuno expresar, de acuerdo a lo antes planteado y lo que dicen muchas personas, que el juego es diversión, entretenimiento o una manera de pasar el tiempo en forma agradable, sin embargo, se considera por teóricos reconocidos que el juego se puede asociar a una forma de aprendizaje, aunque sea considerado por personas y niños como una actividad meramente distractiva que no permiten aprender ni trabajar, pero es mejor jugar que trabajar y estudiar.

Este breve recorrido de la definición del término es sólo un punto de partida, pues las diversas connotaciones que a lo largo del tiempo se le han dado al juego, permiten entrever la complejidad de su conceptualización, puesto que según la Fundación Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia (CENAMEC.1998), considera que:

En el ser humano, el juego surge desde temprano, desde las primeras etapas de su vida, en el llamado período sensorio-motor, donde el tipo principal de juego es aquel en el cual el niño realiza acciones por el simple placer que ello le proporciona, para luego pasar al juego simbólico que supone ya una forma de representación, y a partir de los 6-7 años, empiezan a realizar un tipo de juego que podemos denominar "juego de reglas. (p. 19)

Estos juegos a los que se refiere CENAMEC van a desempeñar un papel importante en la socialización del niño. En este período, el juego permite aprender a seguir instrucciones, respetar la toma de decisiones y opiniones de los compañeros, incluso, hasta aceptar el ser juzgado por el

grupo.

Los juegos, tienen relaciones estrechas entre sí y a medida que avanza el desarrollo, los juegos más simples quedan incorporados dentro de los más complejos y se integran en ellos. Esto permite, gradualmente, incrementar la capacidad del joven para construir modelos que reflejen el comportamiento de una determinada situación; descubrir estructuras que están subyacentes en el juego; generar cambios que conduzcan a otros juegos y, en fin, desarrollar el poder creador del niño. Por tanto, si el juego es una función esencial en la vida de los niños, tiene también una importancia educativa enorme, ya que es una actividad que puede ser orientada por el educador y convertirse en un instrumento eficaz para el aprendizaje.

Sobre la base de las consideraciones anteriores se puede expresar que el juego es por excelencia el medio idóneo con el que cuentan los docentes para transmitir conocimientos, procedimientos y actitudes al alumnado, por lo que tiene un papel primordial como recurso metodológico. Se espera con este módulo que todo ello vaya calando en el alumnado y se vuelvan a practicar ciertos juegos regionales y locales, y no llegar a perderlos.

Por otra parte, Cervantes Trigueros, (citado por Rodríguez, M. ob. cit.), expresa que los juegos tradicionales “son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”

En este mismo orden y dirección, IVIC, (citado por Kisimoto, 1994) refiere que:

La modalidad denominada juego tradicional... llamada así por

el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. (p. 8)

De los anteriores planteamientos se deduce, que los juegos tradicionales surgen en algunos de los meses del año, o sea, aparecen y desaparecen por un período porque no están escritos en los libros y por otro lado su existencia en las jugueterías es nula, aunque pudiera ser que se encontraran algunos de sus elementos, por tanto, como expresa la Vega Burgués (1995) participar en los juegos tradicionales o promocionarlos es acercarse al folklore, a las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región porque son fruto del paso del tiempo, además, responden a un contexto social determinado ya que están acondicionados a particulares situaciones socioeconómicas del lugar donde se desarrollan, y a mentes creativas y dinámicas.

Cabe agregar, que muchas veces sorprende como van reapareciendo los juegos tradicionales, pues siguen rumbos y ritmos que sorprenden en todas las sociedades, en sus calles, plazas, canchas, pueblos, caseríos y porque no centros urbanos e incluso en otras ocasiones permanecen olvidados sólo como experiencias de nuestros antepasados en espera de una oportunidad.

En el orden de las ideas anteriores, es muy importante que se este vigilante de esta forma de expresión cultural tradicional y de los espacios culturales, donde éstos se puedan desarrollar, movilizand o las voluntades a favor del reconocimiento de este valor cultural de Venezuela, y trabajando

para que los niños sean quienes lo salvaguarden y revitalicen. Por ello, se debe conocer lo relacionado con los juegos tradicionales que se desarrollan en el entorno y de esta manera, los niños y niñas puedan ir proyectando su identidad regional y local, aspectos que preservan nuestra cultura.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, y fundamentado en las ideas de Rodríguez, M. (ob.cit.), se han determinado algunas características que se le atribuyen a los juegos tradicionales, entre ellas están:

1. Favorecen la descarga de nerviosismo, estrés y energías.
2. Abren la puerta a los aprendizajes propios de una región o localidad.
3. Son una opción para el quehacer del tiempo libre de los niños y niñas.
4. Viabilizan el progreso de las destrezas motrices básicas, genéricas y específicas, así como el progreso de las capacidades coordinativas.
5. Son actividades apropiadas de interdisciplinariedad.
6. Son un elemento de integración sociocultural.
7. Optimizan la adquisición de la competencia lingüística.
8. Ayudan la aceptación y la obediencia de las normas.
9. Estimulan la imaginación y la creatividad.
10. Estimulan actitudes en torno al desarrollo de virtudes.

Esta información conduce a afirmar, tal como lo expresa Ramos, F. (2004) que existen varias acepciones en cuanto al término de los juegos tradicionales, entre ellas están:

- 1) En lo fisiológico: como la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía.
- 2) En lo psicológico: como actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo que vencer.
- 3) En lo psicológico: como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo libremente a reglas previamente establecidas. (p. 42)

Cabe agregar que existe hasta los momentos confusiones acerca del término, en cuanto a si son los juegos deportivos, autóctonos o populares, pero la situación será aclarada más adelante para poder determinar sus relaciones y diferencias.

Diferencias y Relaciones entre los Juegos Tradicionales, Autóctonos y Populares

En el presente espacio se tratará en lo posible de establecer las diferencias y relaciones que tienen los tipos de juegos populares, autóctonos y tradicionales, ya que se vienen utilizando como sinónimos y existen muchas interrogantes en cuanto a ellos.

Juegos/Aspectos a Observar	Diferencias	Relaciones
POPULAR	<ul style="list-style-type: none"> • Nacen en el pueblo. • Sus reglas son propias de una localidad, barrio o grupo de personas. • Pueden variar de un sitio a otro. • Se transmiten de una generación a la siguiente. • Son sencillos y fáciles de aprender. • Reciben el nombre de juegos autóctonos, tradicionales y alternativos. • Algunos juegos se juegan en todo el mundo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se han practicado desde nuestros primeros antepasados. • Se transmiten de una generación a la siguiente. • Son sencillos y fáciles de aprender. • Emanan de la propia cultura popular. • Con ellos se acerca al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región.
AUTÓCTONO	<ul style="list-style-type: none"> • Se llevan acabo en pueblos, ciudades, regiones o países. • Emanan de la propia cultura popular. • Se practican en un entorno geográfico reducido por ejemplo, la lucha canaria. • Ante la dificultad de discernir concretamente cuál ha sido el origen verdadero de los mismos, este término está en desuso. 	<ul style="list-style-type: none"> • En el caso del presente módulo, es obvio que el juego, no puede llamarse autóctono puesto que se cometería un grave error histórico y cultural. Tampoco popular, pues en este caso estaríamos descartando los juegos minoritarios y juegos practicados por otras clases sociales. El término más acertado para definir a esta

		topología de juegos es la tradicional ya que envuelve tanto al autóctono como al popular como principio de tradición.
TRADICIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Presentes en todos los grupos y sociedades. • Se han practicado desde nuestros primeros antepasados. • Muchos de ellos no han sufrido modificaciones, por ejemplo, la gallinita ciega, el trompo, los boliches, etc. • Está arraigado en una determinada cultura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aparecen en diferentes momentos o épocas del año y desaparecen por un periodo y vuelven a surgir. • Las diferencias físicas y sexuales no son muy patentes, por lo que la discriminación por ambos aspectos quedaría relegada totalmente, fomentando una participación más animada y desinhibida.

Fuente: Realizado por las autoras (2011)

Teniendo en cuenta la visión contextualizada que se ha realizado sobre los juegos autóctonos, populares y tradicionales regionales y locales, se puede sintetizar que los juegos tradicionales son prácticas con un reglamento poco exhaustivo, de desafío, mayormente con material y que el mismo procede del reciclaje y el entorno natural. (Lavega, P. y Rovira, G. 1.999)

Así, se debe saber lo que es el juego, diferenciar entre los adjetivos con los que se “califica” y apreciar las ventajas de este tipo de trabajo.

Juegos Tradicionales de la Localidad de la Parroquia San Cristóbal y la Región Oriental

La presente exposición forma parte de una corriente con el objeto de paliar la desaparición, recuperar y dar a conocer los recursos lúdicos tradicionales. Sea esta recopilación una modesta aportación para contribuir a tan encomiable y prestigioso fin, el de preservar nuestra cultura lúdica y ponerla a disposición del lector para su uso. En esta recopilación se ha rescatado una serie de juegos con gran arraigo en la cultura del estado Anzoátegui que seguramente ya eran practicados mucho antes de la fecha reseñada, y se da cuenta, tal y como son descritos por las fuentes. Los juegos que se han seleccionado pueden clasificarse fundamentalmente como juegos de saltar, de correr, de lanzar, de canciones y juegos varios.

A continuación se pasará a describir las actividades lúdicas menos conocidas que cubrían de ocio a los niños de principios de siglo.

Los Juegos Tradicionales

JUEGOS DE
SALTAR

JUEGOS DE
CORRER

JUEGOS DE
LANZAR

JUEGOS DE
CANCIONES

JUEGOS
VARIOS



Recopilación de Juegos Tradicionales producto de entrevistas realizadas a personas mayores de la Parroquia San Cristóbal, y otros se han encontrado en libros y páginas de internet, sin embargo, también se juegan o jugaban en Barcelona y toda la región oriental.

JUEGOS DE SALTAR



Carrera de Sacos

Material:

- 8 Sacos resistentes.
- Una Tiza.

Participantes:

- Ocho.

Regla:

- No tocar al jugador que está al lado.



Descripción:

- Este juego es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con el saco que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. El primero en llegar a la meta es el ganador. Los participantes se deben colocar detrás de la línea dibujada con la tiza.

Saltando la Cuerda

Material:

- Una cuerda de aproximadamente 2 metros.

Participantes:

- No tiene límites

Reglas:

- No tocar la Cuerda.



Descripción:

- Dos participantes deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltaran sobre ella, y el que toque la cuerda será descalificado. Se aumentará poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que esta saltando. Gana la persona que soporte más tiempo saltando la cuerda.

La Rayuela (El Muñeco)

Material:

- Tiza.
- 6 piedras medianas.

Participantes:

- Seis.

Regla:

- La piedra no debe tocar la raya.
- El jugador no puede pisar la raya.
- No se puede cambiar la piedra.
- Jugador debe finalizar el recorrido con el mismo pies que empezó.



Descripción:

- Este juego se realiza en un espacio amplio donde se pueda dibujar el diagrama de la rayuela, el cual debe tener los números del 1 al 12 (de menor a mayor) en cada cuadro. El participante se coloca fuera del dibujo y lanza la piedra al cuadro con el número 1, luego saltando en un pie, entra al cuadro recoge la piedra y la lanza de nuevo y continúa saltando a los demás espacios o cuadros, en donde hay dos cuadros se pone los dos pies uno en cada cuadro (por ejemplo: 4-5, 7-8) cuando se llega al cuadro final (12) se dará vuelta regresando de la misma forma a la primera casilla. Gana el jugador que recorra más veces el muñeco.

Cero contra por Cero

Material:

Participantes:

- Ocho.

Regla:

- No golpear al que esté agachado.

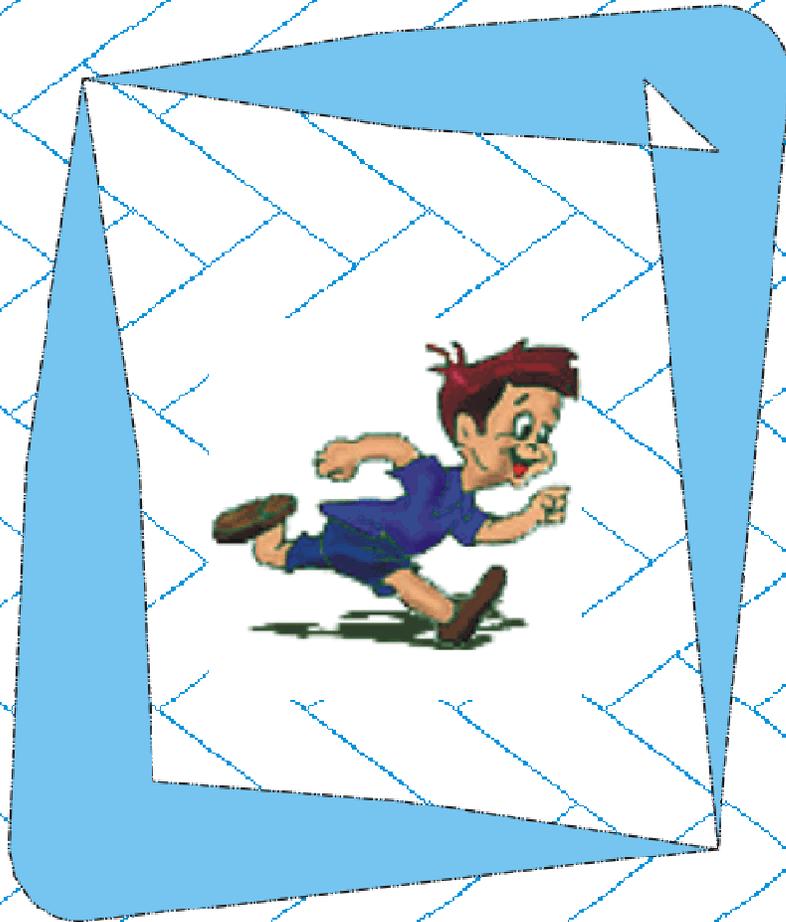


Descripción:

- Este juego consiste en que un jugador se incline hacia delante, de modo que quede en forma de 7, los demás jugadores le deben saltar por encima diciendo frases con los números hasta el 10.

1. La de bruno
2. Pata cros
3. Litro litro

JUEGOS DE CORRER



Palito Mantequillero

Material:

- Un palo de aproximadamente 20 centímetros.

Participantes:

- Diez.

Regla:

- No dar pistas al que está buscando el palo.



Descripción:

- Este juego consiste en esconder un palo y un jugador empieza a buscarlo mientras que los otros jugadores le van gritando caliente si está cerca de él o frío si sucede lo contrario.

Huevo en Cuchara

Material:

- 8 huevos.
- 8 cucharillas.
- Una Tiza.

Participantes:

- Ocho.

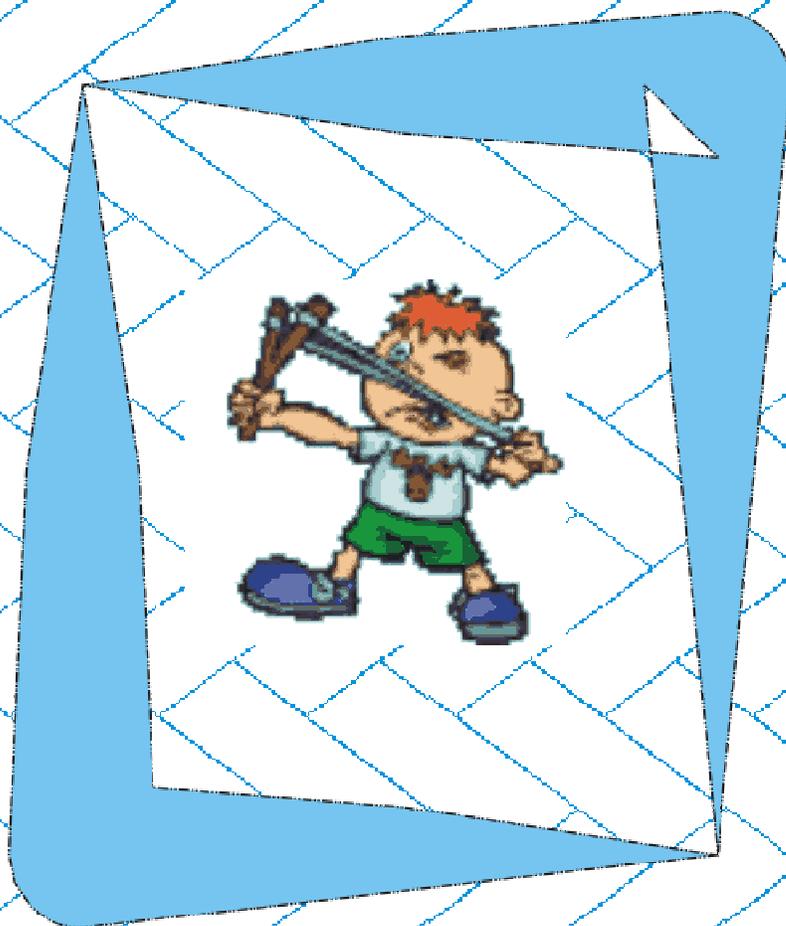
Regla:

- No tocar a otro jugador.

**Descripción:**

- Se dibujan dos líneas paralelas con una distancia de 10 metros aproximadamente. Los jugadores se colocan sobre una línea con una cuchara con un huevo en la boca y deben llegar a la otra línea sin dejar caer el huevo.

JUEGOS DE LANZAR



El Trompo

Material:

- Un trompo.
- Una tiza.

Participantes:

- Seis.

Regla:

- No acercarse meter ningún otro objeto en el hilo..



Descripción:

- El juego consiste en lanzar el trompo dentro de un círculo dibujado con tiza sobre una superficie plana. Para lanzar el trompo se realizan los siguientes pasos: Se toma un extremo del cordón y se enrolla en la corona del trompo, luego se tira el cordón hasta la punta del trompo, para poder enrollarlo hacia la parte superior del trompo hasta la mitad. Una vez hecho este paso se enrolla un trozo del cordón en el dedo, el cual se coloca encima de la corona del trompo sosteniendo con la mano el resto del cuerpo del trompo, finalmente se lanza sin soltar el hilo. Al lanzar el trompo se tiene que tratar de picar al trompo del otro compañero. Existen diferentes modos de jugar una forma es la siguiente:

Picar la troya: Consiste en demarcar con una tiza una especie de círculo sobre una superficie donde se lanzarán posteriormente los trompos. Pierde:

- a) El jugador que al intentar picar la troya para buscar su turno, quede más lejos del centro del círculo.
- b) El jugador que al lanzar el trompo, no le baile.
- c) El jugador que al buscar librarse, falle al intentar dar los toques respectivos.

Librarse: Significa recoger el trompo en pleno movimiento, con la palma de la mano, para darle toques al trompo en pena, sin que éste pierda su fuerza de movilidad. Cada jugador manotea y lanza lejos el trompo dando el último toque, hasta completar el recorrido planeado y llegar de nuevo al punto de partida, la troya.

Metras o Pichas

Material:

- Un número considerable de metras..

Participantes:

- Cuatro o Seis.

Regla:

- No acercarse meter ningún otro objeto en el hilo..



Descripción:

- La esencia del juego es lanzar una o varias canicas de un papirotazo para intentar aproximarse hasta tocar la canica del contrario, y luego pasar un obstáculo o aproximarse a un lugar estipulado. Cuando se gana una mano se suelen tomar las canicas del otro jugador o de los jugadores contrarios.

La Perinola o Boliche

Material:

- Una perinola.

Participantes:

- No tiene límites

Regla:

- No acercarse meter ningún otro objeto en el hilo..



Descripción:

- Se sujeta la base y se deja en reposo la parte superior, tratando luego de ensartarla agitando la mano hacia arriba y hacia abajo, simultáneamente, halando la perinola en dirección a la base. Una vez ensartada se trata de hacerla salir con el dedo pulgar en forma rápida y sucesiva, para intentar ensartarla nuevamente. Gana quien logre ensartar más.

El Yo-Yo

Material:

- Un yo-yo.
- Un trozo de hilo pabilo de aproximadamente 1 metro.

Participantes:

- No tiene límites

Regla:

- No tocar la cuerda de otro jugador.



Descripción:

- El juego consiste en hacer subir y bajar el yo-yó de manera hábil, representando figuras mientras el objeto baila. El que realice la mejor figura gana.

Estas figuras pueden ser:

- El perrito: consiste en lanzar el Yo-yo hacia abajo, tratando que el mismo se deslice sobre la cuerda. Luego, se deja correr por el piso, procurando incorporarlo al ritmo normal del juego.

- El columpio: una vez lanzado el Yo-yo se deja deslizar, sujetando la cuerda un poco menos de la mitad. Con el otro extremo de la cuerda se forma un triángulo, y se introduce el Yo-yo en el centro, dejándolo balancear, para luego incorporarlo al ritmo normal del juego.

La Gomera

Material:

- Una gomera.
- Cantidad de Piedras pequeñas que considere el jugador..

Participantes:

- Seis.

Regla:

- No tirar piedritas al compañero..



Descripción:

- Este juego consiste en lanzar con la gomera una piedrita y lograr tirar una prenda. El jugador que más prendas tire ganará..

JUEGOS DE CANCIONES



Los Chimimitos

Participantes:

- Diez...

Descripción:

- La ronda consiste en ir bailando a medida que se van nombrando los personajes.

Letra de la Canción

Los chimichimitos
estaban bailando el coro
corito tamboré

Que baile la vieja
tamboré

que baile el viejito
tamboré

Que baile la niña
tamboré

que baile el niño
tamboré

Que baile la flaca
tamboré

que baile el flaquito
tamboré

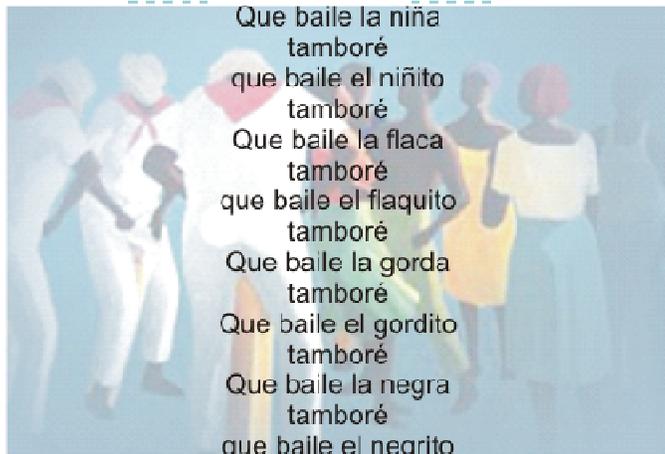
Que baile la gorda
tamboré

Que baile el gordito
tamboré

Que baile la negra
tamboré

que baile el negrito
tamboré

Los chimichimitos
estaban bailando el coro
corito tamboré



Arroz Con Leche

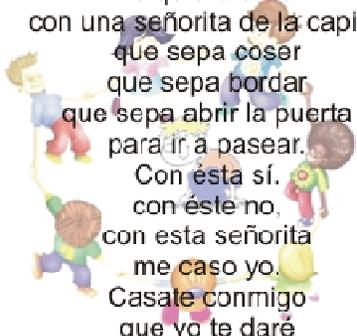
Participantes:

- Diez.

Descripción:

- Todos los estudiantes se agarran de las manos en un círculo, con un niño parándose en medio del círculo. Este juego es semejante al juego que hacen en Los Estados Unidos que se llama "Duck, Duck, Goose". El niño en medio corre dentro del círculo mientras los niños que están agarrándose de las manos caminan. Después él escoge otro niño y canta "Con esté sí" y señalando al niño con el dedo. Más tarde él le señala a otro y canta "Con éste no". Por fin, él señala al otro (o el primero) y dice "Con esta señorita (o este señorito) me caso yo". Los dos niños se agarran de las manos y bailan dentro del círculo mientras los otros cantan. Después, el primer niño se mete en el grupo, y el segundo niño corre dentro del círculo y escoge un nuevo niño.

Letra de la Canción



Arroz con leche,
me quiero casar
con una señorita de la capital
que sepa coser
que sepa bordar
que sepa abrir la puerta
para ir a pasear.
Con ésta sí,
con éste no,
con esta señorita
me caso yo.
Casate conmigo
que yo te daré
zapatos y medias
color café.

JUEGOS VARIOS



Palo Ensebado

Material:

- Un palo de aproximadamente 10 metros.
- Grasa o manteca de animal.

Participantes:

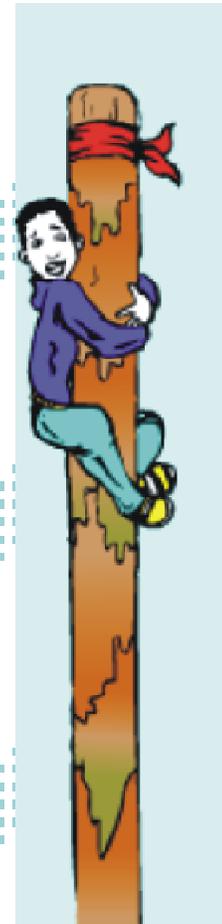
- No tiene límites

Descripción:

- Los participantes deben intentar trepar a un palo o poste que ha sido engrasado previamente y tratar de llegar al tope y tomar una prenda que significa que es el ganador.

Reglas:

- El participante tiene solo 5 oportunidades.



El Gurrufío

Material:

- Un gurrufío.
- Un hilo pabilo de 30 cm aproximadamente.

Participantes:

- No tiene límites

Regla:

- No acercarse meter ningún otro objeto en el hilo..



Descripción:

- El participante debe ejercer tensión con las manos, para ejecutar un movimiento giratorio rápido y tratando de cortar las cuerdas del oponente. El jugador que más tiempo dure gana.

El Papagayo

Material:

- Un papagayo.

Participantes:

- No tiene límites

Regla:

- No acercarse mucho al otro jugador.



Descripción:

- El juego consiste en hacer volar con una larga cuerda al papagayo y estabilizarlo con una cola hecha de trapos. El jugador que más dure estable gana.

Chapita

Material:

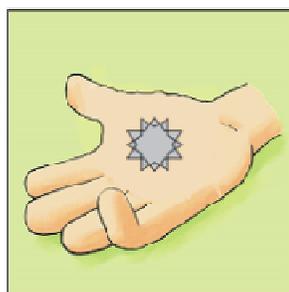
- 30 chapas de refresco (aproximadamente).
- Un palo de cepillo.

Participantes:

- No tiene límite.

Regla:

- Cuatro foul (del inglés foul) son un ao (del inglés out).

**Descripción:**

- Este juego es muy parecido al béisbol, un jugador se para en un extremo con las chapas y el otro situado aproximadamente a 5 metros se para con el palo de cepillo, el primero le lanza una chapa y el otro trata de darle con el palo. Las carreras las anotas cada vez que bateas si el otro no las atrapaba en el aire o al primer rebote. Gana quien más carreras tenga.

Construcción de Juegos Tradicionales



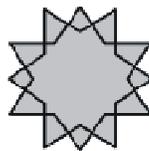
Construcción de Un Gurrufío

Materiales:

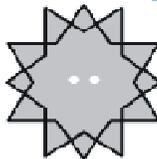
- 2 cuerdas de aproximadamente 20 cm.
- 1 Chapa de Refresco.
- 1 Clavo de acero pequeño.
- 1 Martillo.

Pasos para su elaboración:

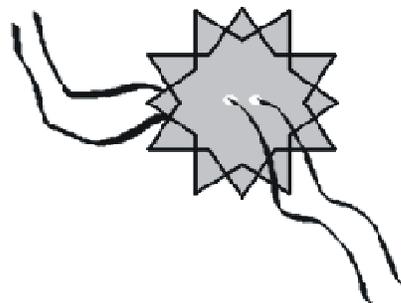
- Se toma la chapa de refresco y se aplana con el martillo.



- Con ayuda del clavo y el martillo se le hacen dos orificios a la chapa.



- Se introducen las dos cuerdas.



Construcción de Un Trompo

Materiales:

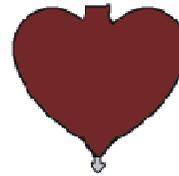
- 1 tronco de aproximadamente 10 cm de largo.
- 1 Clavo sin cabeza.
- 1 Cuchillo.

Pasos para su elaboración:

- Se toma el tronco y se le da forma de corazón, dejándole un pequeño "sombrecito".



- Se introduce el clavo dejando la punta afuera



- El trompo está listo para usarse.

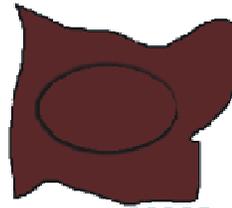
Construcción de Una Gomera

Materiales:

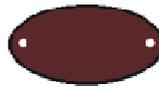
- Un palo en forma de Y.
- Cinta elástica gruesa.
- Un trozo pequeño de cuero.

Pasos para su elaboración:

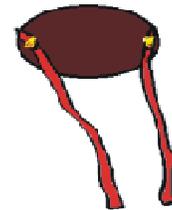
- Se toma el trozo de cuero y se recorta en forma ovalada.



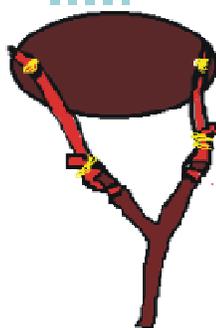
- Al trozo se le hacen dos orificios por sus extremos derecho e izquierdo.



- Se introduce un extremo de la cinta elástica para luego ser amarrada con un hilo, este paso va para ambos orificios del trozo de cuero.



- Tome cada punta de la cinta y amarrela de los extremos superiores del palo.



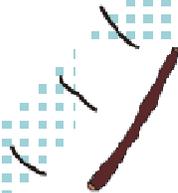
Construcción de Un Papagayo

Materiales:

- Arista (vereda de caña amarga) de construcción.
- Medio pliego de papel de seda.
- 1 rollo de cinta de tela.
- 1 rollo de pabilo.
- Pegamento.

Pasos para su elaboración:

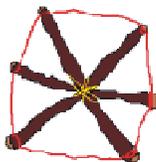
- Se corta en cuatro partes iguales la arista de construcción.



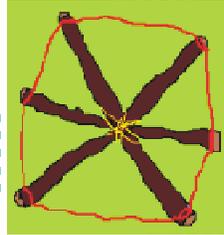
- Se amarran con el pabilo tres de las aristas en su parte central.



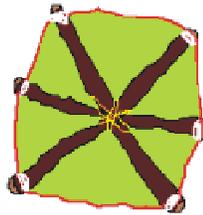
- Pase la cuerda por cada uno de los extremos de las aristas entrelazándolas para formar el bastidor del Papagayo.



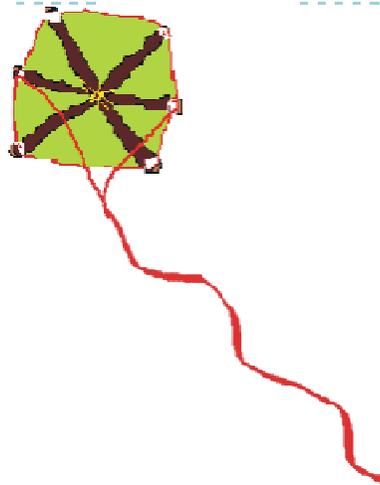
- Coloque el mismo sobre el papel de seda y corte el papel a la medida del esqueleto.



- Échele pegamento por los bordes, únalos y espere hasta que sequen bien.



- Amarre dos hilos y únalos a la tela para hacer la cola.





UNIDAD III
RESCATANDO LOS JUEGOS
TRADICIONALES

Se ha llegado a la parte final del presente Programa Educativo, en él se establecen los fundamentos básicos sobre los cursos de acción que se pueden planificar para rescatar los juegos tradicionales propuestos en la unidad anterior.

Es un trabajo que requiere de la participación de todos los miembros de la Comunidad Educativa (directivos, docentes, padres y representantes y demás miembros de la comunidad), su uso para el diseño del plan de acción (en combinación con las unidades anteriores) que se pretende es necesario, ya que es una guía con la que se puede planificar paso a paso el proyecto o plan que conduzca al cambio deseado porque, según Molins (2007) usted debe ser un productor, creador de ideas, acciones, planes, proyectos, estrategias que enriquezcan sus propios conocimientos y a quienes lo rodean.

Actividades culturales y recursos disponibles relacionados con los juegos tradicionales

Las actividades culturales y recursos disponibles relacionados con los juegos tradicionales para promover la identidad local y regional en la escuela, son importantes para la enseñanza – aprendizaje del alumno sobre el contexto que lo rodea e incentivarlo a que conozca, defienda y valore sus patrimonios y manifestaciones culturales que le permiten identificarse como anzoatiguense.

Es evidente entonces que de estos aspectos depende el desarrollo social y evolutivo de las personas que habitan en cada región o comunidad, cuestión que compromete mucho más a los docentes a identificar los criterios de solución de estrategias de enseñanza y diseño de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales para fomentar la identidad regional y local en los estudiantes de la escuela.

Sería conveniente que el docente se valiera de esta herramienta de grandes posibilidades didácticas en las asignaturas de ciencias sociales, música y artes plásticas y por qué no de Educación Física con la idea de, según Fundación Bigott (2005), lograr:

Ampliar conocimientos sobre su país, la formación de su pueblo y los aportes históricos de indígenas, europeos y africanos que conforman el núcleo original de la nacionalidad. La cultura de un pueblo es la expresión de su historia.

Difundir el conocimiento sobre los elementos que conforman la cultura popular tradicional y sus diferentes expresiones e importancia, su valoración y respeto como parte de nuestro patrimonio cultural. Planificar actividades en fechas vecinas a los ciclos solsticiales y los estacionales, describiendo su origen, características e importancia para las comunidades en las que se realizan.

Inducir en los estudiantes el conocimiento y respeto a la diversidad de manifestaciones, tanto de la población criolla como de las etnias indígenas y los elementos que subyacen detrás de cada una de ellas.

Estimular el respeto a la pluralidad de las manifestaciones culturales en todos los pueblos del mundo y valorar la importancia de su salvaguarda como patrimonio vivo de la humanidad.

Planificar actividades en el área de teatro recreando dramatizaciones de celebraciones populares y difundiendo la música y origen de los instrumentos musicales con que se acompaña.

El área de las expresiones orales de la literatura popular es particularmente rica para el docente que tiene las posibilidades de planificar actividades que enriquezcan los conocimientos del estudiante con leyendas, narraciones y anécdotas relacionadas con las festividades, así como también la variedad de formas poéticas-coplas, décimas, trovos, romances empleadas comúnmente por los versificadores populares, en especial en las celebraciones en honor a la Cruz de Mayo, y destacar la creatividad y destreza de los poetas populares, capaces de improvisar complejas rimas sobre un tema seleccionado en la celebración de desafíos públicos que se originan en los Velorios de Cruz.

En el área de artes plásticas pueden elaborarse diferentes indumentarias, así como las máscaras que se emplean en las diversas celebraciones y conmemoraciones. (p. 46-48)

Resulta oportuno expresar que este tema es el resultado de las particularidades de sus procesos históricos, condiciones geográficas y desarrollo económico social que han contribuido a consolidar rasgos reconocidos como factores de identidad.

En buena parte de estas actividades culturales se encuentran elementos relacionados con la música, la danza y el teatro, en eventos que requiere de la participación de todos los miembros de la comunidad educativa (alumnos, docentes, padres y representantes, directivos, entre otros.)

A continuación se presenta una propuesta de posible calendario de las actividades culturales relacionadas con Juegos Tradicionales que son parte del patrimonio cultural nacional para que sean conocidos y divulgados por todos aquellos que estén interesados e interesadas en valorar la herencia cultural dejada por los antepasados. Varias se vinculan a eventos religiosos y se pueden realizar fuera de las iglesias. Otras se llevan a cabo en calles de pueblos y ciudades, en fechas o períodos asociados al calendario religioso, sin embargo, no tienen conexión con la iglesia, por otro lado, es importante mencionar que los niños y niñas realizaban estos juegos en la escuela durante la hora de recreo.

Todas forman parte de lo que la UNESCO –Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura- ha denominado Patrimonio Intangible o Patrimonio Vivo, al que considera componente importante de la herencia cultural de cada país y en general de la humanidad.

La idea es salvaguardar los juegos tradicionales de la localidad de la parroquia de Barcelona y la región del Estado Anzoátegui y, junto a ellos la inmensa variedad de manifestaciones que conforman el patrimonio vivo del país y de sus expresiones regionales y locales.

ENERO

Actividad:

Chapita

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

Actividad:

Gomera

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

El Espunton

Festividad que se hace el 7 de Enero en Caigua, Estado Anzoátegui, donde se desarrollan juegos tradicionales como el palo encebado, carrera de sacos.



FEBRERO

Actividad:

Saltar la Cuerda

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

Actividad:

Carrera de Sacos

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

Nuestra Señora de la Candelaria

Festividad que se hace el 2 de Febrero en Cantaura, Estado Anzoategui, donde se desarrollan juegos tradicionales como la carrera de sacos, huevo en cuchara, palo encebado.

Carnaval

Es una ceremonia con fecha móvil que se realiza en toda la Región del Estado Anzoategui, donde se desarrollaban juegos tradicionales.



MARZO

Semana Santa

Esta celebración se cumple en una fecha móvil. En ella se desarrollaban juegos tradicionales como la zaranda, chapita, palo encebado, papagayo, trompo, rayuela, palito mantequillero, metras, boliche, yoyo, garrufio, etc.



ABRIL

Actividad:

Yoyo

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

Actividad:

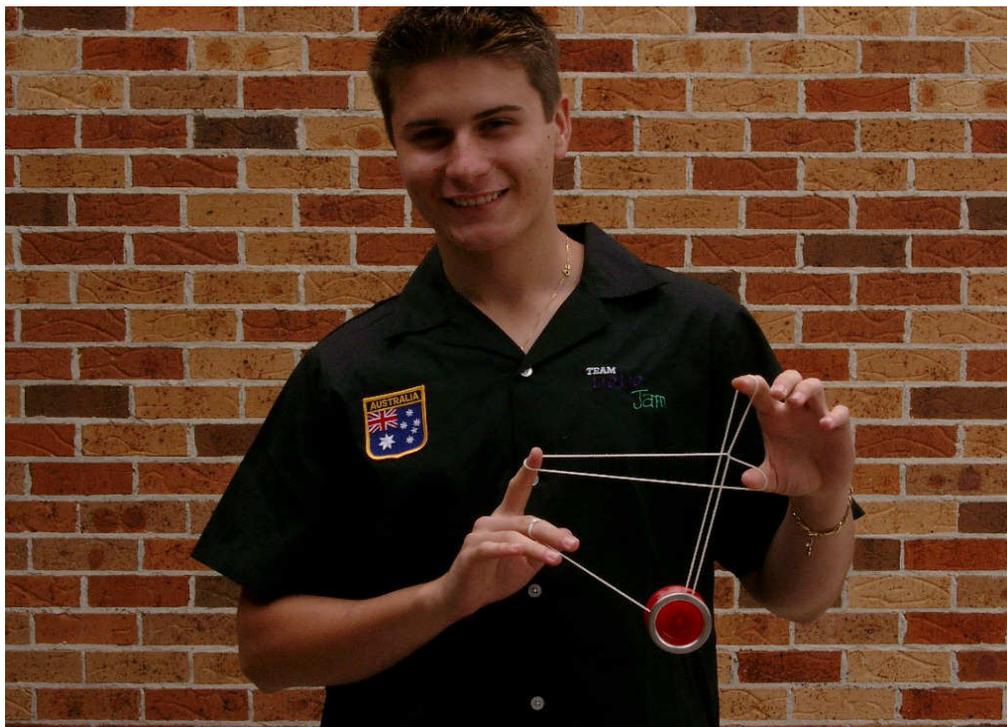
Gomera

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.



MAYO

Actividad:

Juegos de Canciones

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

Actividad:

Juegos Varios

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

Cruz de Mayo

Conmemoración de la invención de la santísima cruz que se realiza del 3 al 31 de Mayo. Durante su desarrollo se realizaban juegos tradicionales de diferentes categorías, entre las que están juegos de saltar, correr, lanzar, canciones y varios.



JUNIO

Actividad:

Gurrufío

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

Actividad: Perinola

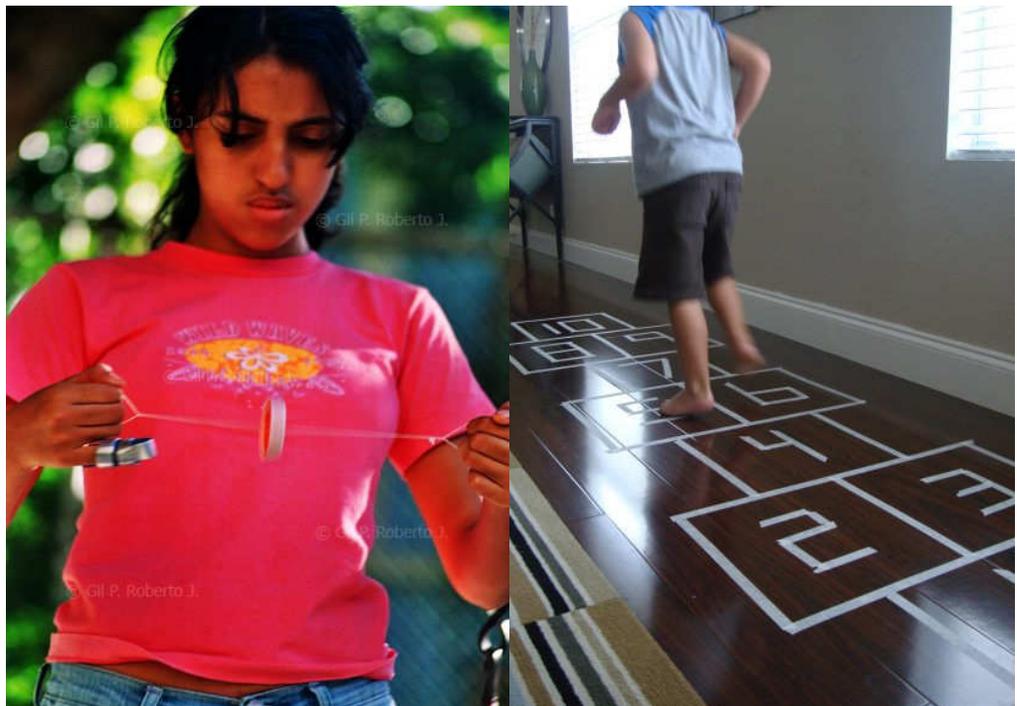
Localidad: Parroquia San Cristóbal

Región: Toda la región de Anzoátegui.

Actividad: Rayuela

Localidad: Parroquia San Cristóbal

Región: Toda la región de Anzoátegui.



JULIO

Actividad:

Trompo

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:



¡Error!

AGOSTO

Actividad:

Papagayo

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

Actividad:

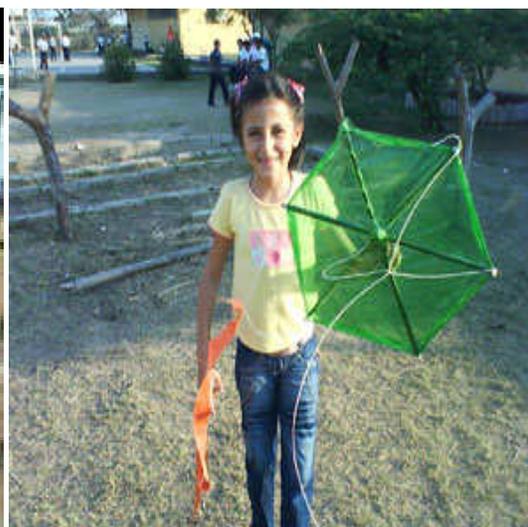
Cero contra por Cero

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.



¡Error!

SEPTIEMBRE

Actividad:

Juegos de Canciones

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

Actividad:

Juegos de Canciones

Localidad:

Parroquia San Cristóbal

Región:

Toda la región de Anzoátegui.

Muestra Señora del Valle:

Patrona de los estados orientales celebrado el día 8 de septiembre. Se desarrollan juegos tradicionales como el papagayo, el garrufio, palito mantequillero.



OCTUBRE

San Rafael:

Festividad que se realiza en el Hatillo, Estado Anzoátegui. Se realiza el 24 de Octubre. Se practican juegos como palo encebado, zaranda, carrera de sacos, metras.



NOVIEMBRE

Akaatempo:

Se celebra el 2 de noviembre por las comunidades kariña (Mesa de Guanipa, Estado Anzoátegui) Se desarrollan juegos tradicionales de saltar, de lanzar, de correr.



DICIEMBRE

Fiesta del Niño Jesús:

Se celebra el 25 de Diciembre en todas las regiones de Venezuela. Se organizan juegos como saltar la cuerda, la rayuela, el boliche, los chimi-chimitos, el gurrufio.



Formulas organizativas para los juegos tradicionales seleccionados

Se ha venido reflexionando sobre los Juegos Tradicionales y se ha expresado que son el reflejo de la forma de ser, pensar y actuar de las personas que los efectúan, se puede decir que por sobre todo se relacionan con las conmemoraciones de actos o ritos muchas veces católicos desaparecidos, como las fiestas patronales y tradicionales, entre las cuales están:

- 1º de Enero (Año Nuevo) Todo el país.
- 7 de Enero (El Espuntón) Caigua, Estado Anzoátegui.
- 21 de Enero (Santa Inés) Cumaná, Estado Sucre.
- 20 al 27 de Enero (San Sebastián) San Cristóbal, Estado Táchira.
- 2 de Febrero (Nuestra Señora de Candelaria) Todo el país. En especial Cantaura, Estado Anzoátegui
- Fecha móvil (Carnaval) Todo el país. En especial en Puerto la Cruz, Estado Anzoátegui.
- 19 de Marzo (San José) Todo el país.
- Móvil. Marzo – Abril. (Semana Santa). Todo el país.
- 3 al 31 de Mayo (Velorios de Cruz). Todo el país.
- Móvil Junio (Diablos Danzantes; Día del Santísimo Sacramento o Corpus Christi)
- 8 de Septiembre (Nuestra Señora del Valle)
- 1 de Noviembre (Día de todos los Santos) Todo el país

Estas fiestas y otras que se escapan poder mencionarlas tienen carácter religioso y, con el acontecer de los años han trascendido en actividades culturales recreativas, innovándose en jornada de cultura y fiestas populares en estas y otras zonas mencionadas anteriormente con una duración de más de 4 días, ejecutándose actividades como las que a

continuación se mencionan:

- Juegos de rondas.
- El yoyo
- Palo ensebado
- El juego de metras
- Juego de trompo
- Juego del papagayo
- Peleas de gallos
- La rayuela
- Carreras de saco
- El boliche
- Mesas típicas y exposiciones de libros
- Entre otros (Ver los que se mencionan en la Unidad II de este programa)

Para complementar lo hasta ahora tratado se han incorporado a ellos actividades novedosas y foráneas que se generalizan en forma sistemática, como bailables, presentaciones de modas y danzas, entre otros.

A continuación se presentan algunas ideas para utilizar los juegos tradicionales de la localidad de la parroquia San Cristóbal del Municipio Simón Bolívar y la región del Estado Anzoátegui, con el fin de rescatarlos y fortalecer la identidad de los niños y niñas.

Aplicación Directa

Consiste en presentarles propuestas de juegos tradicionales a los alumnos y alumnas para que apliquen su bagaje lúdico, pueden ser utilizados en sesiones que posteriormente modificándolos sirven como juegos

predeportivos o para relacionarlos con los contenidos, por tanto, deben ser juegos motivantes que permitan a los niños interactuar en su entorno.

Trabajo en Circuito

Los juegos pueden ser aportados por el mismo alumno una vez comprendido y realizado todos los mencionados anteriormente, de tal manera que cada grupo de niños forma parte del circuito. Se puede hacer un circuito permanente que condujera a que los alumnos lo empleen en las horas del recreo y en su tiempo libre, o sea, en su entorno sociocultural; hay que pintar en el suelo y las paredes del patio (puede ser en la escuela, el hogar, etc.) las estaciones de juego donde los niños jugarán con entusiasmo.

Tenderete

Con esta actividad poco conocida en el medio, se intenta emular a las antiguas fiestas tradicionales, donde cada grupo de niños y niñas se encargarán de una zona de juego y tendrán la función de seleccionar el juego y proporcionarlo o será responsable de su animación a fin de que exista una participación masiva posible.

Pasos para su realización:

1. Realizar una indagación entre los niños y niñas, sobre el tema, en caso de que no conozcan de las actividades que se practicaban en las fiestas de los pueblos se debe permitir que ellos consulten con sus abuelos o familiares.
2. Elegir entre todos los juegos manifestados por los niños y niñas, los que se consideran más apropiados, pero que estén en función del número de alumnos y de los grupos que anticipadamente se hayan

formado.

3. Cada grupo de niños y niñas elegirá el suyo y lo preparará con materiales de desecho u otro material que los facilitadores le suministren.

Talleres recreativos de Juego el Papagayo

Se realiza tres días por semana, tiene como finalidad impartir conocimientos básicos para la construcción de un papagayo, a los niños y niñas que lo requieran.

Concursos y talleres recreativos de juegos tradicionales

Concurso de yoyos, trompos, boliche, metras, carrera de sacos, entre otros, que se practicaban en la localidad y la región, en instituciones y diferentes municipios de la región, en centros educativos y en especial la U. E. “Dr. Celestino Farrera” ubicada en la parroquia San Cristóbal del Municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui.

Se propone la creación de un Día Nacional para la celebración de los juegos tradicionales

El mes apropiado para esta actividad es mayo, en cuanto al día cualquiera de ellos es propicio para organizarlo. Se puede ejecutar en la Plaza Bolívar de las localidades en toda la región del Estado Anzoátegui, con exhibición y concurso de juegos tradicionales combinado con las danzas tradicionales, música, comida, artesanías y arte, ya que se complementan para hacer efectiva su realización.

La fiesta

Es el modelo que merece el lugar principal para la celebración de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales e identidad regional y local, por tanto, se debería promover la recuperación e integración de estas manifestaciones en el entorno festivo porque es donde se puede proyectar los rasgos de la cultura local y así mismo mantenerlos.

Taller de Juegos Autóctonos y Tradicionales

Estos talleres se pueden realizar en el museo, la biblioteca, casa de cultura y en el teatro, por actores de teatro, instructor de bailes folklóricos, promotor de juegos, cuenta cuentos, cronistas y personas conocedoras de la Historia Local y tiene por finalidad la enseñanza de los juegos populares y tradicionales, su historia y práctica por expertos jugadores.

También para la promoción y divulgación de los juegos populares y tradicionales se propone la creación de museos permanentes y específicos para que se conviertan en centros dinamizadores de actividades educativas y recreativas a partir del conocimiento de los juegos tradicionales.

Otra idea es la creación de una ludoteca (centro de animación infantil en las bibliotecas u otros lugares), donde se ponga a disposición de los niños y niñas los juguetes tradicionales, para utilizarlos en espacios que se creen anexo a ella o también podrían llevarselos a sus casas en régimen de préstamo como se hace en las bibliotecas públicas con los libros; la fórmula está ya inventada, sólo hay que adaptarla al entorno donde se quiera desarrollar.

El parque de la expresión

Se realizan encuentros entre distintos grupos de los niños y niñas para desarrollar actividades: dinámicas y juegos tradicionales (construir y elevar papagayos, carreras de sacos, etc.) todo esto en el marco de la participación, colaboración y armonía.

También se debe considerar implementar actividades para promover los juegos tradicionales e identidad local en la escuela, como las siguientes:

- **Lunes Cívico:**

Según Mosquera y Quijada (2006):

Para la organización de un Lunes Cívico por lo general se seleccionan alumnos por grados y después de haber rendido tributo a la bandera e interpretado el Himno Nacional, el alumno se dirige al grupo con palabras alusivas a los acontecimientos históricos actuales y/o a los acontecimientos que se están dando en la sociedad. (p. 58)

Desde esta idea se puede expresar que los juegos tradicionales son un elemento indispensable para la identidad local y regional por ende se deben exponer los lunes cívico como acontecimiento histórico local que dejaron los antepasados como una herencia que debe ser transmitida de generación en generación.

- **Celebración de Efemérides**

Se pretende con esta actividad dinamizarla, ya que ha quedado delimitada a narraciones históricas de los acontecimientos. Por ello, se debe rescatar los juegos tradicionales e identidad regional y local o hechos históricos notables, en conjunto con el desarrollo de la pertenencia.

Se propone instituir en el Calendario Cívico Escolar el Día de los “Juegos Tradicionales” para que se contribuya con su rescate y reforzamiento de la identidad regional y local.

En el mes de septiembre se propone institucionalizar “El Festival de Juegos Tradicionales” en el ámbito regional, promovido por la Zona Educativa con la convocatoria a todos los centros educativos de la región a participar y competir.

Finalmente, se propone el teatro como actividad para promocionar los juegos tradicionales e identidad regional y local, según Mosquera y Quijada (ob. cit.) expresa sobre este recurso didáctico que es:

Elemento fundamental de la civilización. Por ello debe ocupar, un lugar central en la educación artística, en la escuela, dado que puede utilizarse como herramienta pedagógica, comunicacional y lúdica. Como herramienta permite relacionar la expresión artística a lo cotidiano y a lo local. (p. 79)

Se puede inferir de la idea de los autores antes mencionados que con esta herramienta se puede adquirir conocimientos a través de actividades lúdicas, facilitando el desarrollo de aptitudes a nivel del ser y convivencia.

Plan de acción educativo dirigido al rescate de los juegos tradicionales y fortalecimiento de la identidad regional y local

Una vez reflexionado sobre lo planteado en las unidades anteriores y distinguido los recursos que se tienen disponibles y, después de calcular cuál habrá de ser la situación, - pueden darse innumerables combinaciones de factores que permiten varios cursos de acción - se comienza a considerar los cursos de acción necesarios que permitan conseguir los objetivos que se tracen.

Según Machado, R. (1990) refiere sobre los cursos de acción lo siguiente:

Mientras mayor sea su experiencia e inteligencia, mientras más maduro sea su discernimiento, más probabilidades habrá de que se circunscriba a formular los cursos de acción adecuados para resolver sus problemas (p. 19)

Siguiendo en las ideas del autor antes mencionado, se hace necesario evaluar las acciones de acuerdo a factibilidad, adaptabilidad, conveniencia y aceptabilidad.

La misión, en el caso que ocupa “El rescate de los Juegos Tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional y local”, requiere considerar los medios y seleccionar el que mejor le sirva, por otro lado, debe considerar los métodos y técnicas que más se ajusten a la solución de la situación presentada y finalmente para robustecer el curso de acción hay que considerar un sistema de evaluación de resultados (del cual se tratará más adelante) que sea capaz de proveer adecuada vigilancia de las operaciones y establecer controles; estos elementos según Molins, M. (2007) se refieren a cuatro etapas de la planificación:

1. **El planteamiento:** Es el estudio del objeto a planificar.
2. **Elaboración del Plan:** Es una serie de medidas para garantizar una ejecución exitosa.
3. **Ejecución del Plan:** Se pone en ejecución el plan siguiendo lo establecido en el modelo operativo.
4. **La Evaluación de los Resultados:** Se evalúan los resultados obtenidos, la corrección de la estrategia y la pertinencia de los medios.
5. **Se reinicia el proceso antes expuesto.**

Está preparado para actuar, pero recuerde trabajar en equipo, o sea, asigne responsabilidades aunque en sus manos está decidir el patrón global, por tanto, delegue el trabajo de reunir hechos específicos que tienen que ver con la situación.

La función de planificar es una tarea continua y se requiere de la intervención de todos, y para que resulte buena hay que evaluar con razonable exactitud las diferentes variantes que resulten de ese acto.

Machado, R. (ob. cit.) expresa, respecto al acto de planear, lo siguiente:

A medida que el plan se va desarrollando y convirtiéndose en una operación, en constantes cambios de marco, se va necesitando continua modificación y adaptación del mejor curso de acción. Dentro del armazón de las operaciones, que son de por sí dinámicas, planificar es forzosamente una función continua. (p. 21)

De estos razonamientos planteados anteriormente se desprende la necesidad de una planificación que abarque todas las circunstancias que puedan incidir en mayor o menor grado en el evento que se esté realizando en la región o localidad seleccionada.

Por ello, hay que establecer una reglamentación que sea guía para el

-Centros militares			
-Centros docentes			
-Instituciones			
-Centros religiosos			
-Etc.			
Notificar a cada delegación los costos de alojamiento			
Distribuir alojamientos			
Preparar listas con la residencia de todos los competidores			
Preparar reglamento de alojamiento (Villa Olímpica)			
Comisión o encargado del transporte			
Proyectar presupuesto			
Elevarlo a la Comisión General del Festival			
Planear transporte para acceso y regreso de los competidores ajenos a la sede de la competencia			
Obtener o alquilar transporte (interno) para lugares de entrenamientos, comidas, competencias y vistas:			
-Autos			
-Camionetas			
-Ómnibus			
-Etc.			
Comisión de Recreación			
Proyectar presupuesto			
Elevarlo a la Comisión General del Festival			
Prever los responsables para la bienvenida de cada participante			
Preparar ceremonia de apertura del festival			

Sistema de comunicación interna
 Tablero anunciador
 Máquina abrochadora
 Hojas de papel
 Matrices
 Mesas
 Sillas
 Útiles de limpieza, etc.

Fuente: Modificado de Machado, R. (1990). *Gerencia Deportiva*. Editorial Miranda. Villa de Cura - Venezuela

En esta lista de control se observa una estructura de la necesidad de que se aprecie con la debida previsión los (Si, No y Tiempo) tres aspectos indicados en las columnas. El “Si” y el “No” corresponde a la aprobación o prescindencia de organización o previsión del aspecto, en cuanto al tiempo alude al tiempo de anticipación con que debe ser encarado el aspecto seleccionado. Estas son guías generales con arreglo a las condiciones propias de toda actividad educativa y/o recreativa.

A manera de ejemplo, sobre la planificación que se ha venido tratando en este apartado, se establece (ver Anexo C) una estructura curricular de un plan de acción que se ha seleccionado para su comprensión y análisis, a fin de que se tomen las previsiones necesarias para la planificación que se debe realizar para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local.

Estas son herramientas que permiten clarificar grupalmente ¿Qué se quiere lograr?, ¿Hacia donde se quiere ir?, ¿Con quienes se cuenta? Y ¿A quienes van dirigidas las acciones?. También permiten el mejor y mayor aprovechamiento de los recursos y del tiempo para alcanzar los objetivos,

además facilita la distribución de actividades y responsabilidades, por último facilita la evaluación relacionando los resultados logrados con lo que se planificó.

Sin duda estará muy clara la idea para desarrollar un plan de trabajo para el rescate de los juegos tradicionales, sin embargo, Misle, O. y Pereira, f. (ob. cit.) presentan ideas más sencillas para realizar la planificación que se propone, ellos dicen:

Partiendo de la situación actual, la cual debemos conocer para poder identificar en qué aspectos de esa realidad queremos influir y cambiar hasta llegar hasta el objetivo deseado.



- **Siendo realistas**, seleccionando muy bien los problemas o situaciones que podemos abordar, analizando su complejidad y magnitud para decidir qué aspectos de esa situación o problema podemos enfrentar, tomando en consideración nuestras posibilidades reales (capacidad, interés y disposición de los responsables, tiempo, recursos, medios...).
- **Siendo flexibles**, tomando en cuenta los obstáculos o imprevistos que se nos puedan presentar, estando dispuestos a realizar los cambios o reorientaciones necesarias durante el proceso.
- **Posibilitando la participación**, realizando grupalmente el plan de trabajo, donde cada quien se sienta parte del plan, con sus responsabilidades y compromisos bien definidos y con la posibilidad de dar aportes y sugerencias para la toma de decisiones.

- **Elaborando el plan por escrito**, respondiendo a las siguientes interrogantes o preguntas:
 - ¿Qué vamos a hacer?
 - ¿Para qué lo vamos a hacer?
 - ¿Quién las va a realizar?
 - ¿A quiénes van dirigidas?
 - ¿Cómo las vamos a desarrollar?
 - ¿Cuándo las vamos a efectuar?
 - ¿Dónde se realizarán?
 - ¿Con qué recursos contamos?

Estos aspectos pueden ser establecidos en un formato como el siguiente:

CUANDO Fecha	QUÉ Actividad	PARA QUÉ Propósito	CÓMO Pasos	CON QUÉ Recursos	QUIÉNES Responsables

Elaborar un plan es importante porque permite contar con los elementos necesarios para poner en marcha una actividad y, si surgen imprevistos que se deben atender, el plan permite retomar el camino para lograr los objetivos previstos (Molins, M. 2007)

Evaluación del Programa Educativo

En este momento se supone se ha llegado al final del Programa Educativo para el rescate de los juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local, y conviene evaluarlo junto con el facilitador para valorar el proceso de enseñanza realizado.

La evaluación del Programa Educativo supone un conjunto de destrezas y habilidades orientadas a determinar si los servicios prestados son necesarios, si se utilizan, si son suficientes, si se dan en los términos planificados, si ayudan dentro de un costo razonable o si incluso, provocan efectos no deseados.

Por tanto, se propone que los participantes lo evalúen a través del siguiente cuestionario para que se pueda recoger la viabilidad y adecuación de los objetivos, contenidos, actividades y criterios de evaluación propuestos.

1. ¿Te han gustado los juegos que se han realizado? ¿Por qué?
2. ¿Te han parecido fáciles de realizar?
3. ¿Hay alguno que no hayas podido realizar? ¿Por qué?
4. ¿Qué has aprendido a través de estas clases?
5. ¿Valora del 1 al 20 lo que te ha parecido el “Programa Educativo para el rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local”.
6. Valora del 1 al 20 tu aptitud en las clases.
7. Valora del 1 al 20 la aptitud de tus compañeros en las clases.
8. Valora del 1 al 20 la aptitud de los facilitadores.

En cuanto a la labor del facilitador o facilitadores se propone el siguiente cuestionario:

1. ¿Has sido motivado lo suficiente por los facilitadores?
2. ¿El facilitador crea un clima agradable y distendido durante las sesiones?
3. ¿El facilitador ha logrado los objetivos previstos?
4. ¿Cree que la metodología que utilizó el facilitador ha sido la correcta?
5. ¿El docente ha tenido en consideración tus intereses y tus características al momento de dar clases?
6. ¿Ha dado respuesta a la atención en la diversidad?
7. ¿Domina la materia que ha impartido?
8. ¿Cómo podría mejorar su labor docente?

Es evidente entonces que la evaluación propuesta al final del Programa Educativo pretenda: **Primero:** Valorar la conducta o conductas finales que se observan en los participantes al final del proceso. **Segundo:** Certificar que se han alcanzado los objetivos propuestos. **Tercero:** Hacer una recapitulación o integración de los contenidos de aprendizaje sobre lo que se ha trabajado a lo largo de todo el curso y, **Cuarto:** Integrar en uno solo, los diferentes juicios de valor que se han emitido sobre una persona a través del programa.

Dadas las condiciones que anteceden, este es el momento o tiempo apropiado para aplicar la evaluación que se propone (fin de todo el curso). Por medio de ella se trata de corroborar lo que ha sido alcanzado –por supuesto esto no será nuevo para los participantes ni el facilitador porque cuentan con suficientes datos obtenidos de las evaluaciones formativas- durante el desarrollo de todo el programa.

Las técnicas de evaluación tienen como objetivo obtener información de los participantes sobre los logros obtenidos en las diferentes sesiones del

programa, de acuerdo con los objetivos propuestos. Los resultados obtenidos tienen como objetivo fundamental realizar ajustes y proponer mejoras para las actividades futuras.

El siguiente es un modelo de evaluación que también se puede aplicar al “Programa Educativo para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la Identidad Regional y Local”, una vez finalizado.

1. De acuerdo con su opinión, marque con una “X” la casilla que corresponda en cuanto al logro de los objetivos de las sesiones del programa educativo.

Objetivos	No se lograron	Se lograron parcialmente	Se lograron totalmente

2. Evalué los facilitadores de acuerdo con la siguiente escala:

Bueno

Muy Bueno

Excelente

Nombre del facilitador	Dominio del tema	Claridad del mensaje	Disposición para aclarar consultas

3. Con relación a este Programa Educativo, encierre en un círculo el número que mejor refleje su opinión con respecto a la pregunta o condición presentada:

Bajo—————▶Alto

- ¿Qué tan satisfecho está con el logro de sus expectativas? 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- ¿Qué tan probable es que usted aplique lo que aprendió? 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Calidad de los materiales. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Califique el ambiente del salón, aspectos logísticos y servicios durante la capacitación. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Comentarios

A manera de resumen final, de acuerdo con Misle y Pereira (ob. cit.) en este tipo de evaluación:

Se analiza los resultados finales obtenidos después de desarrollar la actividad, proyecto o programa definiendo ¿Cuál fue su alcance?, ¿A cuántas personas benefició?, ¿Qué cambios se produjeron en la comunidad?, ¿Cuántas personas participaron?, ¿Qué nuevas propuestas surgieron?, ¿Qué cosas quedaron sin resolver?, ¿Se cumplieron las metas y objetivos previstos al inicio del proyecto? (p. 72)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aretz, I. (1998). *Aplicación del folklore a la enseñanza*. Caracas: Monte Ávila
- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica* (5ª ed.) Caracas: Episteme.
- Ausbel, D. (1976-1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas, México.
- Bello, F. (s/f). *Reflexión: La Investigación Tecnológica: o cuando la solución es el problema*. Disponible: <http://servicio.cid.uc.edu.ve/faces/revista> [Consulta 2010, Enero 05].
- Bello, J. (2004). *Valores esenciales para la vida en familia y en comunidad*. 1era Edición. Consejo Nacional de la Cultura. Caracas
- Berbesi (1998). *Factores que influyen sobre la actitud del docente, padres y representantes hacia las prácticas tradicionales, deportes y juegos de videos en los niños*. Trabajo especial de grado. Universidad Nacional Abierta. Maracaibo.
- Bericoto, B. y otros (2001). *Propuesta de un programa de preservación cultural mediante la integración escuela comunidad caso escuela básica "Monseñor Arturo Celestino Álvarez" y la Comunidad de Clarines, Estado Anzoátegui*. Trabajo de grado. Universidad Simón Rodríguez. Barcelona.
- Bolívar, G. (2001). *Los Juegos motrices en el desarrollo de las habilidades perceptomotoras*. Maracay:UPEL.

Bracho, M. (2003) "El rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional en la II etapa". Trabajo especial de Grado. Santa Bárbara-Estado Zulia.

Bustos y otros (1999). Juegos: Una propuesta práctica popular para la escuela. España: Pila Teleña.

Canales, Alvarado y Pineda (2004). *Metodología de la investigación. Manual para el desarrollo de personal de salud*. México D.F.: Limusa.

Castro, M. (2008). Generación tras generación se recobran los juegos tradicionales. [Documento en línea]. Disponible: www.una.ac.cr/mhsalud [Consulta 2010, Enero 05].

Chacín, R. y Rodríguez, B. (s/f). Programa Instruccional.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). Gaceta Oficial N° 5.453 EXTRAORDINARIO, 24 de marzo 2000. Caracas-Venezuela.

Cordido, C. (1979). *Juegos folklóricos y televisión: Elementos propiciadores de la identidad nacional en la infancia venezolana*. Trabajo de grado. Universidad Andrés Bello. Caracas.

Currículo Básico Nacional (1998). *Nivel de Educación Básica*. Ministerio de Educación. Caracas.

Diccionario MEGA, (2001). Editorial Voluntad S.A. 1era Edición. Bogotá, Colombia.

- Dorrego, E. (1997). *Diseño Instruccional de los Medios y Estrategias Cognitivas*, en: revista de medios de comunicación y educación, Venezuela, núm. 8, p. 149-155, Disponible en Web: www.quaderns digitals.net/articles/comunicar8/com8149.pdf. [Consulta 2011, Abril 11)
- Engels, F. (1975). *Pueblo y Educación*. La Habana – Cuba.
- Frega, A. (2002). La Identidad Nacional como Valor en la Educación Artística: algunos hallazgos de una investigación en curso en la Academia Nacional de Educación”. Buenos Aires. Disponible: www.musicaclasicaargentina.com
- Fuentes, C. y Hernández, D. (2005). *Calendario de Fiestas Tradicionales Venezolanas*. 3ª Edición. Caracas: Fundación Bigott.
- Giménez, G. (2001). Cultura, territorio y migraciones. Aproximaciones teóricas. Editorial: Alteridades. México.
- Gimeno y Pérez (1993). *Comprender y Transformar la Enseñanza*. Editorial Morota, S.L. Cap. IV y V.
- González, E. y Araya, I. (2002). *Historia y Ciencias Sociales para reforzar la Identidad Cultural*”. Santiago de Chile. Editorial Belzart. p. 1-285
- González, R. y Mancilla, J. (2005). *Los video-juegos y su influencia social: informática y sociedad*. [Documento en línea]. Disponible: [asignaturas, inf. udec. cl/~infysoci/2005-1.../temas- 1y2. htm](http://asignaturas.inf.udec.cl/~infysoci/2005-1.../temas-1y2.htm) [Consulta 2010, Enero 06].

- Guerra, O. y Mata, D. (2004). *Diseño del Sistema de Control para la recepción de remesas del centro operativo principal*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos18/recepcion-remesas/recepcion-remesas.shtml> [Consulta 2010, Marzo 01].
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista P. (2003). *Metodología de la investigación* (3ra. ed.). México: Me. Graw Hill.
- Herrero, A. (1997). *Las Pruebas Escritas no son los únicos instrumentos con que cuenta el docente para evaluar el aprendizaje de sus alumnos*. Caracas-Venezuela
- Ibañez, J. (2003). *La psicología histórico-cultural: cultura, actividad y aprendizaje*. [Documento en línea]. Disponible:<http://jei.pangea.Org/edu/f/psic-h-c.htm> [Consulta 2010, Enero 05].
- Jiménez, G. (2001). *Historia de Venezuela 7*. 1ª Edición. Terra Editores. Caracas – Venezuela.
- Jiménez, M. (2004). *Historia de Venezuela*. Editorial Romor. Caracas.
- Kisimoto (1994). *Jugar, Brincar, Educar*. Editorial Pionera. Brasil.
- Labarca, A. (1989). *Efecto de la asistencia de Zinder y otros niveles en el aprendizaje de la lecto-escritura*. Trabajo presentado al 10ª encuentro Nacional de Investigadores en Educación.
- Lamas, H. (). *Aprendizaje situado: La dimensión social del conocimiento*. [Documento en línea]. Disponible:www.academiaperuanadepsicologia.org. [Consulta 2010, Enero 06].

Lavega Burgués (1995). *Juegos Tradicionales*. Editorial Paidotribo. Barcelona. España.

La zona del desarrollo próximo. (2007). [Documento en línea]. Disponible: jlcabello.wordpress.com/2007/06/24/la-zona-de-desarrollo-proximo/ [Consulta 2010, Enero 10].

Leontiev, A. (2009). *Biografía*. [Documento en línea]. Disponible: es.wikipedia.org/wiki/Alekséi_Leóntiev [Consulta 2010, Enero 10].

Ley Orgánica de Educación (2009). Gaceta Oficial N° 5.929

Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente. (1998). Gaceta Oficial N°5. 266

Machado, R. (1990). *Gerencia Deportiva*. Editorial Miranda.

Maestro (2005). *Juegos Tradicionales*. Zaragoza – España. Editorial Mira

Martínez, M. (S/F). *Cómo hacer un buen proyecto de tesis con metodología cualitativa*. Servicio de Tutoría en Internet. [Documento en línea]. Disponible: usb.ve/miguelm/proyectotesis.html. [Consulta 2010, Enero 05].

Martínez, M. (1997). *Necesidad de un nuevo paradigma epistémico: La investigación cualitativa etnográfica en educación. Manual teórico-práctico*. U.S.B. [Documento en línea]. Disponible: er/prof.usb.ve/miguelm/necesidadpe.html. [Consulta 2010, Enero 06].

Méndez, J. (2002). *La importancia de la Planificación de estrategias basadas en el aprendizaje significativo*. Trabajo de Grado no publicado, Universidad Santa María.

Ministerio de Educación y Deporte (2005). *Proyecto Educativo Integral Comunitario*. Caracas: Autor

Ministerio de Educación Superior (s/f). Proyecto I. Caracas.

Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007). *Currículo Nacional Bolivariano: Subsistema de Educación Primaria Bolivariana*. Caracas: Autor.

Misle, O. y Pereira, F. (1995). *Mecodap, una metodología comunitaria de atención preescolar*. Editorial Papagayo. Caracas – Venezuela.

Molins, M. (2007). *Teoría de la Planificación*. Universidad Central de Venezuela, Ediciones de la Biblioteca. 2ª Edición. Caracas. Venezuela.

Moll, L. (2002). *Enciclopedia Práctica del docente*. Madrid: Cultural

Morera, M. (2008). Generación tras Generación, se recobran los juegos tradicionales. *Revista MH Salud* ® (ISSN: 1659-097x). Vol 5. Nº1. Julio, 2008. Disponible: www.una.ac.cr/mhsalud

Odreman, Y. (2006). *Juegos tradicionales: Estrategia para la valoración de la identidad local*. Proyecto de la cátedra Rescate de la Cultura y Folklore

local, UPEL-IMPM. Barinas. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.deporteyrecreacionupel.org> [Consulta 2010, Enero 06]

Pasíni, M. (2008). *La infancia en juego: Sucesos lúdicos en el Tandil del siglo XX*. Tandil, Grafikart.

Prats, J. (2001). Valorar el patrimonio histórico desde la educación: factores para una mejor utilización de los bienes patrimoniales. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.ub.es/histodidactica/CCSS/bienes.htm> [Consulta 2004, Mayo 03]

Ramos, F. (2004) *Juegos Recreativos* (una herramienta didáctica). Caracas: Cial.

Ramírez, T. (1999). *Como hacer un proyecto de investigación*. Editorial: Panapo de Venezuela C.A. Caracas – Venezuela.

Ramírez, T. (2007). *Como hacer un proyecto de investigación*. 2da Edición. Editorial: Panapo de Venezuela C.A. Caracas – Venezuela.

Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación (1980). Gaceta Oficial N° 2.385 EXTRAORDINARIO, 28 agosto 2003. Caracas.

Rojas, A. (2004). *Actores y recursos institucionales*. Tesis para optar al grado de Magíster en Educación Mención Gerencia Educativa. Barcelona-Venezuela.

Robledo, B. (Comp.), (1988). *Antología de los mejores relatos infantiles*. Imprenta de Colombia. Bogotá – Colombia.

Sánchez, D. (2001). *Teoría crítica en R. Reyes* (Edit.). Terminología científico-social. Editorial Anthropos. España.

- Sarmiento, L. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. Revista Educación Física y Deporte. Universidad de Antioquía.
- Siemens, G., (2005). Conectivismo. [Documento en línea]. Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Conectivismo> [Consulta 2010, Enero 06]
- Schmelkes, S. (2001). *La investigación en la innovación educativa*. [Documento en línea]. Disponible: bibliotecadigital.conevyt.org.mx/ [Consulta 2010, Enero 05]
- Turner, J. (1978). *Jugos creativos: actividades educacionales para niños en el hogar preescolares y escolares*. Buenos Aires: Panamericana.
- UNESCO. (1982). Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales: Declaración de México. [Documento en línea]. Disponible: www.foromexicanodelacultura.org/node/506 [Consulta 2010, Enero 05]
- UPEL. (2006). *Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales*. (4ta. Ed.). Caracas: Fedupel.
- Vigotsky, L. (1979-1982). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona-España: Crítica.
- Yukavetsy, G. (2003). *Elaboración de un módulo instruccional*. Universidad de Puerto Rico en Humacao: Centro de Competencias de la Comunicación. Puerto Rico.

ANEXOS

ANEXO A
INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

ANEXO A-1
CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

Estimado (a) Docente:

El siguiente instrumento tiene como finalidad recabar datos respecto a su disposición para la ejecución de actividades culturales que permitan el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local, en la Comunidad Educativa de la U. E. “Dr. Celestino Farrera”.

Agradeciendo de antemano su valiosa colaboración.

Las respuestas son completamente anónimas, por lo que se pide sinceridad al responder las preguntas.

Esperando su más pronta respuesta,

Yraida Maza

Maria Allen

¡Muchas Gracias!



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Instrucciones: A continuación se le plantea una serie de preguntas a las cuales se debe responder con una equis (x) la alternativa, en algunos casos puede señalar más de una opción.

Parte I DATOS PERSONALES

1. ¿Indique por favor en qué grupo de edad de los que siguen está comprendido usted?

- a) 18 a 23 años
- b) 24 a 29 años
- c) 30 a 35 años
- d) 36 años en adelante

2. Nacionalidad:

- a) Venezolana
- b) Extranjera

3. Lugar de Domicilio:

- a) Municipio Bolívar, Sector Palotal
- b) Municipio Bolívar, Sector La Montañita
- c) Municipio Bolívar, Sector Pica de Maurica
- d) Municipio Bolívar, Sector Las Casitas
- e) Municipio Bolívar, Sector Buenos Aires
- f) Municipio Bolívar, Sector Portugal
- b) Ninguno de los anteriores

Parte II DATOS PROFESIONALES

4. Último Título alcanzado:

- a) Bachiller
- b) Maestro Normalista
- c) Técnico Superior
- d) Licenciado o Profesor
- e) Especialista
- f) Magíster
- g) Doctor

5. Años de experiencia docente:

- a) 0-5 años
- b) 6-10 años
- c) 11-15 años
- d) 16 o más años

PARTE III ASPECTOS RELACIONADOS CON JUEGOS TRADICIONALES

6. ¿Cuán interesado estaría Ud. en la ejecución de actividades culturales para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local?
- a) Muy Interesado
 - b) Interesado
 - c) Desinteresado
7. ¿Cuál de las alternativas de respuestas que se presentan a continuación definen mejor su disposición hacia la ejecución de las actividades que se proponen?
- a) Disfrutaría mucho ejecutándolas
 - b) No me gustaría participar a esas actividades
8. ¿En qué actividades culturales está en disposición de participar para el rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local?
- a) Festival lúdico
 - b) Obras teatrales
 - c) Actos cívicos
 - d) Tómbola
 - e) Fiestas patronales

9. ¿De qué forma le gustaría integrarse en la ejecución de ellas?
- a) Como promotor de juegos
 - b) Como instructor de bailes folklóricos
 - c) Como instructor de artes escénicas
 - d) Como actor de teatro
 - e) De ninguna
10. ¿En cuál o cuáles centros de difusión cultural participaría en el desarrollo de las actividades que se proponen?
- a) Biblioteca
 - b) Casa de cultura
 - c) Museos
 - d) Grupos de bailes
 - e) Grupos de teatro
 - f) Ninguno
11. ¿Cómo considera la integración escolar de representantes-docentes para ejecutar actividades de este tipo?
- a) De estrecha vinculación y colaboración mutua
 - b) Cada quien por su lado
 - c) Innecesaria.
12. ¿En su opinión por parte de quien existe interés hacia la ejecución de estas actividades?
- a) Del director
 - b) De los docentes
 - c) De los padres y representantes (Comunidad Educativa)
 - d) De los entes gubernamentales

13. ¿Con quién se involucra en la realización de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales?

- a) Docentes especialistas en promoción cultural
- b) Directivos
- c) Representantes
- d) Consejo Comunal
- e) No participo

14. ¿A cuál equipo de trabajo está dispuesto (a) a conformar para la ejecución de las actividades culturales?

- a) Cuenta cuentos
- b) Cronistas
- c) Personas conocedoras de la historia local
- d) Promotor de juegos tradicionales
- e) Ninguno

15. ¿Podría usted indicar por cuál o cuáles de los siguientes motivos dejaría de participar en las actividades que se desarrollan?

- a) El ambiente social es poco acogedor
- b) No hay aceptación y empatía entre las personas
- c) Una actitud descortés entre las personas
- d) Irrespeto a las opiniones de los demás
- e) Casos de violencia; personas que se agreden verbal y físicamente
- f) Se establece una relación de poder entre el promotor y participantes

16. ¿Está dispuesto a integrarse para la ejecución de un Diseño Instruccional conducente al rescate de los juegos Tradicionales y fortalecimiento de la identidad regional y local?

- Si
- No

17. ¿Cuán satisfecho se sentiría en la elaboración de planes que permitan el rescate de los juegos tradicionales?

- a) Muy satisfecho
- b) Satisfecho
- d) Poco satisfecho
- e) Insatisfecho

18. ¿Con que recursos está dispuesto a colaborar para ejecutar actividades con el fin de rescatar los juegos tradicionales?

- a) Libros relacionados con los juegos tradicionales
- b) Material para elaborar papagayos y otros juegos
- c) Dinero
- d) Sonido
- e) Ninguno

19. ¿Desea colaborar en las estrategias propuestas por el Ministerio del Poder Popular para la Educación en materia de Rescate y Fortalecimiento de la Cultura?

- Si
- No

20. ¿Qué actividades promueve para desarrollar objetivos individuales en el rescate de la identidad regional y local?

- a) Juegos tradicionales
- b) Ver la televisión
- c) Juegos informáticos
- e) Uso de videojuegos
- g) Teléfonos móviles
- h) Ninguna

21. ¿Con qué frecuencia se integraría usted a estas actividades?

- a) Semanalmente
- b) Más de una vez por semana
- c) Dos veces al mes
- d) Una vez al mes
- e) Nunca

22. La comunicación entre docentes y representantes para ejecutar actividades culturales se ha dado de forma:

- a) Bidireccional
- b) Direccional
- c) Unidireccional

23. ¿Considera Ud. que existen problemas de comunicación entre docentes y representantes que no permita su disposición para la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales?

- Si No

24. ¿En cuáles actividades tradicionales posee la formación para la formulación y promoción de juegos tradicionales?

- a) Elaboración de papagayos
- b) Juego de zaranda
- c) Concurso de yoyos, trompos, metras, gurrufio y perinola
- d) Festival con juegos y juguetes: el palo ensebado, carreras de saco las rondas y el palito mantequillero
- e) Ninguna

25. ¿Considera que posee la formación necesaria para la formulación y promoción de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales de su localidad y región?

Si No

26. ¿Estaría Ud. de acuerdo en participar en talleres de adiestramiento en el enfoque del rescate de los juegos tradicionales y fortalecimiento de la identidad local y regional?

Si No

ANEXO A-2
CUESTIONARIO APLICADO A LOS REPRESENTANTES



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

Estimado (a) Representante:

El siguiente instrumento tiene como finalidad recabar datos respecto a su disposición para la ejecución de actividades culturales que permitan el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local, en la Comunidad Educativa de la U. E. “Dr. Celestino Farrera”.

Agradeciendo de antemano su valiosa colaboración.

Las respuestas son completamente anónimas, por lo que se pide sinceridad al responder las preguntas.

Esperando su más pronta respuesta,

Yraida Maza

María Allen

¡Muchas Gracias!



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

CUESTIONARIO PARA REPRESENTANTES

Instrucciones: A continuación se le plantea una serie de preguntas a las cuales se debe responder con una equis (x) la alternativa, en algunos casos puede señalar más de una opción.

PARTE I DATOS PERSONALES

1. Sexo:

a) M

b) F

2. ¿Indique por favor en qué grupo de edad de los que siguen está comprendido usted?

a) 18 a 23 años

b) 24 a 29 años

c) 30 a 35 años

d) 36 años en adelante

3. Nacionalidad:

a) Venezolana

b) Extranjera

4. Lugar de Domicilio:

- a) Municipio Bolívar, Sector Palotal
- b) Municipio Bolívar, Sector La Montañita
- c) Municipio Bolívar, Sector Pica de Maurica
- d) Municipio Bolívar, Sector Las Casitas
- e) Municipio Bolívar, Sector Buenos Aires
- f) Municipio Bolívar, Sector Portugal
- b) Ninguno de los anteriores

PARTE II DATOS PROFESIONALES

5. ¿Qué estudios ha realizado?

- a) Ninguno
- b) Primaria incompleta
- c) Primaria completa
- d) Bachillerato incompleto
- e) Bachillerato completo
- f) Universidad

6. ¿Cuál es su profesión u oficio principal?

- a) Obrero independiente
- b) Trabajador de la industria y servicios
- c) Empleado
- d) Funcionario público
- e) Profesional
- f) Director o alto ejecutivo de empresas
- g) Empresario

PARTE III ASPECTOS RELACIONADOS CON JUEGOS TRADICIONALES

7. ¿Cuáles juegos tradicionales recuerda haber jugado alguna vez?

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> a) Volar papagayo | <input type="radio"/> j) Saltar a la cuerda |
| <input type="radio"/> b) Jugar a las metras | <input type="radio"/> l) El palito mantequillero |
| <input type="radio"/> c) Jugar con la perinola | <input type="radio"/> m) La semana |
| <input type="radio"/> d) Jugar con el trompo | <input type="radio"/> n) La gallinita ciega |
| <input type="radio"/> e) Jugar con el gurrufio | <input type="radio"/> o) Palo ensebado |
| <input type="radio"/> f) Jugar con una muñeca de trapo | <input type="radio"/> p) Juegos con cantos |
| <input type="radio"/> g) El yoyo | <input type="radio"/> r) La candelita |
| <input type="radio"/> h) Carrera de sacos | <input type="radio"/> s) Todos |
| <input type="radio"/> i) Las rondas | |

8. ¿Qué experimentó al recordarlos?

- a) Alegría
- b) Nostalgia
- c) Nada

9. ¿Cómo valora su interés por ellos?

- a) Muy elevado
- b) Elevado
- c) Normal
- d) Nulo

10. ¿Cuán interesado estaría Ud. en la ejecución de actividades culturales para el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local?

- a) Muy Interesado
- b) Interesado
- c) Desinteresado

11. ¿En qué actividades culturales está en disposición de participar para el rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local?

- a) Festival lúdico
- b) Obras teatrales
- c) Actos cívicos
- d) Tómbola
- e) Fiestas patronales

12. ¿De qué forma le gustaría integrarse en la ejecución de ellas?

- a) Como promotor de juegos
- b) Como instructor de bailes folklóricos
- c) Como instructor de artes escénicas
- d) Como actor de teatro
- e) De ninguna

13. ¿En cuál o cuáles centros de difusión cultural participaría en el desarrollo de las actividades que se proponen?

- a) Biblioteca
- b) Casa de cultura
- c) Museos
- d) Grupos de bailes
- e) Grupos de teatro
- f) Ninguno

14. ¿Cómo considera la integración escolar de representantes-docentes para ejecutar actividades de este tipo?

- a) De estrecha vinculación y colaboración mutua
- b) Cada quien por su lado
- c) Innecesaria.

15. ¿En su opinión por parte de quién existe desinterés hacia la ejecución de estas actividades?

- a) Del director

- b) De los docentes
- c) De los padres y representantes (Comunidad Educativa)
- d) De los entes gubernamentales

16. ¿Con quién se involucra en la realización de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales?

- a) Docentes
- b) Directivos
- c) Representantes
- d) Consejo Comunal
- e) No participo

17. ¿Podría usted indicar por cuál o cuáles de los siguientes motivos dejaría de participar en las actividades que se desarrollan?

- a) El ambiente social es poco acogedor
- b) No hay aceptación y empatía entre las personas
- c) Una actitud descortés entre las personas
- d) Irrespeto a las opiniones de los demás
- e) Casos de violencia; personas que se agreden verbal y físicamente
- f) Se establece una relación de poder entre el promotor y participantes

18. ¿Está dispuesto a integrarse para la ejecución de un Diseño Instruccional conducente al rescate de los juegos Tradicionales y fortalecimiento de la identidad regional y local?

- Si No

19. ¿Cuán satisfecho se sentiría en la elaboración de planes que permitan el rescate de los juegos tradicionales?

- a) Muy satisfecho
- b) Medio satisfecho

- c) Satisfecho
- d) Poco satisfecho
- e) Insatisfecho

20. ¿Con qué frecuencia se integraría usted a estas actividades?

- a) Semanalmente
- b) Más de una vez por semana
- c) Dos veces al mes
- d) Una vez al mes
- e) Nunca

21. La comunicación entre docentes y representantes para ejecutar actividades culturales se ha dado de forma:

- a) Bidireccional
- b) Direccional
- c) Unidireccional
- d) No opino

22. ¿Considera Ud. que existen problemas de comunicación entre docentes y representantes que no permita su disposición para la ejecución de actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales?

- Si
- No

ANEXO A-3
LISTA DE COTEJO APLICADA EN LA COMUNIDAD

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACION
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS**

Lista de Cotejo para indagar acerca de los recursos disponibles en la Comunidad Educativa, para el desarrollo de las actividades de reforzamiento de valores folklóricos relacionados con los juegos tradicionales.

INSTRUCCIONES: Responda si o no a cada recurso disponible en la comunidad

		SI	NO
A. CENTROS DE DIFUSION CULTURAL			
Biblioteca	1. Están disponibles para el uso de actividades relacionadas con los juegos tradicionales e identidad regional.		
Casa de Cultura	2. Se dispondrá de este recurso para el rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la identidad local.		
Museos	3. Se dispone de él para exponer Juguetes Tradicionales y otras manifestaciones folklóricas.		
Grupos de Baile	4. Se dispone de agrupaciones bailables que contribuyan a la difusión de los juegos tradicionales a través de actividades culturales en la comunidad.		
Grupos de Teatro	5. Están disponibles para realizar juegos tradicionales en la Comunidad Educativa de la localidad de Barcelona.		
B. Ambientes para desarrollar actividades relacionadas con los Juegos Tradicionales			
Patio Escolar	6. Se dispone de él para el uso de actividades de rescate de juegos tradicionales e identidad regional y local.		
Auditorio	7. Está en condiciones para disponer de él, en el desarrollo de actividades folklóricas relacionadas con los juegos tradicionales.		
Canchas Deportivas	8. Están disponibles para la realización de actividades de rescate de los Juegos Tradicionales e identidad regional.		
1. JUGUETES DISPONIBLES			

Zaranda	9. Se dispone de una zaranda para desarrollar actividades de rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local.		
Metras	10. Se dispone de metras para su en juegos tradicionales.		
Trompo	11. Se dispone de trompos para su en juegos tradicionales.		
Papagayo	12. Se dispone de papagayos para su uso en actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales e identidad regional y local.		
La Cuerda	13. Se dispone de un mecate suficientemente largo para utilizarlo como juego tradicional.		
El Gurrufio	14. Se disponen de los elementos para elaborarlos en pro del establecimiento de actividades folklóricas relacionadas con los juegos tradicionales e identidad regional y local.		
Otros.	15. Se dispone de otros juguetes populares y tradicionales para su rescate.		
D. MEDIOS AUDIOVISUALES DISPONIBLES			
Video Beam	16. Existe en la comunidad educativa un Video Beam que permita realizar actividades relacionadas con el rescate de los juegos tradicionales e identidad regional y local.		
Televisor	17. Se dispone de un televisor para transmitir mensajes relacionados con el rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional.		
DVD	18. Existe un DVD que permita realizar actividades relacionadas con el rescate de los juegos tradicionales.		
Otros	19. Se dispone de otros artefactos audio-visuales para utilizarlos en el rescate de juegos tradicionales.		
E. PERSONAS ENCARGADAS DE FOMENTAR EL FOLKLORE			
Actores de Teatro	20. Están disponibles los actores de teatro para participar en actividades culturales relacionadas con los juegos tradicionales.		
Instructor de Bailes Folklóricos	21. Están disponibles los Instructores de Baile Folklórico para participar en la realización de actividades de rescate y reforzamiento de valores con juegos tradicionales.		
Instructor de Artes Escénicas	22. Está disponible el Instructor de Artes Escénicas para orientar o dirigir acciones de rescate que contribuyan al reforzamiento del valor <i>identidad</i> a través de los juegos tradicionales.		
Promotor de Juegos	23. Está disponible el promotor de juegos en participar en la realización de actividades que permitan rescatar los juegos populares y tradicionales.		
F. PERSONAS QUE CUENTAN LA HISTORIA DE LA COMUNIDAD			

Cuenta Cuentos	24. Está disponible para participar en la realización de actividades que permitan rescatar los juegos populares y tradicionales.		
Cronistas	25. Existe en la Comunidad Educativa personas que puedan actuar como Cronistas para promover el uso de los juegos tradicionales e identidad regional y local.		
Personas conocedoras de la Historia Local	26. Están disponibles en participar en la ejecución de actividades que permitan rescatar los juegos tradicionales.		
G. APORTES QUE PUEDAN DAR LAS INSTITUCIONES PÚBLICAS PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO			
Contribución de la Gobernación del Estado Anzoátegui	27. Se contará con aportes económicos suministrados por la Gobernación del Estado a fin de apoyar el desarrollo de actividades de rescate de los juegos tradicionales e identidad regional.		
Contribución de la Alcaldía del Municipio Simón Bolívar	28. Ofrecerá la Alcaldía del Municipio Simón Bolívar contribuciones para el desarrollo de actividades de rescate de los juegos tradicionales e identidad regional.		
Contribución de la Asamblea del Estado Anzoátegui	29. Dispondrá la Asamblea del Estado Anzoátegui de recursos financieros suficientes para dedicarlos en la realización de relacionadas con los juegos tradicionales.		
H. APORTES QUE PUEDAN DAR LAS INSTITUCIONES PRIVADAS PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO			
Contribución de Empresas y Comercios de la Localidad	30. Se cuenta en el sector con empresas o comercios a fin de solicitarles aportes económicos para la realización de juegos tradicionales.		

ANEXO B
VALIDACIONES DE LOS CUESTIONARIOS



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

Instrumento para determinar la validez del cuestionario dirigido a los docentes de 4º, 5º y 6º de Educación Primaria de la U.E. "Dr. Celestino Farrera", municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui.

Barcelona, 2011



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

Estimado Experto: _____

Me dirijo a usted muy respetuosamente en la oportunidad de presentarle un cordial saludo y a la vez solicitar su valiosa colaboración en la revisión y posterior validación de los instrumentos que se anexan, los cuales permitirán recabar información para el Trabajo de Grado, para obtener el título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN en la Universidad Central de Venezuela, Titulado: ***Programa Educativo para el Rescate de los Juegos Tradicionales y el Fortalecimiento de la Identidad Regional y Local.***

En tal sentido, es importante su opinión como experto en el área. Mucho sabría agradecerle la mayor colaboración que pueda brindar al respecto.

Sin otro particular, quedamos de usted

Atentamente,

Yraida Maza

Maria Allen

MATRIZ PARA VALIDAR EL CUESTIONARIO

INSTRUCCIONES

A continuación se le presentan una serie de criterios que le servirán de base para emitir un juicio referente al instrumento a validar. Coloque una "X" en la casilla que usted considere conveniente referente al ítem que revisa.

Nº ÍTEM / Categoría	Aceptar	Mejorar	Eliminar
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		

22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			

Observaciones:

Nombre del experto: Mari R Leal C

Cédula de identidad No. 12978725

Profesión: Docente

Dirección de ubicación: Sede de UCVEUS Barcelona

Firma: 



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

Estimado Experto: _____

Me dirijo a usted muy respetuosamente en la oportunidad de presentarle un cordial saludo y a la vez solicitar su valiosa colaboración en la revisión y posterior validación de los instrumentos que se anexan, los cuales permitirán recabar información para el Trabajo de Grado, para obtener el título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN en la Universidad Central de Venezuela, Titulado: ***Programa Educativo para el Rescate de los Juegos Tradicionales y el Fortalecimiento de la Identidad Regional y Local.***

En tal sentido, es importante su opinión como experto en el área. Mucho sabría agradecerle la mayor colaboración que pueda brindar al respecto.

Sin otro particular, quedamos de usted

Atentamente,

Yraida Maza

Maria Allen

INSTRUCCIONES

A continuación se le presentan una serie de criterios que le servirán de base para emitir un juicio referente al instrumento a validar:

1.- ESCALA PARA CALIFICAR

- ◆ Completamente de acuerdo 05 puntos
- ◆ Parcialmente de acuerdo 04 puntos
- ◆ Neutral (Indiferente) 03 puntos
- ◆ Parcialmente en desacuerdo 02 puntos
- ◆ Total desacuerdo 01 puntos

2.- ASPECTOS A CALIFICAR (Sugeridos)

- ◆ Ortografía (O)
- ◆ Redacción (R)
- ◆ Ambigüedad (A)
- ◆ Correspondencia (C)
- ◆ Lenguaje Apropiado (L)
- ◆ Estructura de la Base de los Ítems (B)
- ◆ Sesgo..... (S)

MATRIZ PARA VALIDAR EL CUESTIONARIO

Nº ITEM	Ortografía	Redacción	Ambigüedad	Correspondencia	Lenguaje Apropiado	Base del Item
1		✓				
2					✓	
3					✓	
4					✓	
5		✓				
6		✓				
7					✓	
8					✓	
9					✓	
10					✓	
11					✓	
12					✓	
13		✓				
14					✓	
15					✓	
16					✓	
17					✓	
18					✓	
19					✓	
20					✓	
21					✓	
22						
23						
24						

Observaciones:

El instrumento requiere mejoras para su aplicación. Así mismo deben mejorar los objetivos y la operacionalización de las variables.

Nombre del experto: Ángel Aguirre V.

Cédula de identidad No. 8317437

Profesión: Profesor

Dirección de ubicación: Puerto La Cruz

Firma: 

Estimado Experto:

Prof. Milagro Romero

Me dirijo a usted muy respetuosamente en la oportunidad de presentarle un cordial saludo y a la vez solicitar su valiosa colaboración en la revisión y posterior validación de los instrumentos que se anexan, los cuales permitirán recabar información para el Trabajo de Grado, para obtener el título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN en la Universidad Central de Venezuela, Titulado: Programa Educativo para el Rescate de los Juegos Tradicionales y el Fortalecimiento de la Identidad Regional y Local, cuyos objetivos son:

General:

- Proponer un módulo instruccional para el rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local de la Comunidad Educativa de la U. E. "Dr. Celestino Farrera" del Municipio Simón Bolívar de Barcelona – Edo. Anzoátegui.

Específicos:

- Diagnosticar la disposición de los docentes y representantes de la Comunidad Educativa para la ejecución de actividades culturales que permitan el rescate de los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la identidad regional y local.
- Indagar acerca de los recursos disponibles en la Comunidad Educativa, para el desarrollo de actividades de rescate y reforzamiento de valores folklóricos relacionados con los juegos tradicionales.
- Diseñar un Módulo instruccional dirigido al rescate de los Juegos Tradicionales y fortalecimiento de la identidad regional y local, en la Comunidad Educativa de la U. E. "Dr. Celestino Farrera".
- Aplicar y evaluar el Módulo instruccional dirigido al rescate de los juegos

Tradicional y fortalecimiento de la identidad regional y local, en la Comunidad Educativa de la U.E. "Dr. Celestino Farrera"

Asimismo, en anexo le remitimos la Matriz de Operacionalización de las variables.

En tal sentido, es importante su opinión como experto en el área. Mucho sabría agradecerle la mayor colaboración que pueda brindar al respecto.

Sin otro particular, quedamos de usted

Atentamente,

Yraida Maza

Maria Allen

MATRIZ PARA VALIDAR EL CUESTIONARIO

Nº ITEM	Ortografía	Redacción	Ambigüedad	Correspondencia	Lenguaje Apropiado	Base del ítem
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Observaciones:

*Deben elaborarse ítems con
selección simple y selección
múltiple, no solo deben trabajar
con preguntas cerradas.*

Nombre del experto: Milagro Rouen

Cédula de identidad No. 8.261.304

Profesión: M.S.C en Gerencia

Dirección de ubicación: UCV- EUS- Barcelona

Firma: *Milagro Rouen*



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

**Instrumento para determinar la validez del cuestionario dirigido a los
representantes de la comunidad educativa de la U.E. "Dr. Celestino
Farrera", municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui.**

Barcelona, 2011

MATRIZ PARA VALIDAR EL CUESTIONARIO

INSTRUCCIONES

A continuación se le presentan una serie de criterios que le servirán de base para emitir un juicio referente al instrumento a validar. Coloque una "X" en la casilla que usted considere conveniente referente al ítem que revisa.

Nº ÍTEM / Categoría	Aceptar	Mejorar	Eliminar
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

21	✓		
22	✓		

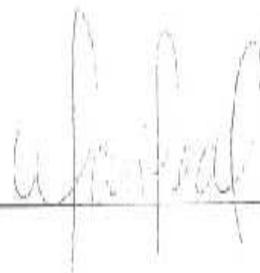
Observaciones:

Nombre del experto: _____

Cédula de identidad No. _____

Profesión: _____

Dirección de ubicación: _____

Firma:  _____



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

**Instrumento para determinar la validez de la lista de cotejo para indagar
acerca de los recursos disponibles en la comunidad educativa de la
U.E. "Dr. Celestino Farrera", municipio Simón Bolívar del Estado
Anzoátegui.**

Barcelona. 2011

MATRIZ PARA VALIDAR LA LISTA DE COTEJO

Nº ITEM / Categoría	Aceptar	Mejorar	Eliminar
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		

MATRIZ PARA VALIDAR LA LISTA DE COTEJO

Nº ITEM	Ortografía	Redacción	Ambigüedad	Correspondencia	Lenguaje Apropiado	Base del Item
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						
41						
42						
43						
44						
45						
46						
47						
48						
49						
50						

Observaciones:

*Dejar sus propios especificos
en los items.*

Nombre del experto: *Milagro Rojas*

Cédula de identidad No. *8.261.304*

Profesión: *M.S.C. En Gerencia*

Dirección de ubicación: *UCV-EUS-Borabure*

Firma: *M. Rojas*

MATRIZ PARA VALIDAR LA LISTA DE COTEJO

Nº ÍTEM	Ortografía	Redacción	Ambigüedad	Correspondencia	Lenguaje Apropiado	Base del Ítem
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						

Observaciones:

Nombre del experto: Angel Aguirre

Cédula de identidad No. 8317437

Profesión: Profesor

Dirección de ubicación: Puerto la Cruz

Firma: 

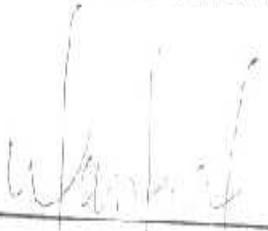
Constancia de validación de instrumentos

Por la presente hago constar que he revisado exhaustivamente los cuestionarios presentados, por las Ciudadanas: Yraida Maza C.I: 8.242.385 y Maria Allen, C.I: 5.487.955, para recabar información sobre el "Programa Educativo para el rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la Identidad regional y local", por tanto, se califican como validos ya que éstos plantean criterios ajustados a la investigación que se propone.

En tal sentido, se pueden reproducir para su posterior aplicación y análisis de los resultados.

Sin otro particular, quedo de ustedes

Atentamente,



8242385

Constancia de validación de instrumentos

Por la presente hago constar que he revisado exhaustivamente los cuestionarios presentados, por las Ciudadanas: Yraida Maza, C.I: 8.242.385 y Maria Allen, C.I: 5.487.955, para recabar información sobre el "Programa Educativo para el rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la Identidad regional y local", por tanto, se califican como validos ya que éstos plantean criterios ajustados a la investigación que se propone.

En tal sentido, se pueden reproducir para su posterior aplicación y análisis de los resultados.

Sin otro particular, quedo de ustedes

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Angelis Suarez", is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

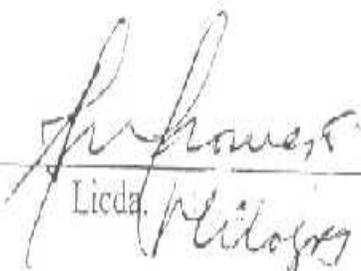
Constancia de validación de instrumentos

Por la presente hago constar que he revisado exhaustivamente el cuestionario presentado, por las Ciudadanas: Yraida Maza, C.I: 8.242.385 y María Allen, C.I: 5.487.955, para recabar información sobre el "programa Educativo para el rescate de los Juegos Tradicionales y el fortalecimiento de la Identidad regional y local", por tanto, se califica como valido ya que éste plantea criterios ajustados a la investigación que se propone.

En tal sentido, se pueden reproducir para su posterior aplicación y análisis de los resultados.

Sin otro particular, quedo de ustedes

Atentamente,


Lidia Meléndez Rojas.

ANEXO C
EJEMPLO DE PLAN DE ACCIÓN

PLAN DE ACCION

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	ACTORES	LAPSO DE EJECUCION	ACCION
1.1 Motivar a los alumnos de 5º grado para que actúen como grupo promotor	<ul style="list-style-type: none"> - Acordar con el docente de 5º grado el encuentro con los alumnos - Planificación del encuentro - Invitación Alumnos + Docente - Investigador - Grabar en cámara y registrar datos importantes en el desarrollo del encuentro 	<ul style="list-style-type: none"> - Alumnos - Docente - Investigador 	04 - 11 - 02 al 05 - 11 - 02	- Encuentro
1.2 Facilitar taller de recreación para el rescate de juegos populares y tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> - Reducir el costo - Entregar oficio a zona educativa - Acordar la fecha del taller - Convocar a los docentes y alumnos - Organizar el día - Registrar y grabar datos importantes en el desarrollo del taller 	<ul style="list-style-type: none"> - Docente facilitador del taller - Escuchar investigadores - Dirección - Docentes - Alumnos 	06 - 11 - 02 al 06 - 12 - 02	- Taller de Recreación
1.3 Realizar en los alumnos los conocimientos adquiridos en el taller a través de la práctica de diversos juegos populares y tradicionales mediante encuentros	<ul style="list-style-type: none"> - Preparar el material didáctico - Motivar a los alumnos para que todos participen - Acordar con los alumnos y docentes los encuentros - Facilitar los encuentros - Registrar y grabar datos importantes 	<ul style="list-style-type: none"> - Docente - Alumnos - Investigadores 	05 - 12 - 02 al 06 - 12 - 02	- Encuentros
1.4 Implementar la recreación de manera organizada mediante los juegos populares y tradicionales en la Escuela Básica "Juan María Thiery"	<ul style="list-style-type: none"> - Preparar el material a utilizar - Reunión con grupo base - Estructurar actividades recreativas en espacios abiertos y cerrados - Reunión del grupo base con el personal de la institución 	<ul style="list-style-type: none"> - Grupo Base - Directora - Investigadores - Alumnos 	06 - 12 - 02 al 19 - 12 - 02	- Encuentros

AUTOR: Irise Medina

ANEXO D
OTROS

Barcelona, 25 de Abril de 2011.

Ciudadana:

Sra. Inés Sifonte

Alcaldesa del Municipio Simón Bolívar

Su Despacho.-

Atc. Dirección de Cultura

Reciba un cordial saludo Socialista, Bolivariano y Revolucionario.

La presente tiene como finalidad solicitar ante su digno despacho una valiosa colaboración, de INSTRUMENTOS de juegos TRADICIONALES como seria: Perinolas, Cuatros, Maracas, Garrufios, Trompos, Metras, Papagayos, Muñecas de Trapos etc., para darlo como donativos al grupo de niños niñas y adolescentes que cursan estudios en la "UNIDAD EDUCATIVA CELESTINO FARRERA", ubicada en el Barrio Palotal de Barcelona del Municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui , logrando con este valioso aporte al fortalecimiento de la IDENTIDAD REGIONAL Y LOCAL. En espera de su Colaboración, y de su pronta respuesta se despide de usted una compatriota Estudiante del último año de la carrera de Educación Integral "UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA". Se suscribe.

Atentamente,

Bachiller YRAIDA MAZA COLMENARES.

Bachiller MARÍA ALLEN

Estudiantes "UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA"

Yraida Maza
MAZA

República Bolivariana de Venezuela
Alcaldía del Municipio Simón Bolívar
Estado Anzoátegui

DEPARTAMENTO DE TURISMO

RECIBIDO

Recibido por: *Keanado*

Fecha: 2-5-11
Hora: 9:25 AM

LA RECEPCIÓN DE ESTE DOCUMENTO NO INDICA LA ACEPTACIÓN DEL CONTENIDO QUE CONSTA EN ÉL.

247 8388

Barcelona, 25 de Abril de 2011.

Ciudadano (s):

Diputados Legisladores

Consejo Legislativo Estatal del Estado Anzoátegui

Su Despacho.-

Atc. Direccion de Cultura

Reciba un cordial saludo Socialista, Bolivariano y Revolucionario.

La presente tiene como finalidad solicitar ante su digno despacho una valiosa colaboración, de INSTRUMENTOS de juegos TRADICIONALES como seria: Perinolas, Cuatros, Maracas, Garrufios, Trompos, Metras, Papagayos, Muñecas de Trapos etc., para darlo como donativos al grupo de niños niñas y adolescentes que cursan estudios en la "UNIDAD EDUCATIVA CELESTINO FARRERA", ubicada en el Barrio Palotal de Barcelona del Municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui , logrando con este valioso aporte al fortalecimiento de la IDENTIDAD REGIONAL Y LOCAL. En espera de su Colaboración, y de su pronta respuesta se despide de usted una compatriota Estudiante del último año de la carrera de Educación Integral "UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA". Se suscribe.

Atentamente,

Bachiller YRAIDA MAZA COLMENARES.

Bachiller MARÍA ALLEN

Estudiantes "UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA"



Republica Bolivariana de Venezuela
Consejo Legislativo Edu. Anzoátegui
Oficina de Fomento y Desarrollo
de la Participación Ciudadana
Recibido por: <u>Lisardo Figueroa</u>
Fecha: <u>02-05-2011</u>
hora: <u>9,50 AM</u>

Barcelona, 25 de Abril de 2011.

Ciudadano:

Dr. Tarek William Saab

Gobernador del Estado Anzoátegui

Su Despacho.-

Atc. Direccion de Cultura

Reciba un cordial saludo Socialista, Bolivariano y Revolucionario.

La presente tiene como finalidad solicitar ante su digno despacho una valiosa colaboración, de INSTRUMENTOS de juegos TRADICIONALES como seria: Perinolas, Cuatros, Maracas, Garrufios, Trompos, Metras, Papagayos, Muñecas de Trapos etc., para darlo como donativos al grupo de niños niñas y adolescentes que cursan estudios en la "UNIDAD EDUCATIVA CELESTINO FARRERA", ubicada en el Barrio Palotal de Barcelona del Municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui, logrando con este valioso aporte al fortalecimiento de la IDENTIDAD REGIONAL Y LOCAL. En espera de su Colaboración, y de su pronta respuesta se despide de usted una compatriota Estudiante del último año de la carrera de Educación Integral "UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA". Se suscribe.

Atentamente,

Bachiller YRAIDA MAZA COLMENARES.

Bachiller MARÍA ALLEN

Estudiantes "UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA"

24-5-2011 9:00
Yraida Maza