



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

**EVALUACION DE LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS
FUNDAMENTADAS EN LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA
EDUCACION AMBIENTAL**

Tutor:

Acuña, Maritza

Autor:

Pino, Inyerlín

C.I. 18304474

Caracas, julio de 2012



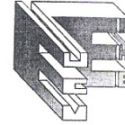
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN



**EVALUACION DE LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS
FUNDAMENTADAS EN LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA
EDUCACION AMBIENTAL**

Trabajo de grado presentado ante la Universidad
Central de Venezuela para optar a la Licenciatura
en Educación, Mención Desarrollo de los Recursos Humanos

Caracas, julio de 2012



VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado designado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1466 de fecha 25-04-2012 para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por PINO A., INYERLIN J., C.I. 18.304.474 bajo el Título: **EVALUACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA EDUCACIÓN AMBIENTAL** para optar el Título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN, mención DESARROLLO DE LOS RECURSOS HUMANOS, dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 17-07-2012 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 del referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las escuelas de la Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como criterios para otorgar la calificación: 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: Desarrollo metodológico satisfactorio, el trabajo de la dimensión ambiental con niños con la estrategia de juegos tradicionales, y presentación oral de un tema de dominio de Tema y excelente dicción.

Prof. Deyanira Yaguare

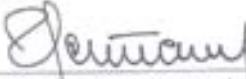
Prof. Zully Milán

Tutor: Maritza Acuña

APROBACION DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesora Maritza Acuña, de la Universidad Central de Venezuela adscrita a la Escuela de Educación, en mi carácter de tutora del Trabajo de Grado titulado Evaluación de las Estrategias Didácticas fundamentadas en los juegos tradicionales para la Educación Ambiental, realizado por la ciudadana Inyerlín Pino Alcalá C. I. 18.304.474, 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 discusión del mismo.

En Caracas, a los 25 días del mes de julio de 2012



Profa. Maritza Acuña
C. I. 5.885.545

DEDICATORIA

A mi sobrina Sofía, la amo...

AGRADECIMIENTOS

- Agradezco a Dios y a la Virgen
- Mis Padres Iván y Zoraya, son lo mejor que tengo.
- Mis hermanas Isanie, Iviana y Aisbel.
- Mis amigas: Isalba, Andrea y Vanessa.
- A la UCV, mi tutora Maritza Acuña y todos los profesores que me orientaron a lo largo de mi carrera.
- Gracias...

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

EVALUACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA EDUCACIÓN AMBIENTAL

Tutor: Maritza Acuña

Autora: Inyerlín Pino Alcalá

Caracas, julio 2012

RESUMEN

Este trabajo evaluó las estrategias didácticas para mejorar el desarrollo social y ambiental de los niños a través de una Unidad Didáctica anteriormente elaborada. Pretende concientizar a estudiantes y docentes para que en un futuro inmediato se obtengan mejores resultados en el aula de clases de una manera práctica y dinámica. La investigación desarrolla a través de la aplicación de los juegos tradicionales una serie de ventajas, que de aplicarse constantemente en todas las entidades escolares se estaría en la presencia de niños altamente sociables, participativos, colaboradores, dinámicos, independientes, interactivos, autónomos y capaces. Se aplicó una metodología cualitativa, a través de observaciones directas a los niños, una vez ejecutada la unidad didáctica, se analizaron las observaciones con ayuda del método de comparación constante de Glaser y Strauss. Se realizaron cuadros con sus respectivos conceptos y comentarios de las categorías recurrentes extraídas de las observaciones. Finalmente, se concluyó que los juegos tradicionales aplicados a los niños resultaron de gran utilidad y ayuda, ya que estimulan progresivamente el desarrollo social y ambiental.

Palabras clave: Unidad Didáctica, Juegos Tradicionales, Ambiente, Interacción.

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTY AND EDUCATION HUMAN
SCHOOL OF EDUCATIONS

**ASSESSMENT OF TEACHING METHODS IN ENVIRONMENTAL
EDUCATION**

Tutor: Maritza Acuña

Author: Inyerlín Pino Alcalá

Caracas, julio 2012

ABSTRACT

This study assessed a series of teaching methods which look to improve the social and environmental development of children through the application of a Didactic Unit previously designed. It is the purpose of this work to bring awareness and sensitivity to both students and teachers so that better results can be achieved in the classroom; in a practical and dynamic manner. Conducted through a series of traditional games, the research provides a number of advantages which properly and systematically applied in every classroom could help develop children who are very social, participative, collaborative, dynamic, independent, interactive, autonomous, and able. The research was conducted using qualitative data: through direct observation of the children. Once the Didactic Unit was applied, Glaser and Strauss' Constant Comparison model was used to analyze the observations. Consequently, the data was organized in charts which contain concepts and comments of the more recurring instances based on the observations. Lastly, it was concluded that the traditional games applied to children proved to be very useful and helpful because they progressively stimulate social and environmental development.

Key words: Didactic Unit, Traditional Games, Environment, Interaction.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
RESUMEN.....	iii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
Planteamiento del Problema.....	3
Justificación	6
Objetivos de la Investigación	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
CAPÍTULO II.....	8
MARCO TEÓRICO.....	8
Antecedentes	8
Bases Teóricas:.....	12
El ambiente	12
Educación Ambiental.....	12
Objetivos de la Educación Ambiental	17
El Juego	19
Juegos Tradicionales	22
El trompo	25
La rayuela.....	26
El yoyo	28
La perinola.....	29
La Unidad Didáctica	31
Teoría fundamentada de Glaser y Strauss.....	35
Desarrollo Psicosocial según Erik Erikson.....	38
CAPÍTULO III.....	39

Marco Metodológico	39
Diseño de la investigación.....	39
Nivel de la investigación	40
Recolección de información	40
Presentación de los juegos realizados	41
CAPÍTULO IV.....	59
Análisis de resultados.....	59
Presentación y análisis de los resultados.....	59
Representación grafica	59
CAPÍTULO V.....	89
Conclusiones	89
Recomendaciones	91
BIBLIOGRAFÍA.....	92

LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS

<u>CUADRO 1</u>	60
1. <u>La mar está agitada</u>	60
2. <u>El gato y el ratón</u>	61
3. <u>Las tres perseguidas</u>	62
4. <u>A la víbora de la mar</u>	63
5. <u>El yoyo</u>	64
6. <u>Pisé o Rayuela</u>	65
7. <u>La Perinola</u>	66
8. <u>El Trompo</u>	67
<u>GRÁFICOS</u>	68
<u>Gráfico 1. Categorías centrales</u>	68
<u>Cuadro 2. Categorías de análisis</u>	69
<u>Cuadro Propiedades e Indicadores</u>	71
<u>Cuadro 3. Propiedades e indicadores de la categoría: Diversión</u>	71
<u>GRAFICO 2. Integración De La Categoría: Diversión</u>	72
<u>Análisis</u>	73
<u>Cuadro 4. Propiedades e indicadores de la categoría: Comunicación</u>	74
<u>GRAFICO 3. Integración De La Categoría: Comunicación</u>	75
<u>Análisis</u>	76
<u>Cuadro 5. Propiedades e indicadores de la categoría: Convivencia</u>	77
<u>GRAFICO 4. Integración De La Categoría: Convivencia</u>	78
<u>Análisis</u>	79
<u>Cuadro 6. Propiedades e indicadores de la categoría: Interacción</u>	80
<u>GRAFICO 5. Integración De La Categoría: Interacción</u>	81
<u>Análisis</u>	82
<u>Cuadro 7. Propiedades e indicadores de la categoría: Participación</u>	83
<u>GRAFICO 6. Integración De La Categoría: Participación</u>	84
<u>Análisis</u>	85
<u>Cuadro 8. Propiedades e indicadores de la categoría: Libertad</u>	86
<u>GRAFICO 7. Integración De La Categoría: Libertad</u>	87
<u>Análisis</u>	88

INTRODUCCIÓN

Hoy en día debido a la situación que presenta la humanidad ante el deterioro ambiental, diversos organismos tales como MERCOSUR, CAN, Caricom y el sistema de integración Centroamericana, han propuesto incluir tanto en la sociedad como en los sistemas educativos al ambiente, esto con la finalidad de que los docentes en las instituciones educativas puedan brindar las herramientas necesarias a los niños y niñas para que los mismos tengan el cuidado adecuado y a su vez puedan interactuar con el ambiente, aplicando los juegos tradicionales, entre ellos: (la mar está agitada, rayuela, perinola, las tres perseguidas, y otras). Es necesario que en las instituciones escolares se incremente el aprendizaje de los juegos tradicionales, ya que en la actualidad han sido desplazados por juegos virtuales; si bien es cierto que estos juegos no son del todo negativo, porque divierten y entretienen, también no resulta conveniente que los niños lo ejecuten en exceso, ya que los mismos pueden crear adicciones que al mismo tiempo pueden desarrollar en el niño conductas negativas, tales como: imitación de los personajes que se encuentran en los videojuegos, violencia, aislamiento, falta de comunicación, ansiedad, desesperación, entre otras. Por lo anteriormente expuesto, la presente investigación tiene como objetivo principal demostrar que las estrategias didácticas fundamentadas en los juegos tradicionales pueden mejorar el desarrollo social y ambiental de los niños, presentando así el sentido de conciencia social para que cuiden y protejan el ambiente, a través de actividades dinámicas, divertidas e interactivas, donde se recrean, pero sobre todo aprenden y comparten sus conocimientos y vivencias.

Capítulo I se titula El Problema, en el mismo se explica la problemática actual que se desarrolla en las instituciones escolares, dando como solución la inclusión de los juegos tradicionales, conjuntamente se presenta la

justificación de la investigación y sus respectivos objetivos (general y específicos).

Capítulo II conoceremos el Marco Teórico antecedentes, historia, orígenes, evolución, objetivos de la Educación Ambiental en nuestro país, bases teóricas, conceptos de los juegos tradicionales, características.

Capítulo III titulado Marco Metodológico se hace referencia al diseño de investigación la cual fue de campo, el nivel de investigación siendo ésta descriptiva, recolección de información y grupo de estudio, a su vez se refleja la descripción de los juegos aplicados a los estudiantes.

Capítulo IV se refiere a los Análisis de resultados en este capítulo se presentan los análisis y sus respectivos resultados basados en el Método Comparativo Constante de Glaser y Strauss, también se presenta la representación gráfica estudiada por medio de mapas que se comparan para llegar a las conclusiones, cuadros y categorizaciones.

Capítulo V Este último capítulo presenta las Conclusiones y Recomendaciones del trabajo de investigación, destacando las soluciones dadas después de aplicar la investigación al grupo de estudio y recomendado mejoras para futuros trabajos.

CAPÍTULO I

Planteamiento del Problema

En las últimas décadas, la crisis ambiental se ha convertido en uno de los problemas que más preocupa a la población mundial, debido a la irracionalidad del uso de los recursos naturales. Las personas se han encargado de utilizarlos a través de la historia de la humanidad sin haber aplicado un uso con miras al futuro, que hiciera posible que las generaciones actuales obtengan un aprovechamiento racional, trayendo como consecuencia el peligro de la calidad de vida a nivel general.

Debido a tal situación, Venezuela al igual que otros países, se ha incorporado a la conservación del ambiente por medio de reuniones, conferencias, seminarios, tratados, entidades gubernamentales y no gubernamentales, Ministerios, etc., para así promover el desarrollo ambiental y social, que en este caso se desea implementar en los salones de clases.

Ahora bien, el desarrollo social es el proceso gradual a través del cual el niño aprende a llevarse bien con los demás y disfruta jugando y compartiendo con los otros, es por ello que los docentes deben cultivar los valores lúdicos en la población infantil para que en un futuro inmediato los manifiesten con identidad nacional y conciencia; es por eso que se aplicará una Unidad Didáctica diseñada por Acuña (2000) fundamentada en los juegos tradicionales, buscando promover el conocimiento de los mismos y el cuidado del ambiente, ya que hoy en día estos juegos se encuentran desplazados por juegos virtuales: DS, DSI, PSP, GAME BOY, entre otros (videoconsolas portátiles creadas por el modelo Nintendo).

Es fundamental que en la casa y en la escuela, tanto los padres como los profesores, desarrollen en los niños y niñas el aprendizaje y el uso de los

juegos tradicionales, de manera tal que la interacción social del niño mejore significativamente, ya que si estamos en presencia de un niño que en las horas de recreo o en las horas libres que tiene en su casa, se centra solo en los juegos virtuales, estaremos creando una separación con el ambiente y el entorno social.

Evidentemente esa separación no es lo que se desea lograr; al contrario debemos ser participes activos y al mismo tiempo garantizar que el niño desarrolle un proceso de socialización adecuado, de manera que pueda perfectamente compartir y divertirse con su entorno de forma sana y dinámica, además de que llevando a cabo estos juegos tradicionales se incentiva y se promueve los valores ambientales que se han perdido bien sea por desconocimiento, por exclusión o por poco interés en el tema.

Los juegos tradicionales presentan una serie de bondades que no todos los juegos muestran, ya que:

Según Cervantes (1998) “Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”.

En la actualidad existe mucha información sobre la Educación Ambiental, debido a la popularidad que este tema presenta, nos encontramos con lugares altamente capacitados como bibliotecas y centros especializados que se encargan de brindar diversas respuestas respecto a este tema; el problema radica en la desinformación que poseen los docentes, ya que hoy en día las instituciones escolares, necesitan educadores que estén actualizados y que incluyan en su planificación diaria estrategias dinámicas, didácticas y lúdicas referentes a temas que se encuentren latentes en

nuestra sociedad, en este caso se está hablando del tema del ambiente, considerándolo como un aspecto vital en el día a día de cada individuo.

Es importante que se destaque que el uso de las estrategias didácticas es fundamental para el aprendizaje de diversos temas, en esta investigación sería la enseñanza de los Juegos Tradicionales, la motivación y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos, ya que éstas nacen de la propia naturaleza del ser humano, es por eso que juego y aprendizaje están relacionados.

El juego infantil se considera como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje, debido a que constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación que permite a los niños indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre ellos mismos. El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar y jugar, es por eso que los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, ponerse de pie, andar, etc. Durante el juego el niño inicia gustosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad. Por lo tanto, resulta de vital importancia mencionar, que gracias a la ejecución de los juegos propuestos en la Unidad Didáctica de Acuña (2000), el niño va a interactuar con el ambiente de una forma más directa y al mismo tiempo socializar.

Por todo lo anteriormente planteado, se pretende dar respuesta a las siguientes interrogantes:

- ¿Qué conocimientos poseen los docentes sobre los juegos tradicionales y su aplicación didáctica?
- ¿Cómo se podría incentivar y enseñar a los niños la Educación Ambiental a través de los juegos tradicionales?
- ¿Qué efectividad podrán tener los juegos tradicionales aplicados como estrategias didácticas fundamentadas en la Unidad Didáctica diseñada por Acuña (2000) para el desarrollo social del niño?

Justificación

La educación, debe ser el pilar fundamental que defina los valores del niño en todo momento, desde que nace hasta la adultez, es por eso que en esta oportunidad, se tratara de incentivar a los niños a partir de la educación pero desde el punto de vista ambiental ya que, considero que desde edades tempranas debe inculcarse al niño las primeras ideas sobre la conservación de la flora, la fauna y los demás componentes del medio ambiente, los maestros deben realizar su trabajo de manera que formen y desarrollen en sus estudiantes el respeto, el amor y el interés por la conservación de todos esos elementos, al mismo tiempo en la escuela y en el hogar debe formarse una conciencia conservacionista para promover al hombre del futuro.

Del mismo modo, es importante señalar que la misión del docente en este caso es fortalecer las potencialidades de los alumnos, ayudándolos a encaminar sus debilidades; es a partir de este proceso cuando se observa que el niño crece y se desarrolla bajo la influencia de un patrón docente-educativo, en el que la escuela tiene un peso social. En este sentido hay que educar al niño para que ocupe plenamente el lugar que le corresponde en la

naturaleza, es por eso que encuentro necesario aplicar juegos tradicionales en el aula de manera tal que el niño se sitúe en el plano ambiental y pueda de ese modo interactuar con los juegos, esto facilita que comprendan la importancia de la protección del medio ambiente y sus distintos factores, a nivel regional y nacional, y cómo en las instituciones se puede planificar y aplicar las estrategias didácticas.

En este sentido, la presente investigación pretende explicar a partir de las acciones lúdicas (juegos tradicionales), la manera cómo influye y se desarrolla en los niños el nivel integral, emocional, el aprendizaje, la socialización, entre otras cosas, con ellas los niños aprenderán a conocerse a sí mismos y a explorar el entorno en el que viven. Lo anteriormente expuesto nos lleva a la necesidad de evaluar las estrategias que se podrían utilizar en la educación primaria para la enseñanza de la educación ambiental a través de los juegos tradicionales que tienen relación directa con la naturaleza.

Objetivos de la Investigación

Objetivo general

- Demostrar la efectividad que presentan los juegos tradicionales aplicados como estrategias didácticas, para mejorar el desarrollo social y ambiental de los niños del cuarto grado de Educación Primaria del Taller Educativo América ubicado en El Cafetal – Caracas.

Objetivos específicos

- Determinar cuáles son los juegos tradicionales que tienen relación con el ambiente.
- Aplicar la unidad didáctica de juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo social y ambiental.
- Evaluar el impacto de la unidad didáctica como estrategia para mejorar el desarrollo ambiental y social del niño

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Este capítulo hace referencia en primer lugar a algunos antecedentes de la investigación, relacionados específicamente con investigaciones previas acerca de la actividad lúdica. Así mismo, se exponen aspectos que tienen que ver con el juego y su efecto en el desarrollo social del niño.

Antecedentes

Piñero (2011) en su investigación titulada “Concepciones de ambiente que sustentan en discurso y la praxis de la Educación Ambiental en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador” sostiene que el propósito de la misma es interpretar el discurso y la praxis de la Educación Ambiental contextualizado en las tendencias del pensamiento ambiental latinoamericano. Se trabajó con cinco docentes de Educación Ambiental del Instituto Pedagógico de Caracas. Para el análisis y recolección de la información se aplicó la observación no participante y el análisis del discurso sustentado en Van Dijk. El pensamiento ambiental se sistematizó a través de una matriz. Se produjo un discurso reflexivo acerca de la praxis de cada docente y se caracterizó la teoría de la acción de los docentes según las proposiciones teóricas de Argyris y Shon. Los resultados reflejan una transición de la concepción antropocéntrica del ambiente hacia las nuevas tendencias de la Educación Ambiental, las concepciones evidenciadas fueron: la sistémica, el ambiente como: problema y recurso a gestionar, medio de vida, biosfera, tecnocentrismo, etnocentrismo y otras. En conclusión, lo onto - epistémico de la Educación Ambiental, demanda un conocimiento complejo como corriente de pensamiento, para la

transformación de la praxis pedagógica en la UPEL. Se postulan lineamientos, métodos y estrategias vinculados a la complejidad.

Velandia (2010) presenta un trabajo de investigación titulado “Los juegos tradicionales como estrategias didácticas para el fortalecimiento social y efectivo durante la hora del recreo escolar de los estudiantes de 2do grado de la EBD Artesanal José Gregorio Hernández”, la investigación tuvo como objetivo aplicar los juegos tradicionales como estrategias didácticas para el fortalecimiento del desarrollo social y afectivo de los niños y niñas del 2do grado durante la hora del recreo escolar. Con esta propuesta, los docentes de educación primaria, cuentan con una herramienta metodológica de referencia conceptual y procedimental en el área investigada. Igualmente proporciona a los maestros (as) estrategias didácticas que contribuyen a fortalecer las relaciones sociales y afectivas en horas del recreo escolar, como una vía para atender la problemática planteada. La fundamentación teórica hizo énfasis en lo socio-afectivo, juegos tradicionales, recreo escolar y estrategias didácticas. Metodológicamente, el estudio se fundamentó en la investigación - acción y de campo de carácter descriptivo, el problema comprendió el estudio de una situación práctica en la realidad donde se produce. La información que se interesó conocer se obtuvo a través de un cuestionario aplicado a veinte y siete estudiantes de 2do grado. Los resultados permitieron concluir que existe indisciplina durante el recreo y escaso conocimiento sobre los juegos tradicionales "a pesar que el juego es un factor trascendente en el desarrollo infantil y actualmente la modernidad ha impactado a las nuevas generaciones; pues la actividad física fue sustituida por el entretenimiento que brinda la tecnología en casa". A partir de las conclusiones se justificó la elaboración de un plan de acción que incorporarse la aplicación de diversas estrategias innovadoras, recomendándose su ejecución en otros planteles que presenten problemas similares.

Salinas (2004). La investigación se orientó hacia la determinación de los juegos tradicionales como un medio para mejorar la condición motriz del niño que asiste a las clases de Educación Física, Primera Etapa de Educación Básica en el Municipio Arismendi Distrito Escolar N° 2 del Estado Nueva Esparta. La metodología utilizada se enmarcó dentro de la modalidad de campo de carácter descriptivo. La población estuvo conformada por Veinticinco (25) docentes de educación física los cuales constituyeron la muestra por ser considerados manejables. La técnica utilizada fue la encuesta tipo cuestionario con preguntas cerradas. La interpretación de las respuestas se fundamentó en un análisis descriptivo e inferencia. La investigación servirá de apoyo documental y referencial a los docentes de educación física en el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje

Delgado (2003) tiene como objetivo en su trabajo de investigación titulado “Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de los valores culturales” analizar el uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de los valores culturales en los alumnos de la primera etapa de educación básica. Explicando que la importancia de esta investigación se origina gracias a los juegos tradicionales, por ser éstos experiencias colectivas que se transmiten de generación en generación y sirven como estrategia metodológica en las escuelas para el desarrollo de los valores culturales en alumnos. Ahora bien, la modalidad de investigación corresponde a un estudio monográfico. El marco referencial fue fundamentado con aspectos teóricos tales como: juegos tradicionales que se pueden implementar en educación básica, su conceptualización y clasificación; aspectos teóricos que fundamentan el desarrollo de los valores culturales en los alumnos de educación básica; conceptualización y la educación en valores en el contexto del currículo básico nacional. El procedimiento realizado se basó en una serie de actividades propias de la investigación documental, organizadas en fases que van desde la búsqueda

de información hasta el análisis e interpretación de la misma, sustentadas en las técnicas de análisis externo, sistema fólder, análisis de contenido y comprensión de textos. Es importante destacar que este trabajo está relacionado con los siguientes ejes temáticos del sub-programa de especialización docencia en educación básica: fundamentación de la educación básica, estrategias metodológicas, entorno de la escuela y características biopsicociales del alumno. La autora empleó instrumentos tales como: lista de cotejo, hoja de registro y matriz de análisis. En general se concluye la necesidad de rescatar desde la escuela los juegos tradicionales para reafirmar valores culturales que constituyen la identidad del alumno.

Acuña (2000), en su trabajo de grado titulado “Propuesta de un Manual Didáctico fundamentado en las tradiciones populares venezolanas para la operacionalización del eje ambiente en la II etapa de Educación Básica” para obtener el título de Magister, se basa en la utilización de la cultura venezolana como son: los juegos, las danzas, los bailes, los juguetes, diversiones y devociones para la ejecución de la Educación Ambiental, es un trabajo de campo. La población y muestra la conformaron 24 docentes y 49 alumnos de la II etapa de Educación Básica de las siguientes instituciones educativas: Colegio “Don Pedro” de Fe y Alegría, Colegio “Santa Ana” de Caracas, y la UEN “Araira”, a quienes se les aplicaron tres (3) cuestionarios, uno para diagnosticar el conocimiento que poseen los docentes acerca de los juegos tradicionales venezolanos, otro para diagnosticar los conocimientos que poseen los alumnos sobre los juegos tradicionales venezolanos y por último un instrumento para la validación del manual didáctico por expertos y usuarios. Los resultados, le demostraron a la autora que los docentes conocen algunos aspectos de los juegos tradicionales pero también desconocen muchos.

Bases Teóricas:

El ambiente

Según Art. 3 de la Ley Orgánica del Ambiente (2007):

Conjunto o sistema de elementos de naturaleza física, química, biológica o socio cultural, en constante dinámica por la acción humana o natural, que rige y condiciona la existencia de los seres humanos y demás organismos vivos, que interactúan permanentemente en un espacio y tiempo determinado.

Educación Ambiental

Según Art. 3 de la Ley Orgánica del Ambiente (2007):

Proceso continuo, interactivo e integrador, mediante el cual el ser humano adquiere conocimientos y experiencias, los comprende y analiza, los internaliza y los traduce en comportamientos, valores y actitudes que lo preparen para participar protagónicamente en la gestión del ambiente y el desarrollo sustentable.

La educación ambiental, surgida en los años 70, como respuesta a la crisis ambiental, debe entenderse como un proceso de aprendizaje que debe facilitar la comprensión de las realidades del medioambiente, del proceso socio histórico que ha conducido a su actual deterioro; que tiene como propósito que cada individuo posea una adecuada conciencia de dependencia y pertenencia con su entorno, que se sienta responsable de su uso y mantenimiento, y que sea capaz de tomar decisiones en este plano.

A partir de la década del 70, en el mundo en sentido general se comienza a tratar la cuestión ambiental debido al creciente y evidente deterioro del entorno, cuya causa fundamental ha sido la acción desmedida del hombre. El medio ambiente se convierte en problema de investigación a consecuencias del deterioro de los recursos naturales, y al afectar la vida humana a grandes y pequeñas escalas, centrándose la atención de la comunidad científica internacional, en la búsqueda de la concienciación de la necesidad inevitable de utilizar responsablemente el saber de todos los campos de la ciencia para darle respuesta a la creciente degradación ambiental, que no solo pone en crisis las condiciones de vida en el planeta, sino hasta la permanencia de la vida en el mismo.

Fundamentalmente la atención se ha centrado en dos puntos esenciales: la influencia del ambiente y las modificaciones que ha sufrido este sobre las personas, sus conductas y actitudes; y la influencia de estas sobre el medio, las sociedades, las grandes potencialidades de impacto del factor humano sobre el entorno, las conductas degradantes, las concepciones y modos de vida en general. Los dos enfoques investigativos tienen un denominador común: la relación ser humano – medio ambiente.

Una de las respuestas a la crisis ambiental ha sido la educación ambiental, ya que las ciencias de la educación, se ocupan del proceso formativo del hombre, del desarrollo del mismo, es decir, del cómo este se prepara a lo largo de su vida para interactuar con el medio ambiente, esta educación debe promover la formación de una conciencia ambiental en los seres humanos que les permita convivir con el entorno, preservarlo, y transformarlo en función de sus necesidades, sin comprometer con ello la posibilidad de las generaciones futuras de satisfacer las suyas, de preservar y desarrollar la riqueza cultural de la humanidad, de producir bienes y riquezas materiales, incrementar el potencial productivo, asegurando

oportunidades equitativas para todos, sin que ello implique poner en peligro nuestro ambiente, incluidos sus diferentes sistemas del mismo.

Córdova (1998) plantea que:

La educación ambiental es un proceso dinámico y participativo, que busca despertar en la población una conciencia que le permita identificarse con la problemática Ambiental tanto a nivel general (mundial), como a nivel específico (medio donde vive); busca identificar las relaciones de interacción e independencia que se dan entre el entorno (medio ambiental) y el hombre, así como también se preocupa por promover una relación armónica entre el medio natural y las actividades antropogénicas a través del desarrollo sostenible, todo esto con el fin de garantizar el sostenimiento y calidad de las generaciones actuales y futuras. pp 120

La educación ambiental, además de generar una conciencia y soluciones pertinentes a los problemas ambientales actuales causados por actividades antropogénica y los efectos de la relación entre el hombre y medio ambiente, este mecanismo pedagógico además infunde la interacción que existe dentro de los ecosistemas. Los procesos y factores físicos, químicos así mismo biológicos, como estos reaccionan, se relacionan e intervienen entre sí dentro del medio ambiente, es otro de los tópicos que difunde la Educación Ambiental, todo esto con el fin de entender nuestro entorno y formar una cultura conservacionista donde el hombre aplique en todos procesos productivos técnicas limpias (dándole solución a los problemas ambientales), permitiendo de esta forma el desarrollo sostenible.

Según Martínez José (2001)

La educación ambiental resulta clave para comprender las relaciones existentes entre los sistemas naturales y sociales, así como para conseguir una percepción más clara de la importancia de los factores socioculturales en la génesis de los problemas ambientales. En esta línea, debe impulsar la adquisición de la conciencia, los valores y los comportamientos que favorezcan la participación efectiva de la población en el proceso de toma de decisiones. La educación ambiental así

entendida puede y debe ser un factor estratégico que incida en el modelo de desarrollo establecido para reorientarlo hacia la sostenibilidad y la equidad.

Por otra parte, de acuerdo a la definición de Educación Ambiental establecida en el Seminario Internacional de Educación Ambiental en 1975 se obtuvo de acuerdo con García y otros (2000) lo siguiente:

La Educación Ambiental se concibe como proceso dirigido a mejorar las relaciones ecológicas entre el ser humano y la naturaleza y las relaciones entre los individuos con sentido de compromiso con las generaciones futuras (p.19)

Breve historia de la Educación Ambiental

Como se mencionó anteriormente, los orígenes de la educación ambiental se sitúan en los años 70, la misma surge en el contexto de preocupación mundial ante la seria desestabilización de los sistemas naturales, lo cual pone en evidencia la insostenibilidad del paradigma de desarrollo industrial o "desarrollista", y lleva a la comunidad internacional al planteamiento de la necesidad de cambios en las ciencias, entre ellas, las ciencias de la educación, con el objetivo de darle respuesta a los crecientes y novedosos problemas que afronta la humanidad.

El concepto de educación ambiental no se ha mantenido estático, el mismo se ha modificado, precisamente en correspondencia con la evolución de la idea de medio ambiente. En un principio la atención se centró en aspectos tales como la conservación de los recursos naturales, así como de los elementos físico - naturales que constituyen la base de nuestro medio, la protección de la flora y la fauna, etc. Lentamente se han incorporado a este concepto, las dimensiones tecnológicas, socioculturales, políticas y económicas, las cuales son fundamentales para entender las relaciones de la humanidad con su ambiente y así poder gestionar los recursos del mismo.

Aunque el término educación ambiental ya aparece en documentos de la Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia, la Educación y la Cultura (UNESCO), datados de 1965, no es hasta el año 1972, en Estocolmo, durante la Conferencia de la Naciones Unidas sobre el Medio Humano, cuando se reconoce oficialmente la existencia de este concepto y de su importancia para cambiar el modelo de desarrollo. Donde fue constituido el Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA), entidad coordinadora a escala internacional de las acciones a favor de la protección del entorno, incluida la educación ambiental.

En dicha conferencia, se crea el Programa Internacional de Educación Ambiental (PIEA), el cual, según Bedoy Víctor, (2002):

Pretendía aunar esfuerzos y optimizar informaciones, recursos, materiales e investigaciones en materia de educación ambiental para extender el conocimiento de las aportaciones teóricas y prácticas que se iban produciendo en este campo de la ciencia.

A partir de ese momento, se han realizado diferentes eventos sobre el particular, que conforman lo que llamamos el debate ambiental, entre los que cabe destacar, El Coloquio Internacional sobre la Educación relativa al Medio Ambiente (Belgrado, 1975); La Conferencia Intergubernamental sobre Educación Ambiental, organizada por la UNESCO y el PNUMA en Tbilisi, antigua URSS, 1977; El Congreso sobre Educación y Formación Ambiental, Moscú, 1987; La Conferencia de Naciones Unidas sobre Medio Ambiente y Desarrollo, Río de Janeiro, 1992, la cual aportó importantes acuerdos internacionales, y documentos de relevancia, tales como la Agenda 21, en la que se dedica el capítulo 36, al fomento de la educación y a la reorientación de la misma hacia el desarrollo sostenible, la capacitación, y la toma de conciencia; paralelamente a la Cumbre de la Tierra se realizó el Foro Global Ciudadano de Río 92, en el cual se aprobaron 33 tratados uno de los cuales lleva por título Tratado de Educación Ambiental hacia Sociedades

Sustentables y de Responsabilidad Global; El Congreso Iberoamericano de Educación Ambiental, Guadalajara (México, 1992) y La Cumbre Mundial de Desarrollo Sostenible (Río + 10), realizada en el año 2002, en Johannesburgo, Sudáfrica.

Objetivos de la Educación Ambiental:

- **Toma de conciencia:** Ayudar a las personas y a los grupos sociales a que adquieran mayor sensibilidad y conciencia del medio ambiente en general y de los problemas.
- **Conocimientos:** Ayudar a las personas y a los grupos sociales a adquirir una comprensión básica del medio ambiente en su totalidad, de los problemas conexos y de la presencia y función de la humanidad en él, lo que entraña una responsabilidad crítica.
- **Actitudes:** Ayudar a las personas y a los grupos sociales a adquirir valores sociales y un profundo interés por el medio ambiente que los impulse a participar activamente en su protección y mejoramiento.
- **Aptitudes:** Ayudar a las personas y a los grupos sociales a adquirir las aptitudes necesarias para resolver los problemas ambientales.
- **Capacidad de evaluación:** Ayudar a las personas y a los grupos sociales a evaluar las medidas y los programas de educación ambiental en función de los factores ecológicos, políticos, sociales, estéticos y educativos.
- **Participación:** Ayudar a las personas y a los grupos sociales a que desarrollen su sentido de responsabilidad y a que tomen conciencia de la urgente necesidad de prestar atención a los problemas del medio ambiente, para asegurar que se adopten medidas adecuadas al respecto.

Una vez que fueron aplicados los juegos que presenta la Unidad Didáctica, resulta importante destacar que la mayoría de los objetivos de la

Educación Ambiental muestran consonancia con los objetivos trazados en la investigación, ya que se desea mejorar el desarrollo social y ambiental de los niños a través de la aplicación de juegos tradicionales y al momento de ejecutar los diversos juegos, los niños desarrollaran aspectos tales como:

- **Toma de conciencia:** los niños adquirieron mayor sensibilidad y conciencia sobre el ambiente una vez desarrollados los juegos, ya que a medida que jugábamos, conversábamos y explicaba la importancia de cuidar todos los recursos naturales y reutilizar los materiales como: papel, plástico, cartón.
- **Conocimientos:** los niños adquirieron conocimientos básicos sobre el ambiente y su cuidado.
- **Actitudes:** mientras se realizaron los juegos, los niños adquirieron valores sociales y gran interés por el cuidado del ambiente.
- **Participación:** considero que este fue uno de los aspectos más importantes que se llevo a cabo al momento de la ejecución de los juegos, ya que los niños desarrollaron gran sentido de responsabilidad y tomaron conciencia sobre la necesidad de prestar atención a los problemas del ambiente.

El Juego

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y

cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como "Un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde". Sin embargo la propia multiplicidad de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen sólo algunas de sus características.

Según Domínguez, C. (2012)

El juego produce sentimientos de reto, logro, satisfacción y empoderamiento, que son difíciles de experimentar en situaciones de cambio de contexto, es por ello que su mayor trascendencia se ubica en la infancia, debido a que el tiempo de juego es un espacio a salvo donde se interioriza y se reproduce la realidad circundante. El juego posee como atributo y característica propia la capacidad de moldeabilidad entre lo real y lo imaginario. Por lo que resulta conveniente la aplicación de programas hacia una educación compensatoria que aporte equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez para favorecer el desarrollo la inteligencia, la cuál es una condición previa para aprender mediante un aprendizaje activo, basándose para ello en la reeducación lúdica para cubrir de manera intencionada y formal cada una de las etapas de juego denominado infantil. (pp. 10)

En conclusión, este y diversos autores incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU:

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.

Características del juego

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.

- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

Tipos de juegos tradicionales

- Saltar la cuerda (comba)
- Carrera de sacos
- Trompo (peón o peonza)
- Escondite
- Stop
- Canica
- Cometa
- Gurrufío
- Yoyo
- Perinola
- Gato y ratón
- Policía y ladrón
- Juego de la soga
- Charadas

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, monopolio, barquitos, cranium, ludo etc.) y algunos juegos de cartas.

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de

otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: bolas criollas, boliche, lanzamiento de jabalina, etc.

La cultura venezolana es una muestra de confluencias de culturas europeas y pueblos africanos. Esta circunstancia se puede corroborar en las actividades lúdicas como parte de la cultura de los pueblos. El juego se desarrolla en cada región del país, bajo dos puntos de referencia: 1. la cultura aborígen venezolana que constituyen 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 preservados. 2.- el conjunto de culturas ya mencionadas, que ha permitido incorporar elementos a la mayoría de los juegos infantiles que hoy en día son considerados juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales son juegos típicos de una región o país, formando parte importante de nuestra cultura popular, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.

Aretz (1998) los define como: "Juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando".

Igualmente, 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. (p. 204)

La principal características de los juegos tradicionales es resaltar las tradiciones del pueblo desde generaciones, no obstante Ramos (1992) los caracteriza "por reflejar y expresar el sentimiento patriótico de una región o

zona, sin permitir la introducción de esquemas o patrones transculturizador socialmente”.

Según Norbeck, 1971, citado por Ramos 2004:

El juego es un comportamiento universal del hombre y vital para la existencia humana. Desde los tiempos primitivos el hombre manifestó sus creencias religiosas y formas de vida por medio de la actividad del juego, en sus diferentes formas.

Dentro de la clasificación de los juegos tradicionales encontramos algunos juegos que llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que muchos de estas actividades lúdicas también son conocidos en varios países de nuestro continente, aunque con diferente denominaciones.

Sin embargo, en Venezuela existe un gran número de juegos y juguetes 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 yo-yo, el garrufio, el trompo, las metras o pichas, la zaranda y el papagayo, así como las muñecas de trapo.

En el grupo de los juegos destacan la popular carrera de sacos, las rondas (arroz con leche, el gallo y la gallina, etc.), saltar la cuerda, la candelita y el palito mantequillero y otros como pise, el avión, metras con para-para, la semana, la ere, el escondite, fusilao, gallinita ciega, ladrones y policía, líbralo, las bolas criollas, palo encebado, riñas de gallos, la sortija, caballitos perinola, carritos, la vieja, juegos con cantos (el gato y el ratón, la señorita, la sortija, Doña Ana, etc.) y mímica (Don Pedro) y muchos más. Según la región tienen su estilo o manera de jugarlo.

El trompo

El trompo es un juguete muy antiguo y que fue permaneciendo vigente a través del tiempo. Hay rastros de trompos en pinturas muy antiguas y en textos literarios que citan el juego. En "La Eneida", Virgilio dedica versos a este elemento. Se han hallado trompos pertenecientes a la civilización romana, y también en Tebas. También hay diversos ejemplares de trompos americanos, en México, en Argentina, que dan testimonio de su permanencia en el tiempo.

El trompo está realizado con una pieza de madera dura en forma cónica (de pera) con una punta de metal (pico, punta, púa o rejón) sobre el que se lo hace girar. En la parte superior tiene una especie de cilindro chato o sombrerito, llamado espiga, que sirve de apoyo para enrollar el hilo. Para lograr que el trompo gire, se enrolla un cordón o un pabilo desde la punta hacia la espiga, y luego se lanza el trompo al suelo con un movimiento brusco, sosteniendo el cordón desde el cabo que quedó sobre la espiga. Así se desenrosca al llegar al suelo, y comienza un movimiento giratorio sobre la punta, con un ritmo y duración que varían según el tipo de trompo, el impulso que se le haya dado, y la superficie sobre la que está "bailando". Luego comienza a inclinarse hacia los costados, hasta que pierde su movimiento, y se expresa que el trompo está "muerto".

Hay muchas formas de jugar. Hay quienes realizan el juego en forma grupal, lanzando varios trompos en la "troya" que es el nombre con que se designa al círculo donde bailarían los trompos, y de donde no deben salir. A veces se juega a ir chocando y dejando fuera de juego los trompos rivales. Según las reglas del juego que se establezcan, puede un jugador, lograr que el trompo de su compañero salga de la troya, o dejarlo muerto de un golpe, y quedarse así con la pieza ganada. Pero cada grupo establecerá con qué reglas de juego se manejarán. Diversas también son las características del

trompo en sí, según la región. Se consideraba que el trompo propiamente dicho medía unos seis centímetros de alto, por unos cuatro centímetros de diámetro mayor. Pero hay formas y tamaños totalmente variados, y han llegado a hacerse trompos de todo tipo de materiales y modelos, con luces, musicales, con resortes internos, etc. pero el tradicional es el de madera y cordel.

La rayuela

La rayuela es uno de los juegos más conocidos en todo el mundo. Su origen no se conoce con exactitud, pero se lo relaciona con los juegos lineales conocidos en tiempos de las civilizaciones egea, griega y romana

Según una de las versiones que se conocen, la rayuela fue inventada por un monje español, que quería simbolizar en este juego el comienzo de la vida, la vida misma, con sus dificultades y alternativas, y la muerte, en la antesala de la cual aparecen el infierno y el purgatorio, etapas previas del cielo, la meta final. Esto hace pensar que la rayuela pudo haber tenido un sentido astrológico concreto.

La rayuela se denomina diferente en ciertos países. En España se la llama también tejo, y recibe además muchos otros nombres como calderón, cox cox, futi, traquenele, telazarranea, reina mora, pata coja, infernáculo, pitajuela, mariola, etc. En Chile se la llama luche o huche; en Colombia golosa o carroza; en Portugal juego del diablo o juego del hombre muerto; en Italia se la llama mundo; en Venezuela El juego de la Vieja o pisé; en México Tejo.

Existen en el mundo numerosas variantes de este juego, pero todas tienen algo en común. Una de las formas más simples y comunes de jugarla

es la siguiente: En un espacio de aproximadamente 75 centímetros por 150 centímetros, se dividen seis superficies iguales y se numeran del 1 al 6. El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadro número 1, empujándola con un solo pie al 2, luego al 3, evitando que la piedra se pare en la raya que delimita los cuadros o salga fuera de ellos. En el cuadro 3 se descansa (se apoyan los dos pies), luego se pasa al 4, al 5, y por último al 6, cuadro denominado el mundo, finalizando el juego.

Otra forma de jugar a la rayuela: Se tira la piedra dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo. En el cielo se descansa (se apoyan los dos pies) y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recoge la piedra de la casilla 1, y se salta, finalizando esa ronda. Las rondas siguen igual, pero arrojando la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente. En la última ronda la piedra se arroja al cielo. Si se comete alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador. Quien primero complete sin faltas las diez rondas gana el juego.

Otra versión: Los jugadores empiezan el juego en la casilla número 1, debiendo pasar las tres primeras en un solo pie y si tocar las líneas divisorias. Al llegar al casillero número 4 descansan (apoyan los dos pies); luego pasan a la casilla 5, 6 y 7 en un solo pie; de esta casilla deben pasar en un solo pie hasta el purgatorio sin tocar el infierno. En la casilla 8 se puede descansar, y de allí se pasa al cielo en un solo pie. En el cielo se descansa, y se vuelve a la casilla número 1 siguiendo el mismo procedimiento anterior, el que consigue salir de la rayuela sin ninguna falta gana un descanso que lo coloca donde quiera. Quien consigue más descansos luego de un determinado tiempo o número de rondas, gana el juego.

El yoyo

El yo-yo tuvo su origen en un artilugio de caza, que usaban en los comienzos de la Edad Moderna, ciertas civilizaciones para obtener sus presas para alimentarse, y requería de cierta habilidad para manejarlo. El yo-yo (o yoyó) es un juguete de malabares. Está formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y abajo.

Los más hábiles han logrado hacerlo patinar en el suelo o realizar pruebas y piruetas según les permita la imaginación y la práctica. El perrito consiste en lanzar el yo-yo hacia abajo, logrando que el mismo se deslice sobre la cuerda, se deja correr por el piso, procurando luego incorporarlo al ritmo normal del juego. El columpio consiste en deslizarlo, una vez lanzado el Yo-yo, 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, balanceándolo, para luego incorporarlo al ritmo normal del juego. Es un entretenimiento de niños y adultos. Los modelos de yo-yo van desde los materiales y formatos más tradicionales hasta algunos con luces y sonidos.

El YO-YO, 1000 a.C., China: En el siglo XVI, los cazadores filipinos idearon un yo-yo, que era un arma constituida por dos grandes discos de madera y una recia liana que los unía. El yo-yo se lanzaba con habilidad, y su hiedra atrapaba al animal por las patas y lo derribaba, lo que permitía acabar con él con toda facilidad. El yo-yo facilitaba la tarea a los cazadores, como en el caso del bumerán australiano, que también permitía reducir a la presa desde lejos. El nombre proviene del tagalo, una lengua Indonesia que es la más antigua y la más hablada entre los filipinos. En su origen el yo-yo

no era, pues, un juguete. En los años veinte, un americano emprendedor llamado Donald Duncan pudo contemplar el yo-yo filipino en acción. Reduciendo el tamaño del arma, la transformó en un juguete infantil, conservando el nombre tagalo, pero el yo-yo de Duncan no fue el verdadero origen del juego.

Como juguete, el yo-yo se originó en China hacia el año 1000 a.C. La versión oriental consistía en dos discos de marfil con un cordón de seda arrollado alrededor de su eje central. Andando el tiempo, este juguete chino se difundió en Europa, donde fue adornado suntuosamente con joyas y pintado con dibujos geométricos, a fin de que su rotación creara efectos hipnóticos.

La perinola

Inicialmente la perinola se construía de forma artesanal con latas vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico. El origen de este juego es bastante inexacto, algunas fuentes dicen que apareció por primera vez en Francia a fines del siglo XVI, pero la vestimenta de los grabados más antiguos que muestran jugadores de perinola son del siglo XVII.

En Latinoamérica sí se tienen evidencias de excavaciones hechas cerca de Yucatán en donde se ha encontrado un tratado maya sobre un juego autóctono parecido. En las etnias precolombinas de América, aparece este juguete como parte del juego infantil y la artesanía local en países como México, Perú, Colombia, Chile y Argentina.

La perinola es un juguete de dos piezas para niños y adultos. Sirve para divertirnos, ser más ágiles y compartir. Existe en muchos países aunque

la llaman de forma diferente. En Venezuela, simplemente es “Perinola”. Este juguete está formado por dos partes:

1-La base o mango largo, donde debe encajar la parte superior para detener su caída.

2-La cabeza o parte superior, donde el jugador coloca su mano para sujetar la perinola.

Ambas partes están unidas por una cuerda o cordel, de material resistente, que une las dos partes. El juego de perinola consiste en ensartar la cabeza o parte superior en la base, lenta o rápidamente (depende de la preferencia del jugador). Con la mano más hábil, se sostiene el mango del que cuelga por el cordón la cabeza o parte superior, boca abajo. Cuando estamos aprendiendo, es recomendable, elevar el mango de manera vertical y mover la parte superior hasta insertarla en el mango. Este movimiento se conoce como emboque. Luego, cuando hayas desarrollado esta habilidad, con el movimiento del brazo el emboque será más fácil y la cabeza debe ser lanzada al aire y podrás darle un tirón en un momento específico, con la idea de que se incruste en la base o mango.

Existen diferentes tipos de emboque que se conocen con el nombre de simple, doble, vertical, mariquita, puñalada, purtiña o dominio de revés.

- Juego lento: Para el juego lento, se sujeta la base de la perinola, dejándola reposar para luego intentar ensartarla balanceándola hacia adelante e impulsándola hacia arriba. Se sujeta la cuerda por la mitad, ayudando a que la parte superior entre con mayor facilidad en la base. Luego, se saca dándole una o más vueltas sobre sí misma.
- Juego rápido: También llamado martillito, para jugarlo, debes sujetar muy bien la base y dejar en reposo la cabeza o parte superior, ensartándola 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.

La perinola también es un juego educativo, hay mucho aprendizaje tras este juego tan divertido. La perinola es un juguete educativo ya que, a través de la diversión, logramos desarrollar muchas destrezas, como contar rápidamente así como la psicomotricidad fina, que son todas aquellas acciones que realizamos con nuestras manos, como: pegar, rasgar, tomar cosas, manejar los cubiertos, amasar, etc. A través de la perinola, adquirimos mayor coordinación óculo-manual y lo que implica controlar con nuestros ojos todo lo que hacemos con las manos y lograr nuestro objetivo. Es cierto, jugamos perinola de manera individual, pero ganamos entretenimiento y socialización si jugamos con más personas. Jugando perinola estamos ejercitando los valores de solidaridad, el respeto, honestidad, humildad y compañerismo. Se puede jugar a "cienes" o puntos establecidos, según elijan los participantes. Gana quien haga más emboques seguidos o bien quien logre más puntos en un tiempo establecido según las reglas que se hayan puesto.

La Unidad Didáctica

La unidad didáctica es una forma de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje alrededor de un elemento de contenido que se convierte en eje integrador del proceso, aportándole consistencia y significatividad. Esta forma de organizar conocimientos y experiencias debe considerar la diversidad de elementos que contextualizan el proceso (nivel de desarrollo del alumno, medio sociocultural y familiar, Proyecto Curricular, recursos disponibles) para regular la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que pretende conseguir, las pautas metodológicas con las que trabajará, las experiencias de enseñanza-aprendizaje necesarios para perfeccionar dicho proceso. (Escamilla, 1993, 39 citado por Gil 2000).

Se puede decir entonces que lo que define una Unidad Didáctica es el curso de acción que muestra, la secuencia de tareas en la que se representan los contenidos y da sentido a los objetivos. Puede concebirse como núcleo de contenido y acción en sí mismo, que indica una secuencia de aprendizaje que se ponen en marcha y se desarrollan.

En definitiva, se puede decir que se entiende por Unidad didáctica toda unidad de trabajo de duración variable, que organiza un conjunto de actividades de enseñanza y aprendizaje y que responde, en su máximo nivel de concreción, a todos los elementos del currículo: qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar. Por ello la Unidad didáctica supone una unidad de trabajo articulado y completo en la que se deben precisar los objetivos y contenidos, las actividades de enseñanza y aprendizaje y evaluación, los recursos materiales y la organización del espacio y el tiempo, así como todas aquellas decisiones encaminadas a ofrecer una más adecuada atención a la diversidad del alumnado.

Existen varias propuestas para el diseño de las Unidades Didácticas pero de forma general cada una debe intentar reflejar lo que puede ser la preparación de un curso: desde la clarificación de los contenidos científicos al diseño de actividades, pasando por la discusión de los problemas didácticos que puedan aparecer, abordando en su máximo nivel de concreción a todos los elementos del currículo: qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar.

El DCB define la Unidad Didáctica como:

Una unidad de trabajo relativa a un proceso de enseñanza-aprendizaje, articulado y completo, precisándose en ella los contenidos, los objetivos, las actividades de enseñanza-aprendizaje y las actividades para la evaluación y especificando que en estos elementos deben tenerse en cuenta los diferentes niveles de la clase y desarrollar en función de ellos, las necesarias adaptaciones curriculares.

Es importante considerar que todos estos aprendizajes necesitan ser programados, en el sentido de que para abordarlos es preciso marcarse objetivos y contenidos, diseñar actividades de desarrollo y evaluación y prever los recursos necesarios. Las unidades didácticas, cualquiera que sea la organización que adopten, se configuran en torno a una serie de elementos que las definen. Dichos elementos deberían contemplar: los siguientes aspectos: descripción, objetivos didácticos, contenidos, actividades, recursos materiales, organización del espacio y el tiempo, evaluación.

Elementos de la Unidad Didáctica. Alcántara (2007)

1. Descripción de la unidad didáctica: En este apartado se podrá indicar el tema específico o nombre de la unidad, los conocimientos previos que deben tener los alumnos para conseguirlos, las actividades de motivación, etc. Habría que hacer referencia, además, al número de sesiones de que consta la unidad, a su situación respecto al curso o ciclo, y al momento en que se va a poner en práctica

2. Objetivos Didácticos. Los objetivos didácticos establecen qué es lo que, en concreto, se pretende que adquiera el alumnado durante el desarrollo de la unidad didáctica. Es interesante a la hora de concretar los objetivos didácticos tener presentes todos aquellos aspectos relacionados con los temas transversales. Hay que prever estrategias para hacer partícipe al alumnado de los objetivos didácticos.

3. Contenidos de aprendizaje: Al hacer explícitos los contenidos de aprendizaje sobre los que se va a trabajar a lo largo del desarrollo de la unidad, deben recogerse tanto los relativos a conceptos, como a procedimientos y actitudes.

4. Secuencia de actividades: En este apartado, es muy importante establecer una secuencia de aprendizaje, en la que las actividades estén íntimamente interrelacionadas. La secuencia de actividades no debe ser la mera suma de actividades más o menos relacionadas con los aprendizajes abordados en la unidad

Por otra parte, es importante tener presente la importancia de considerar la diversidad presente en el aula y ajustar las actividades a las diferentes necesidades educativas de los alumnos en el aula.

5. Recursos materiales: Conviene señalar los recursos específicos para el desarrollo de la unidad.

6. Organización del espacio y el tiempo : Se señalarán los aspectos específicos en tomo a la organización del espacio y del tiempo que requiera la unidad.

7. Evaluación: Las actividades que van a permitir la valoración de los aprendizajes de los alumnos, de la práctica docente del profesor y los instrumentos que se van a utilizar para ello, deben ser situadas en el contexto general de la unidad, señalando cuáles van a ser los criterios e indicadores de valoración de dichos aspectos.

Asimismo, es muy importante prever actividades de autoevaluación que desarrollen en los alumnos la reflexión sobre el propio aprendizaje.

Teoría fundamentada de Glaser y Strauss

Teoría fue diseñada en 1967 y llamada inicialmente “método de comparación constante”, el objetivo de este método es el de concebir una teoría partiendo de datos recogidos en contextos naturales, siendo formulaciones teóricas de la realidad. La teoría fundamentada utiliza procedimientos inductivos para generar una teoría explicativa de un determinado fenómeno, los datos se recolectan mediante entrevistas y observación participante y los conceptos y las relaciones entre esos datos son producidos y examinados constantemente durante el estudio. La fuente de datos es la interacción humana y el análisis se focaliza en descubrir los procesos que se esconden en esta interacción. Esta teoría manifiesta un gran poder explicativo de las conductas humanas, siendo por esto una metodología adecuada para el conocimiento de un fenómeno social.

La teoría le da un nuevo énfasis a la generación de teorías sociológicas y proponen dos estrategias principales para desarrollar esta teoría. La primera es el método comparativo constante, en el cual el investigador codifica y analiza datos para desarrollar conceptos y mediante la “comparación continua de incidentes específicos de los datos, refina esos conceptos, identifica sus propiedades, explora sus interrelaciones y los integra en una teoría coherente”. La segunda estrategia propuesta en esta teoría es el muestreo teórico *donde* “el investigador selecciona nuevos casos a estudiar según su potencial para ayudar a refinar o expandir los conceptos y teorías ya desarrollados.”

Componentes básicos de la teoría fundamentada:

En este modelo se evidencia dos niveles explicativos. Por una parte encontramos los elementos básicos, es decir, los que influyen en la

transformación de los datos recolectados y por la otra encontramos los elementos claves asociados a las acciones que representan las situaciones que vinculan a los elementos con la generación de la teoría. La recogida y el análisis de los datos se producen de forma simultánea, generando, desde las primeras entrevistas, códigos e identificación de información valiosa. El proceso comienza con códigos abiertos sobre los datos hasta la localización de variables respaldadas ampliamente y en consecuencia la muestra es dirigida a los temas centrales de la teoría emergente. La búsqueda de información culminará cuando no existan posibles conceptos emergentes de esos datos.

La escogencia de esta teoría fue porque consideré que es una de las teorías más adecuadas para la interpretación de observaciones directas, ya que se va a la realidad, codificando e interpretando los comentarios dados para llegar a un resultado cualitativo.

Desarrollo psicosocial según Erik Erikson

Al igual que Piaget, Erik Erikson sostuvo que los niños se desarrollan en un orden predeterminado. En vez de centrarse en el desarrollo cognitivo, sin embargo, él estaba interesado en cómo los niños se socializan y cómo esto afecta a su sentido de identidad personal. La teoría de Erikson del desarrollo psicosocial está formada por ocho etapas distintas, cada una con dos resultados posibles.

- I. Confianza Básica vs. Desconfianza (0 a 18 meses aprox.)
- II. Autonomía vs. Vergüenza y Duda (18 meses a 3 años aprox.)
- III. Iniciativa vs. Culpa (3 años a 5 años aprox.)
- IV. Laboriosidad vs. Inferioridad (5 años a 13 años aprox.)

V. Búsqueda de Identidad vs. Difusión de Identidad (13 años a 21 años aprox.)

VI. Intimidad frente a aislamiento (21 años a 40 años aprox.)

VII. Generatividad frente a estancamiento (40 años a 60 años aprox.)

VIII. Integridad frente a desesperación (60 años hasta la muerte)

Ahora bien, el grupo de estudio al cual se le aplicaron los juegos tradicionales tomados de la Unidad Didáctica diseñada por Maritza (2000) eran del 4to grado y tenían edades comprendidas entre 9 y 10 años es por eso que se encuentran en la etapa IV Latencia, Industriosidad vs Inferioridad.

Es la etapa en la que el niño comienza su instrucción preescolar y escolar, el niño está ansioso por hacer cosas junto con otros, de compartir tareas, de hacer cosas o de planearlas, y ya no obliga a los demás niños ni provoca su restricción. Posee una manera infantil de dominar la experiencia social experimentando, planificando, compartiendo. Llega a sentirse insatisfecho y descontento con la sensación de no ser capaz de hacer cosas y de hacerlas bien y aún perfectas; el sentimiento de inferioridad, le hacen sentirse inferior psicológicamente, debido a una deficiente estimulación escolar o bajo índice académico, pues es precisamente la institución escolar la que debe velar por el establecimiento del sentimiento de laboriosidad.

Entre los 7 y los 12 años, el individuo toma conciencia de la necesidad de destacarse, de hallar un lugar entre las personas de su misma edad; por lo tanto dirige sus energías hacia los problemas sociales que puede dominar con éxito. El ritmo de maduración física es más lento, como si fuera necesario consolidar lo que ya se ha adquirido. El desarrollo psicológico refleja una pauta similar. Este es el Periodo de latencia, en el cual se invierte la energía libidinosa en desarrollar cualidades corporales, musculares y

perceptivas, así como un creciente conocimiento del mundo que cada vez cobra mayor importancia. Dentro de él, la relación y comunicación con sus pares es de vital importancia. Las demostraciones de éxito son atesoradas, ya que el niño siente que si demuestra las cualidades en las que se tienen mejores destrezas se asegurará un futuro exitoso.

El niño evita constantemente el fracaso a cualquier precio y es por ello tan importante aprender lo que es el sentimiento de éxito, destacarse en cualquiera de sus ámbitos: deportes, rendimiento académico, artes escénicas, manuales. Hay un constante movimiento de energía para consagrar todo el esfuerzo posible a la producción; a ello se opone el temor de sentir que todavía es un niño, lo que llevaría a pensarse como alguien incompleto o podría generarle ciertos sentimientos de inferioridad.

Por lo anteriormente expuesto se evidenció en estos niños conductas propias de esta etapa, es por eso que siempre deseaban ganar, quedar campeones, dar sus ideas, defenderlas, demostrar sus puntos de vista, presentar comentarios con críticas constructivas referentes a algún tema de interés a nivel social, en este caso el tema principal era el del ambiente.

CAPÍTULO III

Marco Metodológico

En el presente capítulo se muestran los principales aspectos metodológicos (tipo y diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de evaluación).

Diseño de la investigación

La investigación presenta un diseño de campo, ésta se basa en el análisis sistemático de problemas en la realidad, con la finalidad de describirlos e interpretarlos, entendiendo su naturaleza y sus factores constituyentes. Otra característica de la investigación de campo es que los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad, en este caso se llevo a cabo una observación intencional de la realidad social que presentan los niños en el aula de clases respecto a su desarrollo social y ambiental aprendiendo sobre juegos tradicionales a través de los siguientes pasos:

1. Se conversó con la maestra del salón, realizándole preguntas a través de un guión de entrevista referente al tema de investigación.
2. Se observaron los niños mientras desarrollan tareas y se comunicaban dentro del salón, a través de un diario de campo, esto con la finalidad de caracterizarlos, conocer sus conductas, intereses, curiosidades para que al momento de planificar los juegos, los diseñe guiándome por sus intereses.
3. Se aplicó la Unidad Didáctica diseñada por Acuña (2000) a los niños del cuarto grado de Educación Primaria del Taller Educativo América.
4. Los niños desarrollaron cada uno de los juegos propuestos en la unidad, mostrándose colaboradores y participativos.

5. A través de observaciones directas, tomé nota de los comentarios y acciones que desarrollaban los niños mientras realizaban los juegos.
6. Se realizaron actividades y juegos para aprender sobre el tema.
7. Finalmente, se evaluó la Unidad Didáctica tomando los datos a través de las observaciones y los comentarios, se sacaron categorías, se organizaron y se realizaron cuadros y mapas.

Nivel de la investigación

El nivel de investigación se enmarcó en una investigación descriptiva, ya que se conocieron las situaciones, costumbres y actitudes predominantes de los niños del salón, a partir de la misma se describió la efectividad que presentó la Unidad Didáctica referente a los juegos tradicionales.

Del mismo modo, se explicó y se describió de manera individual cada juego, delimitando sus objetivos, posibles materias en las que los juegos pueden aplicarse, recursos y actividades inmersas.

Recolección de información

En la presente investigación se empleó la observación directa, dichas observaciones se analizaron a través del Método Comparativo Continuo propuesto por Glaser y Strauss (1967), esto con la finalidad de realizar la codificación de los comentarios emitidos por los niños que se obtuvieron de las observaciones dadas por cada juego aplicado, este método básicamente buscó codificar, agrupar o bien sea recopilar los datos para comprobar que el mejoramiento tanto social como ambiental de los niños mejoró.

Grupo de estudio

En la presente investigación, el grupo de estudio estuvo conformado por un total de 28 niños de 4to grado (16 niños y 12 niñas), con edades comprendidas entre 9 y 10 años del Taller Educativo América – El Cafetal. Resulta importante destacar que el grupo de estudio se encuentra situado en la Etapa IV Latencia, Industriosidad vs Inferioridad de la Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson.

Presentación de los juegos realizados con los estudiantes del 4to grado

Los juegos tradicionales fueron tomados de la Unidad Didáctica diseñada por Acuña (2000) que incluyó en su trabajo de grado titulado “Propuesta de un Manual Didáctico fundamentado en las tradiciones populares venezolanas para la operacionalización del eje ambiente en la II etapa de Educación Básica”, la escogencia de esta Unidad Didáctica surgió después de pensar y observar cuales son los temas que hoy en día se han desplazado u olvidado; consideré que los juegos tradicionales son uno de esos temas, es por eso que al observar la Unidad me pareció pertinente aplicarla, ya que me llamó la atención la idea de desarrollarla en un salón de clases, debido a que actualmente no se observan con frecuencia en la sociedad estos juegos, pienso que sería una buena oportunidad para que los niños lleven a cabo un proceso de adaptación y aceptación dándole entrada a otra cultura distinta a la que ya manejan rutinariamente en su salón, es por eso que considero que estarían en presencia de una “aculturación”, proceso que implica la recepción y asimilación de nuevos elementos culturales, en este caso se estaría dando entrada a los juegos tradicionales.

Ahora bien, la Unidad Didáctica está compuesta por una ronda llamada “La Señorita” y por:

1. Los juegos:
 - 1.1. La mar está agitada
 - 1.2. El gato y el ratón
 - 1.3. Los artesanos
 - 1.4. Las tres perseguidas
 - 1.5. A la víbora de la mar
 - 1.6. La cinta

Para llevar a cabo la presente investigación se escogió sólo una ronda: La Señorita y cuatro juegos: La mar esta agitada, El gato y el ratón, Las tres perseguidas y A la víbora de la mar. Se escogieron sólo estos cuatro juegos y la ronda debido a que el colegio en el que apliqué la Unidad se encontraba en exámenes finales y no me concedían más tiempo que diez días hábiles y yo deseaba aplicar cuatro juegos más llevados por mí, ya que al momento de conversar la primera vez que fui con la docente del aula, me manifestó que los niños al comienzo del II lapso le habían planteado la idea de aprender a jugar esos juegos que eran: El yoyo, Pisé, La perinola y el trompo. El criterio que emplee para escoger los cuatro juegos de los seis que había en la Unidad Didáctica fue totalmente al azar, escribí los nombres de los seis juegos en papeles y escogí cuatro. Los siguientes cuatro juegos como mencioné anteriormente los llevé porque la docente me comentó que los niños querían conocerlos.

A continuación se presenta detalladamente por día la aplicación de la Unidad Didáctica y la descripción de los juegos que se llevaron a cabo en los diez días.

Día 1: 29/06/2011

Presentación con la directora y la docente:

Este primer día fui al colegio, conversé con la directora del plantel, le explique lo que desea realizar, se mostró contenta y receptiva, enseguida me puso en contacto con la docente del 4to grado, conversé con ella, le mostré la Unidad Didáctica, la docente me explicó que estaban en exámenes finales y que tenían poco tiempo, aparte en el colegio habían muchas actividades extra curriculares, sin embargo me comentó que los niños al comienzo del II lapso le habían comentado que deseaban conocer y aprender a jugar: el yoyo, el trompo, la perinola y el pisé; éste último, explica la docente que siempre lo jugaban en los recreos pero manifestaban que no se sabían bien las reglas y hacían trampa, es por eso que a ella le pareció pertinente comentarme que ellos deseaban aprender y me dio la idea de que aprovechara la ocasión así ellos mostrarían más interés y colaboración. Organizamos los horarios en función a los exámenes que tenían ellos y quedo organizado de la manera que se explicará a continuación.

Día 2: 04/07/2011

Observación directa en el salón de clases:

En el segundo día realicé la fase de observación directa en el salón de clases, los niños me conocieron, la docente les menciono que iba a visitarlos algunos días para enseñarles una serie de juegos, observé los espacios del salón, cuántos niños eran, sus características, su comportamiento, entre otras cosas. Le pregunté a la docente que edad tenían, me dijo que la mayoría nueve años (9), otros diez años (10). En líneas generales me explicó que era un salón con niños de un buen promedio académico, uno o dos niños no cumplían totalmente con los objetivos del lapso, pero manifestó que al final del año escolar ellos logran nivelarse. Me volvió a recordar que ellos

deseaban conocer los juegos tradicionales más comunes tales como: la perinola, el yoyo, la rayuela o pisé y el trompo, le expliqué que incluiría esos juegos en mi planificación una vez culminada la aplicación de la Unidad Didáctica diseñada por Acuña (2000). Ese día también tome nota de los espacios que podía utilizar del colegio, me quede un par de horas en la parte de atrás del salón con la finalidad de tomar nota sobre el comportamiento de los niños, de manera que al momento de planificar las actividades se me ocurrieran actividades propias para la edad del grupo, partiendo de la etapa del desarrollo cognitivo en el que se encuentran.

Ejecución de los juegos tradicionales escogidos de la Unidad Didáctica de Acuña (2000):

Día 3: 06/07/2011 “La Señorita”

Juego 1: Actividad rompe hielo.

Objetivo: Conocer al grupo y sus conocimientos previos con respecto al ambiente.

Posibles materias: Ciencias y Sociales.

Materiales: ninguno.

Desarrollo: Me presente a los estudiantes de una forma más formal y les expliqué detenidamente el motivo por el cual me encontraba allí y lo que deseaba realizar. Para comenzar a entrar en tema, se trabajó afuera en el patio, de manera tal que los estudiantes comenzaran a sentir la interacción con el ambiente, nos sentamos en posición indio e inicié la primera sesión conversando sobre el ambiente ¿qué es?, ¿para qué nos sirve?, ¿qué es lo que les gusta más del ambiente?, ¿qué cambiarían?, entre otras cosas. Esto con la finalidad de tener alguna idea sobre la noción que presentaban ellos del tema, actividad que ayudó mucho, ya que cada uno me demostró que si tenían conocimiento sobre aspectos del ambiente pero no lo tenían del todo claro, había ideas buenas pero también muchas dudas al respecto, por eso consideré pertinente dedicar un tiempo para hablar del tema ya que era

necesario que los niños tuvieran bastante claros estos conceptos, de manera que en el proceso de ejecución de los juegos, fácilmente podrían identificar aspectos ambientales bien sea en el entorno y en los juegos. Una vez culminada esta parte procedí a explicarles una ronda muy popular llamada “La señorita”, consiste en colocar a todos los estudiantes en un círculo y se comienza a cantar, esto con la finalidad de conocer los intereses del grupo, saber cuáles niños tienen más ganas de aprender y jugar y cuáles se muestran un poco desanimados, saber cómo se desenvuelven, observar si existe una buena comunicación entre ellos, entre otras cosas.

***La señorita... va entrando en el baile, que la baile, que la baile...
Y si no la baila tendrá un castigo malo, que la saque, que la saque...
Salga Ud. que la quiero ver bailar, bailar, bailar...
En Buenos Aires, lo baila la moza, déjela sola, sola, solita...***

Luego de que los estudiantes se divirtieron y se compenetraron un poco, les hablé sobre los juegos tradicionales, la mayoría de los niños no sabía que significaba la palabra “tradicición” es por eso que me detuve un tiempo prologando a explicarle de donde se originaba la palabra ya que hoy en día esos son temas olvidados. “La tradición es la comunicación de generación en generación de los hechos históricos acaecidos en un determinado lugar y de todos aquellos elementos socioculturales que se suceden en el mismo.”

Es decir, todos aquellos bienes culturales que una generación considera rescatarlos y que continúan a través del tiempo y por ende los transmite a las siguientes generaciones. Los valores, las creencias, las costumbres, las formas en las cuales una comunidad se expresa artísticamente son considerados tradiciones dignas de comunicarlas a otra generación. Una vez finalizada la explicación de la palabra “tradicición” y haber escuchado una lluvia de ideas, nos sentamos y pregunté qué tal se habían sentido bailando, les mencione que me pareció interesante comenzar con la ronda “La

señorita” como actividad rompe hielo ya que uno de los principales valores que busca desarrollar la Educación Ambiental es la convivencia, es por eso que es necesario que el grupo comparta, se comunique y conviva para que comiencen a observar diversos procesos sociales y ambientales.

La educación en materia ambiental supone la formación en sentido integral de la persona, en especial en lo que se refiere a fomentar actitudes y comportamientos orientados a la convivencia. El medio ambiente es más que un entorno donde desarrollar las actividades “humanas”, de hecho, el hombre y sus múltiples manifestaciones son parte de él. “El ambiente no es un lugar ajeno a las condiciones sociales de vida del hombre, sino por el contrario es dependiente de las relaciones sociales que el hombre establece consigo mismo” (Sarmiento, P. J.).

Ahora bien, como aun quedaba tiempo decidí plantearles otro juego, se mostraron receptivos y animados así que procedí a explicarles:

Juego 2: “La mar está agitada”

Objetivo: Desarrollar en los niños la conciencia social (conocimiento que una persona tiene sobre el estado de los demás integrantes de su comunidad), de manera tal que cuiden y protejan el ambiente y sus bellezas marinas. Divertirse, socializar.

Posibles materias donde trabajarlo: Ciencias, Sociales y Lengua.

Materiales: Hojas blancas, lápices, marcadores o creyones, tijeras y pega, material escrito sobre el mar y los personajes que aparecen en la ronda, copia de la letra de la ronda para cada niño, un espacio amplio.

Desarrollo: Les entregué a los niños la letra de la canción de la ronda, luego la leyeron individualmente y en silencio, después realice la lectura colectiva y pedí que me hablaran de los elementos del mar que se nombran

en la canción, en la hoja les sugerí que realizaran un dibujo relacionado con la canción.

Para comenzar, se designan los personajes (animales marinos que se encuentran en la ronda), junto con los niños, se hace un círculo y se comienza a cantar, luego cada personaje irá saliendo al centro al oírse nombrar, imitando a los animales como si estuvieran entrando al mar, cuando se canta la última estrofa, todos los personajes deben volver a su lugar, el juego finaliza por acuerdo del grupo o cuando todos hayan representado los personajes. Al culminar, como forma de motivación y actividad de cierre, realice una mini exposición de los dibujos entre todos los niños y se escogieron los tres mejores dibujos. Estuvieron muy animados y contentos, me hicieron diversas preguntas sobre el cuidado de los animales marinos, sugerencias sobre cómo cuidar el ambiente, entre otras cosas.

Juego 3: “El gato y el ratón” (Ver Unidad Didáctica)

Objetivo: Permitir a los niños jugar y distraerse de forma sana y divertida, ejecutando habilidades competitivas y de caza, aumentando así el trabajo en equipo, convivencia, comunicación, conservación ambiental, socialización.

Posibles materias: Ciencias, Sociales, Salud, Educación Física.

Materiales: Ninguno.

Desarrollo: Hicimos un descanso de 15 minutos, merendamos y luego los invite a jugar “El gato y el ratón”, reuní a los niños en grupos e iniciando les pedí que realizaran adivinanzas referentes al ratón y al gato, luego un equipo debía preguntarle al otro equipo la adivinanza y si adivinaban, éste continuaba preguntando a los otros grupos restantes, si no adivinan pierden puntos y se le da la oportunidad a otro grupo para adivinar; (la pérdida de

puntos la planifique con la idea de que existiera emoción en cada grupo y estuvieran alguno con más puntaje que otros, ya que según la Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erikson, plantea que en esta etapa los niños se muestran competitivos pero es una competencia sana propia de niños de esta edad) esto les gustó mucho ya que mostraron ser un grupo bastante competitivo y como era una actividad de acumular puntos se concentraban y se emocionaban más. Después les pregunté quienes tenían mascotas, como hámsteres o gatos (de manera que entendieran cuales eran los personajes del juego), también quise reforzarles un poco la parte afectiva y les hable de la responsabilidad que se debe tener con las mascotas y cómo se deben cuidar. Para comenzar, se decidió quiénes iban a representar los papeles del gato y del ratón, luego los niños se toman de la mano y hacen un círculo, ésta representa la casa del ratón. El gato debe permanecer afuera, luego se inicia el juego cuando el gato va tocando las cabezas de los diferentes jugadores, pregunta por el ratón y los niños responderán indicando las diferentes actividades que esté realizando el ratón en su casa, el gato deberá regresar a las horas que le señalen los jugadores tocados.

Este primer día de juegos y actividades en el colegio, me pareció de gran provecho ya que fue bastante interactivo, la recepción de los niños me motivó y me alegró que disfrutaran tanto, todos los comentarios fueron positivos y querían continuar aprendiendo y jugando. Del mismo modo, como conclusión nos quedamos un rato conversando sobre los aspectos necesarios para la conservación del ambiente que los niños consideran ideales, me dieron ejemplos tales como: “cada vez que voy de paseo con mis papás al parque botamos todos los desperdicios en la basura”, “cuando estoy en la calle con mi mamá boto los papeles de las chucherías en una cesta de basura”, “hay que cuidar el ambiente porque si no, no podremos vivir cuando seamos grandes”, entre otros comentarios.

Día 4 07/07/2011

Juego 4: “Las tres perseguidas” (Ver Unidad Didáctica)

Objetivo: Proporcionar la oportunidad para demostrar las travesuras que todos realizamos cuando somos niños, pero siempre con consecuencias además de jugar y divertirse. Socializar. Trabajo en equipo. Convivencia.

Posibles materias: Ciencias, Sociales y Educación Física.

Materiales: Hojas blancas, lápices, creyones, marcadores, un espacio amplio.

Desarrollo: Este fue el segundo día de la aplicación de los juegos, los niños sin saber qué juegos íbamos a trabajar ya se mostraban muy ansiosos, esta vez decidí darles la instrucción dentro del salón y luego una vez realizada salir a jugar; este juego “Las tres perseguidas” es una divertida ronda muy parecida a la del gato y el ratón, pero en esta son tres los personajes: una abeja, un gorrión y una niña (o). Consiste en las travesuras de una niña que constantemente molesta en su tranquilo hogar a la abeja y también al gorrión, éstos salen a perseguirla hasta que la encuentran, cuando esto ocurre, el juego vuelve a comenzar.

Los materiales los utilizamos para copiar la letra de la ronda, procedí a dividir a los niños en dos grupos, un grupo va a representar a las abejas y el otro a los panales. Cada abeja debe buscar un panal, pero éstos no se deben dejar agarrar. Cuando cada abeja tenga su panal, se sentará a trabajar con las actividades que siguen, se entrega a los niños la letra de la ronda y de igual forma que el día anterior deberán ilustrar lo que lean, para comenzar se elige a quienes van a representar la abeja, el gorrión y el (la) niño (a), después todos se toman de la mano y hacen una ronda, ésta representa la casa del gorrión y de la abeja, el juego les gustó mucho, corrieron bastante y

se divertieron, me comentaban que les hacía sentir a gusto el hecho de sentirse tan libres, sin preocupación de que los iban a regañar por correr o jugar tanto; me gustó que cada grupo se comunicara y diseñaban formas para poder perseguir a la abeja y al gorrión, se mostraron felices y motivados. Del mismo modo, les pregunté qué aspectos ambientales observaron en el juego y me dijeron que observaron muchos animales, en este caso se incluye en el juego la fauna, un aspecto muy importante del Ambiente, ya que el concepto de fauna, se refiere al conjunto de animales en sus diferentes clasificaciones, como mamíferos, reptiles, aves, etc.

Día 5 11/07/2011

Juego 5: “A la víbora de la mar”

Objetivo: Descubrir los gustos y preferencias que tienen los niños acerca de algunos aspectos de la vida, jugar, compartir, interactuar, conocerse. Reconocer aspectos ambientales (el mar).

Posibles materias: Ciencias y Sociales.

Materiales: Hojas blancas, lápices, marcadores o creyones, tijeras y pega, un espacio amplio, (donde no existan peligro al halar los grupos).

Desarrollo: Después de merendar y descansar jugamos “A la víbora de la mar”. Para comenzar, se eligió junto con los niños el tema con el cual jugarán, se designaron por acuerdo del grupo dos líderes ellos están encargados de elegir en secreto el elemento que representarán, se colocó una raya en el piso de manera que se divida a los dos jugadores, se tomaron de las manos formando un arco por debajo del cual pasó el resto de los compañeros, los niños hicieron una fila y al ritmo de la canción, pasaron por debajo del arco, siguiendo las instrucciones de la canción, después se captura con los brazos de los dos compañeros líderes al jugador que vaya

pasando y a quien se aleja del grupo le preguntan ¿qué prefiere? de los dos elementos que ellos representan y así sucesivamente, gana el grupo que tenga más integrantes en la columna, ya que luego al finalizar el juego ambos grupos debían halarse y el que ejerciera más fuerza haría que el grupo contrario pasara la raya que se trazó al comienzo del juego y perdería. Los niños manifestaban mucha felicidad al momento de desarrollar el juego, se reían y disfrutaban lo que estaban haciendo, tendían a conversar mucho pero conversaciones sobre el mismo juego, se comunicaban para idear estrategias sobre cómo logra halar más fuerte y ganar, decían que les encantaba sentirse libres y relajados, realmente disfrute observando al grupo divertirse tanto, me sentí feliz, ya que a ellos le agradaba lo que estaban haciendo.

De igual forma, conversamos sobre los animales rastreros que habitan dentro del mar y fuera del mar, también se explicaron aspectos relacionados con el cuidado del agua ya que actualmente las playas están muy descuidadas debido a que las personas depositan gran cantidad de desperdicios en ella; los niños me comentaron experiencias al ir a la playa y como realizan el cuidado de la misma recogiendo todo lo que ensucian cuando se van.

Ahora bien, luego de aplicar estos cuatro juegos tomados de la unidad didáctica diseñada por Acuña (2000), realice la incorporación de los juegos propuestos: El yoyo, la rayuela o pisé, la perinola y el trompo, consideré creativo agregar estos juegos ya que aparte de ser divertidos forman parte de las tradiciones venezolanas, de igual forma esto contribuye a afianzar y ampliar los valores tradicionales, ambientales y sociales en los niños; mientras aprenden a jugar se comunican mas entre sí, se motivan y van conociendo otros juegos diferentes a los virtuales que ya vienen acostumbrados a jugar, entendiendo que no está mal que los jueguen, pero muchas veces es necesario compartir ideas e interactuar y qué mejor forma

que divertirse y aprender a cuidar el ambiente. Del mismo modo, considere conveniente aplicarlos ya que la docente me había manifestado anteriormente que los niños mostraban curiosidad por estos juegos.

Día 6: 12/07/2011

Juego 5: “El yoyo”

Objetivo: Enseñar a utilizar el yoyo, explorar y jugar , explicar y modelar como se simula un yoyo con globos y material de desecho y realizar la actividad con un grupo reducido de niños. Socializar, conversar. Uso de materiales de desecho.

Posibles materias: Sociales, Educación Artística.

Materiales: globos, pinceles, pabilo, pintura, agua.

Desarrollo: Para comenzar con este juego les mencione un breve concepto del yoyo, “juguete de origen chino formado por dos discos unidos por un eje, que sube y baja a lo largo de una cuerda atada a ese mismo eje”. Con este juego los niños se mostraron muy tímidos ya que todos mencionaban que nunca habían jugado yoyo, excepto un niño que dijo que él si sabía, pero poco a poco fui integrándolos, es por eso que dividí el salón en dos grupos, primero trabajé con diez niños y luego con los otros diez niños, como se mencionó anteriormente, la actividad que se llevó a cabo fue la de crear con globos llenos de agua una especie de yoyo, si inflaban los globos en un tamaño mediano, se les colocaba un poco de agua (menos de la mitad del tamaño del globo), se les colocaba un pabilo y se pintaban a gusto de cada niño. La idea es que, debido a que el globo no se va a explotar por la mínima cantidad de agua que tiene, realicen en simulacro de subir y bajar el globo a través del pabilo como si fuera un yoyo, el globo podrá bajar y devolverse varias veces porque el agua y el peso de la decoración harán que este logre ese movimiento. Fue una actividad creativa, dinámica e interactiva ya que

para ellos era algo totalmente nuevo, me comentaban que no sabía que un globo con agua no necesariamente se explotaba, aprendieron que puede tener cierta cantidad y no explotarse, muchos aprendieron también a utilizar el yoyo original a través del simulacro del yoyo hecho con el globo pero otros no. Lo importante de toda esta actividad es que siempre les explique que realmente lo vital no era aprender perfectamente a jugar, les mencioné que las habilidades se adquieren con el tiempo y la práctica, lo que realmente importaba es que cada niño se vaya a su hogar con una amplia gama de conocimientos sobre los juegos tradicionales, entendiendo que jugándolos interactúan, conviven, realizan trabajo en equipo, socializan, se divierten, aprenden cosas nuevas y hacen uso de recursos reciclables. (Aspecto importante para la conservación del ambiente). Otro aspecto que resulta importante destacar es que este juego, desarrolló más que todo el aspecto social que desea lograr esta investigación, ya que mientras los niños se comunican y juegan se encuentran en constante interacción, una vez que aprendan a jugar bien el yoyo, pueden hacer competencias, intentar hacer figuras como la sillita, el columpio y así comparten y aprenden diferentes estrategias.

Día 7: 13/07/2011

Juego 6: “Rayuela o Pisé”

Objetivo: Desarrollar habilidades motoras, espaciales. Jugar, divertirse, socializar. Utilizar materiales reciclables.

Posibles materias: Sociales.

Materiales: tizas, piedras.

Desarrollo: Para iniciar este juego les expliqué de qué se trata la rayuela y cómo se juega dando un ejemplo, en el ejemplo se mostraron un poco confundidos ya que ellos no conocían este juego como “rayuela” si no como

“pisé”, pero después cuando comenzamos a jugarla la entendieron perfectamente y se ubicaron, me explicaron que antes ya la habían jugado pero sin reglas y con diferentes nombres como: avioncito, cielo, pisé, etc. Ahora bien, para llevar a cabo este juego, se dibuja la rayuela en el piso utilizando la tiza, luego se lanza la piedra hasta la casilla 1, cada niño debe saltar de casilla en casilla usando un solo pie, cuando llegue a las casillas pares saltan con los dos pies, una vez que lleguen a la última casilla, el niño se devuelve hasta donde lanzó la piedra, la recoge parado en un solo pie y la tira fuera de la rayuela, se repite el juego tirando la piedra a las demás casillas y se pierde turno si pisan las rayas o si se te olvida recoger la piedra; entonces comenzará a jugar otro compañero. Cuando cada niño termine su recorrido en la rayuela o pisé, le entregaré una pieza que forma parte de un rompecabezas, cuando se acaben las piezas los mandaré a colocarse en grupo para que juntos formen el rompecabezas, éste formará la imagen de una rayuela. Para realizar esta actividad les pregunté a los niños ¿qué números observan en la rayuela?, me respondieron que veían los números: “uno, tres, cuatro, seis, etc., y que aparte de eso observaban las casillas con diferentes colores de tizas” Luego les entregué escrito a cada uno los nombres de los números (uno, dos, tres, cuatro, hasta completar los números que contiene la rayuela) y debían de colocarlos al lado de la rayuela en el mismo orden, esto con la finalidad de que realizaran otra rayuela con hojas colocadas por ellos, una vez pegadas en el piso las rellenaron con papel periódico y las pintaron con marcadores pinturas, creyones, etc.

Día 8: 14/07/2011

Juego 7: “La perinola”

Objetivo: Estimular el sentido de conservación en los niños, aprender a jugar, interactuar, divertirse, socializar.

Posibles materias: Sociales, Educación Artística.

Materiales: material de desecho, papel bond, pega.

Desarrollo: Con este juego, al igual que con el yoyo, les mencioné un breve concepto: “es un juego tradicional compuesto por 2 piezas o partes: la superior o cabeza y la base o mango, ambas sujetas y unidas por una cuerda” al principio los niños no se mostraron muy entusiasmados, pero luego de conversar y evaluar los conocimientos previos que presentaban cada uno respecto a la perinola, fueron integrándose un poco más, el motivo por el cual se encontraban “sin ganas de jugar” como ellos manifestaban, era porque siempre han considerado que la perinola es un juego muy difícil, que en diversas oportunidades intentan jugar pero se les hace imposible, sin embargo les explique que era algo que requería de concentración y entusiasmo, tal vez si ellos cambiaban de actitud podían aprender, es por eso que realice una actividad rápida y fácil para comenzar a jugar, inicialmente les pedí que con material de desecho rellenaran una perinola que estaba impresa en una hoja que les entregué, mientras recolectaban el material de desecho me preguntaban que por qué no podían rellenar el dibujo con marcadores, pinturas, etc., les expliqué que era preferible materiales de desecho para variar, ya que en la actividad anterior habíamos utilizado esos materiales, era preferible que buscaran hojas reciclables, puntas de los colores, cartón, hojitas secas de arboles que encontraran en el piso, plástico, entre otros materiales. Una vez finalizada esta actividad comenzamos a jugar, les costó mucho este juego, algunos se sentaron y no quisieron intentarlo más, me decían que estaban aburridos y que cambiáramos de juego, otros si mostraron interés y aprendieron, me comentaban que no pensaban aprender tan rápido, otros me decían que les agradaba haber aprendido ya que sus padres en casa en diversas oportunidades quisieron enseñarles pero de otra forma que era al revés, es decir que en vez de tomar el mango e introducir la parte superior era tomar la parte superior e introducir el mango. Considero que de todos los juegos

aplicados, este fue el que más dificultades presentó, debido a que los niños se sintieron un poco inferiores comparados con otros que ya lo habían aprendido, aquí se pudo observar perfectamente la Etapa que planteó Erik Erikson en su Teoría del Desarrollo Psicosocial “Laboriosidad Vs Inferioridad”, ya que mientras unos niños continuaban con el afán de aprender y lo intentaban indeterminadas veces se sentía capaces y felices por su esfuerzo, mientras que los que preferían no intentarlo se sentían inferiores, estas conductas son muy comunes en niños de esta edad, lo importante es que siempre puedan contar con el docente o con una persona mayor que los ayude y pueda orientarlos para que siempre se puedan sentir útiles y capaces. A pesar de todo me pareció una actividad muy nutritiva y especial; los niños hicieron dibujos muy lindos y aprendieron conocimientos nuevos.

Día 9: 15/07/2011

Juego 8: “El trompo”

Objetivo: Determinar la importancia de los juegos tradicionales, en este caso el trompo. Reconocimiento de valores. Recrearse, socializar.

Posibles materias: Sociales, Educación Artística.

Materiales: papel bond, colores, marcadores, sobre de papel, papeles con los valores escritos.

Desarrollo: El último día quise cerrar con el juego tradicional y popular llamado “el trompo” ya que por su singular forma de jugar, siempre llama la atención de las personas, sobretodo de los niños; comencé de igual forma explicándoles un breve concepto: “juguete de metal o madera, con forma de cono, que accionado por un cordel que se desenrolla y gira apoyado sobre la punta”, mi principal objetivo es que poco a poco los niños entiendan por qué el trompo sigue siendo de mucha importancia a pesar de que ya no sea tan

común observarlo en la sociedad y lo importante que es para el desempeño tanto intelectual como recreativo de los niños de hoy en día, además que este juego presenta mucha relación con el ambiente, porque, debe jugarse en espacios abiertos donde no hayan muchas personas cercas porque pueden lastimarse, puede ser en un parque, una calle cerrada, entre otro lugares, también al momento de hacer la troya o el círculo donde bailan los trompo los niños estilan realizarlo con piedritas y tierra. Luego de darles las instrucciones, fuimos al patio, les enseñe el trompo, les mostré sus partes y les explique cómo se enrollaba la cuerda y cómo se lanzaba, se divertieron mucho intentándolo y la cantidad de preguntas y comentarios que hacían me permitía darme cuenta que estaban realmente a gusto con la actividad, me decían: “siempre había intentado bailar un trompo pero salía volando”, “el trompo tiene que lanzarse con fuerza, que fino como da vueltas”, “se lo voy a enseñar a mi papá hoy cuando llegue a la casa”, “este trompo es más divertido que el “Beyblade”, entre otras cosas. Una vez que terminaron de jugar les entregué a todos un papel bond y les dije que dibujaran un trompo grande y que lo pintaran pero no de una forma común con colores o marcadores, sino que dentro del trompo realizaran dibujos referentes a ¿Cómo se sintieron al momento de jugar?, ¿qué cosas les inspiraba a pensar el trompo?, ¿Qué imaginaban? ¿Qué pensaban?. Fue una actividad gratificante y divertida, ya que me sorprendieron los dibujos, la mayoría eran: niños corriendo, riendo, abrazados, felices, cantando, bailando; con palabras como: amistad, libertad, compañerismo, amor, unión, paz, entre otras. Como actividad de cierre llevé un sobre que tenía adentro varios papeles que llevaban escritos “valores” (paz, honestidad, amor, libertad, solidaridad, compañerismo, amistad, dignidad, valentía, respeto, etc.), llame a cada niño y les pedí que tomaran un papelito, que lo leyeran y lo conservaran para que trataran en la medida de lo posible practicar ese valor y todos lo que conocieran cada día, ya que les indiqué que era de vital importancia ser un individuo consciente que aplicara cada uno de esos valores que estaban en

el sobre. Todos los niños me dieron las gracias y las profesoras me felicitaron, ya que finalmente, según las anotaciones y actitudes de los niños, los objetivos planteados en la presente investigación se habían logrado, porque consiguieron mejorar a través de los juegos su desarrollo social y ambiental, les dejé gracias a la aplicación de los juegos, muchos tips y estrategias para el cuidado del ambiente y para su convivencia, aprendieron a jugar y a compartir, cuidar los espacios, no dejarlos llenos de basura, hacer uso de materiales de desechos, entre otras cosas.

CAPÍTULO IV

Análisis de resultados

IV.1 Presentación y análisis de los resultados

A continuación se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la Unidad Didáctica diseñada por Acuña (2000), luego que culminó la fase de recolección de la información, todas las anotaciones y descripciones obtenidas, se interpretaron partiendo de los comentarios de los niños antes, durante y después de realizar los juegos. Se utilizó el Método Comparativo Constante también conocido como Muestreo Teórico desarrollado por Glaser y Strauss (1967).

IV.2.1 Representación grafica

Representación de la información que se interpreta a través de cuadros y que luego se comparan por medio de gráficos para llegar a una conclusión

CUADRO 1

1. La mar está agitada

OBSERVABLES	COMENTARIOS	INTERPRETACIÓN
<p>-Se entregó a los niños la letra de la canción de la ronda</p> <p>-Leyeron individualmente, después se realizó la lectura colectiva y conversamos sobre los elementos del mar que se nombran en la canción.</p> <p>-En la hoja realizaron un dibujo de la canción, para comenzar se escogen los personajes junto con los niños, se hace un círculo y se comienza a cantar, cada personaje irá saliendo al centro al oírse nombrar haciendo como si estuviera entrado al mar, el juego finaliza cuando el grupo lo desee o cuando todos hayan representado los personajes.</p>	<p>-Yo no soy una señorita así que no voy a bailar eso</p> <p>-Este juego me encanta, la canción es bella y me hace sentir que estoy en el mar.</p> <p>-Me gusta porque bailo muy cómico</p> <p>-Los animales del mar son más libres que los terrestres.</p> <p>-Mi animal favorito es el tiburón y el manatí, ¿por qué no están en la canción?.</p> <p>-Me gustó el juego, pero nunca conseguimos la casa de oro y de cristal</p> <p>-Nosotros estamos como la mar, agitados. (risas)</p> <p>-Es importante que cuidemos las playas, sino nos bañaremos con agua sucia y negra.</p> <p>-Nos podemos enfermar si no cuidamos todo el ambiente.</p>	<p>-Estimulación musical al momento del baile.</p> <p>-Los niños lucen muy animados y se divierten.</p> <p>-Desarrollo de la comunicación a través de juegos.</p> <p>-Responsabilidad ambiental</p> <p>-Identificación de bellezas marinas</p> <p>-Interacción social que se desarrolla en el transcurso del juego por parte de todos los niños.</p>

2. El gato y el ratón

OBSERVABLES	COMENTARIOS	INTERPRETACIÓN
<p>-Reunión de grupo y ronda de adivinanzas</p> <p>-Preguntas de conocimiento previo</p> <p>- El objetivo de esta actividad, además de jugar y compartir, es dar la oportunidad a los niños de demostrar habilidades: de caza (al que hace el papel de gato) y de esconderse, (al que hace el papel de ratón).</p> <p>-Se decidió quiénes iban a representar los papeles del gato y del ratón, luego los niños se toman de la mano y hacen un círculo, ésta representa la casa del ratón. El gato debe permanecer afuera, luego comienza el juego cuando el gato, tocando las cabezas de los diferentes jugadores, pregunta por el ratón</p>	<p>-Este juego me hace sentir libre, me encanta</p> <p>-Quiero jugar muchas veces y ser el gato, es emocionante.</p> <p>-En este juego debemos trabajar en equipo, porque si no se comen el ratón</p> <p>-Es mejor jugarlo aquí afuera (en el patio), para poder gritar y correr mucho.</p> <p>-Nunca puedo ser el gato o el ratón, elíjanme a mí, yo soy rápido</p> <p>-Yo soy el gato porque soy más rápido que todos.</p> <p>-Nosotros somos la casa del ratón, no podemos soltarnos</p> <p>-No hay que dejar que el gato se meta a comerse al ratón.</p>	<p>-Competitividad al momento de jugar y correr para atrapar al ratón.</p> <p>-Interacción social que se desarrolla en el transcurso del juego por parte de todos los niños.</p> <p>-Se muestra mucho compañerismo al momento de jugar, todo tratan de defender al ratón.</p> <p>-Relación con el ambiente, ya que entienden que es mejor afuera por el espacio y el ruido que pueden ocasionar.</p> <p>-Trabajar en equipo</p> <p>Libertad</p> <p>-Conciencia social y ambiental</p>

3. Las tres perseguidas

OBSERVABLES	COMENTARIOS	INTERPRETACIÓN
<p>-Divertida ronda muy parecida a la del gato y el ratón, pero en esta son tres los personajes: una abeja, un gorrión y una niña (o). Consiste en las travesuras de una niña que molesta en su tranquilo hogar a la abeja y también al gorrión, éstos salen a perseguirla hasta que la encuentran, cuando esto ocurre, el juego vuelve a comenzar.</p> <p>- Cada abeja debe buscar un panal, pero éstos no se deben dejar agarrar. Cuando cada abeja tenga su panal, se sentará a trabajar con las actividades que siguen, se entrega a los niños la letra de la ronda y de igual forma que el día anterior deberán ilustrar lo que lean, para comenzar se elige a quienes van a representar la abeja, el gorrión y el (la) niño (a), luego los niños se toman de la mano y hacen una ronda, ésta representa la casa del gorrión y de la abeja.</p>	<p>-Los varones corren más rápido que las niñas, eso no se vale.</p> <p>-Un día me picaron muchas abejas en un parque que fui en la Gran Sabana, habían muchas montañas bellas.</p> <p>-Hay que ser inteligentes para poder atrapar a la abeja y al gorrión.</p> <p>-Hagamos un plan secreto para poder ganar.</p> <p>-Me da mucha risa este juego, me estoy divirtiendo pero igual me dan miedo las abejas.</p> <p>-Ah! Ya me acordé de este juego, una vez mi primo me lo enseñó, que bueno que lo voy a jugar.</p> <p>-Estoy cansada de correr pero no puedo dejar que me atrapen.</p>	<p>-Interacción social que se desarrolla en el transcurso del juego por parte de todos los niños.</p> <p>-Competencia sana que emociona a los niños.</p> <p>-Identificación de los animales presentes en el juego</p> <p>-Estrategias creativas para lograr metas</p> <p>-Uso del ambiente como entorno social e interactivo</p> <p>-Diversión como herramienta fundamental</p> <p>-Evocación</p>

4. A la víbora de la mar

OBSERVABLES	COMENTARIOS	INTERPRETACIÓN
<p>-Busca brindar a los niños la oportunidad de descubrir los gustos o preferencias que tienen acerca de determinados aspectos de la vida.</p> <p>-Se eligió junto con los niños el tema con el cual jugarán, se designaron por acuerdo del grupo dos líderes que serían los que escogerán en secreto el elemento que representarán</p> <p>-Se colocó una raya en el piso que dividió a los dos jugadores, se tomaron de las manos en forma de arco por debajo del cual pasó el resto de los compañeros, los niños hicieron una columna y al ritmo de la canción, pasaron por debajo del arco, siguiendo las instrucciones de la canción</p> <p>-Después se capturó con los brazos de los dos compañeros líderes al jugador que va pasando y le preguntan ¿qué prefiere? de los dos elementos que ellos representan y así sucesivamente.</p>	<p>-Mi mamá siempre me cantaba esta canción cuando estaba pequeña.</p> <p>-Me da miedo cuando paso por el medio del arco.</p> <p>-Vamos a halar fuerte para poder ganar.</p> <p>-Muchachos! Escuchen, si nos agarramos fuerte por la cintura podremos halar sin soltarnos para lograr ganar.</p> <p>-¿Será que cuando vamos a la playa hay una víbora adentro y no lo sabemos?</p> <p>-Las víboras comen basura, es mejor no echar basura cuando vayamos a la playa.</p> <p>-Mira Daniela, no es sólo cuando vamos a la playa no debemos echar basura en ningún lugar, para eso están las cestas de basura.</p> <p>-A mi si me gustan los animales rastros, en un parque Jurásico que fui en Disney habían muchas.</p>	<p>-Descubrir los gustos o preferencias que presentan los niños.</p> <p>-Identificación de líderes</p> <p>-Comunicación efectiva, importante para lograr un fin común.</p> <p>-Valoración y cuidado del ambiente.</p> <p>-Evocación</p>

5. El yoyo

OBSERVABLES	COMENTARIOS	INTERPRETACIÓN
<p>-Indagar sobre conocimientos previos, llevar un yoyo para que los niños lo exploraran y jugaran con él, explicar y modelar como se hace un yoyo con globos llenos de agua, decorarlo con material de desecho, realizar la actividad con un grupo reducido de niños.</p> <p>-Jugar y practicar la ejecución del yoyo.</p> <p>-Ronda de preguntas para observar lo aprendido.</p>	<p>-Me da pena jugar.</p> <p>-Yo no sé qué es un yoyo.</p> <p>-Yo sé jugar yoyo porque mi primo me enseñó.</p> <p>-¿Cómo vamos a llenar globos con agua y si explotan? Todos nos vamos a mojar.</p> <p>-La pintura en el globo se ve diferente, aunque me gusta pintar aquí porque me siento como una pintora.</p> <p>-Otra forma de hacer un yoyo en la casa puede ser con dos Cd (discos) y un tubo de papel higiénico</p> <p>-Ahora le voy a decir a mi papá que ya se jugar, él dice que jugaba cuando era joven.</p> <p>-Me divierte este juego.</p>	<p>-Formación personal y social.</p> <p>-Interesarse por conocer costumbres, juegos propios de su comunidad o país.</p> <p>-Expresar sus opiniones y respetar la de los demás.</p> <p>-Combinar diferentes técnicas de expresión artística a través del dibujo, pintura, modelado, escultura, otros.</p> <p>-Creatividad</p> <p>-Socialización</p>

6. Pisé o Rayuela

OBSERVABLES	COMENTARIOS	INTERPRETACIÓN
<p>-Ronda de preguntas para saber qué conocimientos presentaban los estudiantes sobre este juego, describir de que se trata el juego.</p> <p>-Los materiales necesarios para desarrollar este juego son: tizas (para dibujar la rayuela en el piso), piedritas, y todos los jugadores que quieran.</p> <p>-Una vez que el niño culmine el recorrido de la rayuela, al final se hará entrega de piezas para que armen un rompecabezas que formara la imagen de la rayuela.</p>	<p>-Ese juego no se llama rayuela, se llama pisé.</p> <p>-Mi hermanita un día se rompió la rodilla jugando pisé</p> <p>-Este juego me gusta porque me hace brincar.</p> <p>-Debemos esperar nuestro turno y hacerlo con calma</p> <p>-Yo lo haré rápido y muy bien.</p> <p>-El rompecabezas es fácil de armar, yo voy a ganar.</p> <p>-Yo no puedo jugar esto en mi casa porque no puedo rayar el piso,</p> <p>-Es un juego divertido y al aire libre.</p>	<p>-Reconocer la capacidad para trabajar con otros en juegos y trabajos.</p> <p>-Esperan su turno para jugar la rayuela.</p> <p>-Participa en actividades en equipo que permitan mejorar sus logros y los de sus compañeros.</p> <p>-Respeto mutuo, identidad y socialización.</p> <p>-Confianza y seguridad</p>

7. La Perinola

OBSERVABLES	COMENTARIOS	INTERPRETACIÓN
<p>-Conversar y evaluar los conocimientos previos que presentaban cada uno respecto a la perinola.</p> <p>-Realizamos una actividad con material de desecho, rellenado una imagen de la perinola que estaba en una hoja, los materiales utilizados fueron: puntas de lápices, vasitos plásticos, pabilo, paletas, hojas secas, periódico, tijera, pega, etc.</p>	<p>-Yo conozco una forma de jugar perinola que es diferente a la que nos están explicando.</p> <p>-Me gustaría jugar, pero no sé cómo.</p> <p>-La perinola me parece aburrida y difícil, no me gusta.</p> <p>-¿Por qué tenemos que utilizar material de desecho?</p> <p>-Me gusta este juego aunque no sepa jugarlo.</p> <p>-Quiero aprender a jugar perinola para decirle a mi abuelo que al fin aprendí.</p> <p>-Si la perinola la inventaron los chinos como nos dijo la maestra, por qué la juegan los venezolanos.</p> <p>-Esta perinola con material de desecho me quedó muy bella.</p>	<p>-Formación personal y social</p> <p>-Participación en la conversación de la perinola.</p> <p>-Juegan con la perinola.</p> <p>-Utilizar materiales que se pueden transformar al reproducir modelos de objetos presentes en el medio natural y social.</p> <p>-Afectividad</p> <p>-Evocación</p> <p>-Nexos y valoración de familiares.</p> <p>-Comentarios críticos.</p>

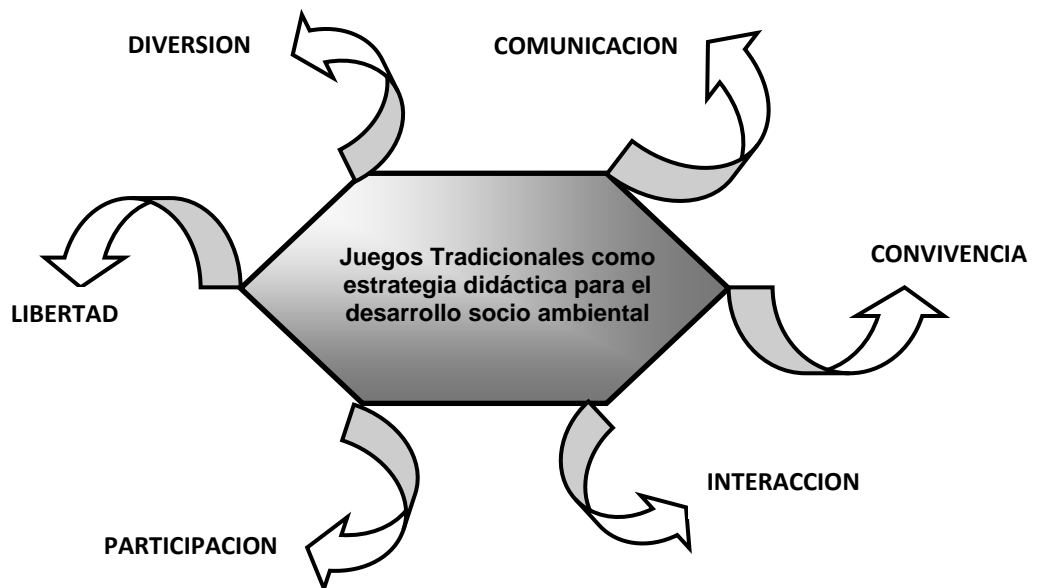
8. El Trompo

OBSERVABLES	COMENTARIOS	INTERPRETACIÓN
<p>-El objetivo de explicar este juego es que los niños entiendan por qué el trompo sigue siendo de mucha importancia, a pesar de que ya no sea tan común observarlo en la sociedad.</p> <p>También que se sepan lo importante que es para el desempeño tanto intelectual como recreativo.</p> <p>Dibujar un trompo en un papel Bond y adentro del trompo hacer dibujos referentes a cómo se sienten, qué pensaron, entre otras cosas,</p>	<p>-A mí me gusta el trompo pero mi mamá dice que es peligroso.</p> <p>-Me gusta porque podemos hacer competencias y compartir.</p> <p>-¿Hay que lanzarlo fuerte para que pueda bailar?</p> <p>-Yo prefiero jugar "Bay Blake" (trompo automático), es más fácil.</p> <p>-A mí me encanta este juego, en mi casa mis vecinos hacen competencia y gana el mejor.</p> <p>-Este juego es divertido, pero prefiero ver cómo lo hacen desde aquí sentado.</p>	<p>-Representar acciones y objetos de su medio ambiente.</p> <p>-Capacidad para compartir y disfrutar.</p> <p>-Dominio y control del cuerpo y movimientos.</p> <p>-Posibilidades expresivas y capacidad de comunicarse.</p> <p>-Hacer uso de recursos ambientales tales como piedras y tierra.</p> <p>-Socializar</p> <p>-Compartir</p> <p>-Intercambio de ideas.</p>

GRÁFICOS

A continuación se presenta el gráfico con las “**categorías centrales**” de los juegos tradicionales aplicados a los estudiantes, éstas fueron seleccionadas a partir de los “**temas recurrentes**” que surgieron de los comentarios dados por los niños al momento de la aplicación de los juegos tradicionales, ya que es importante tomar en cuenta los argumentos y las acotaciones que manifestaban, de esta manera las categorías permitirán sintetizar de una forma clara y concisa los “**temas centrales**” de la aplicación, para que al momento de obtener los resultados se compruebe si los objetivos se cumplieron.

Gráfico 1. Categorías centrales de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo socio ambiental del niño



Cuadro 2. Categorías de análisis: Se define las “categorías centrales” y se especifican sus propiedades.

Categorías	Definición	Propiedades
DIVERSIÓN	<p>-Es un entretenimiento proporcionado a individuos, generando momentos alegres y dinámicos, su principal objetivo es recrear buscando resultados positivos para el individuo. El juego es una forma de diversión que mejora el aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.</p>	<p>-Uso del tiempo de una manera planeada.</p> <p>-Socialización</p>
COMUNICACIÓN	<p>-Transmisión y recepción, dinámica de mensajes, contenidos de ideas. Medio principal para llevar a cabo la interacción entre dos o más individuos, ya sea través del lenguaje o por otros medios. Es un comportamiento mediante el cual el emisor busca despertar una reacción a través de un mensaje dirigido a un receptor</p>	<p>-Intercambio de ideas, sentimientos u opiniones</p> <p>-Acto de expresar y compartir</p> <p>-Transferencia de información</p>
CONVIVENCIA	<p>-Forma en la que cada uno de nosotros se relaciona con los demás, se sustenta en un conjunto de normas y valores sociales que vamos aprendiendo y mejorando a lo largo de la vida, sus valores son: respeto, tolerancia, responsabilidad, solidaridad.</p>	<p>-Factor que ayuda al bienestar y al equilibrio emocional.</p> <p>-Socialización</p>

<p>INTERACCIÓN</p>	<p>-Acción recíproca entre dos o más agentes, hace referencia a la existencia de una nueva perspectiva al conocimiento</p>	<p>-Influencia social que recibe todo individuo. -Socialización.</p>
<p>PARTICIPACIÓN</p>	<p>-Forma de intervención social que les permite a los individuos en este caso a los estudiantes, reconocerse como actores que, al compartir y desarrollar una actividad determinada, presentan la oportunidad de identificarse a partir de intereses, expectativas, valores y posibilidades comunes. Es la colaboración en un hecho ajeno a la motivación, en donde la capacidad de reflexionar y opinar se lleva a cabo con respeto y responsabilidad.</p>	<p>-Proceso individual o colectivo que facilita el desarrollo de los proyectos y actividades.</p>
<p>LIBERTAD</p>	<p>-Es la facultad que presenta el ser humano para ejecutar o no cualquier actividad, partiendo de su inteligencia y motivación, es un conjunto de alternativas que permite que el ser humano se sienta libre de sus actos, entendiéndose por ser libre querer todo lo que haces y no todo lo que quieres.</p>	<p>-Conjunto de alternativas que ofrece la vida</p>

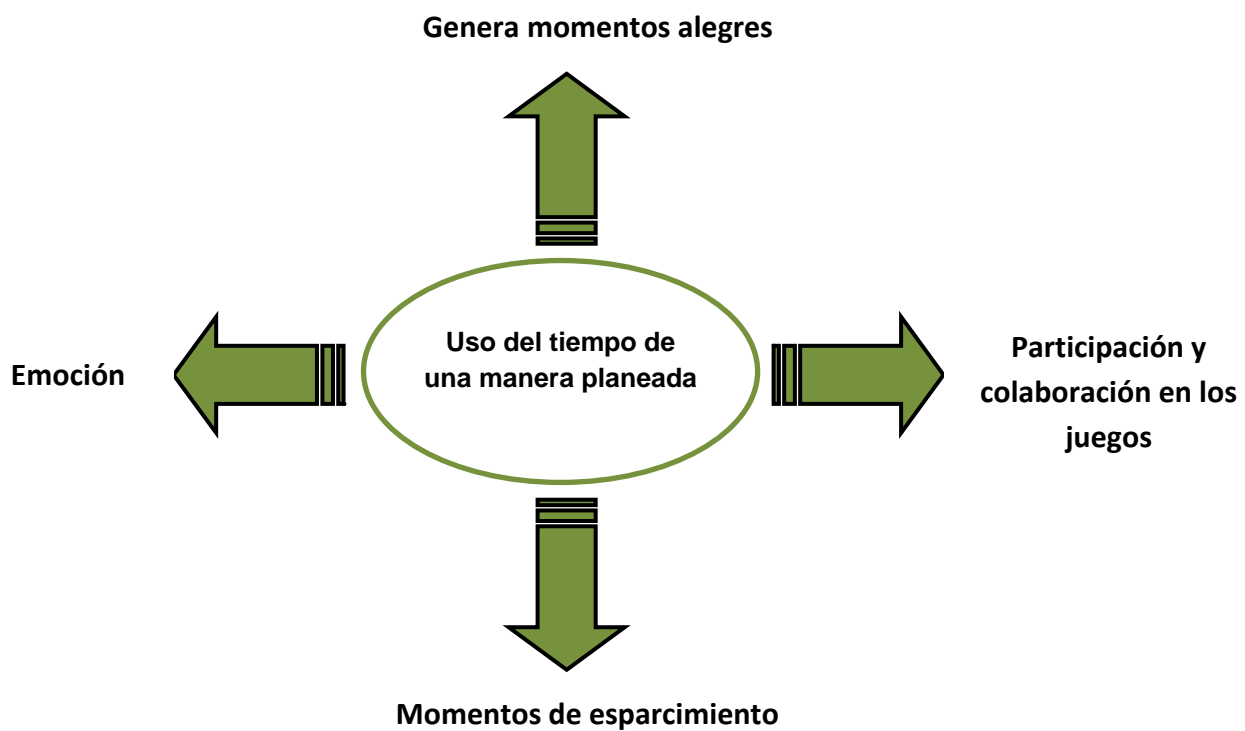
CUADROS DE LAS PROPIEDADES E INDICADORES

Seguidamente, se presentan los cuadros donde se evidencia las propiedades con sus respectivos indicadores, éstos expresan comentarios dados por los estudiantes al momento de jugar. (textos parciales seleccionados).

Cuadro 3. Propiedades e indicadores de la categoría: Diversión

Propiedades e Indicadores	Textos parciales seleccionados
<p>Uso del tiempo de una manera planeada:</p> <ul style="list-style-type: none">- Genera momentos alegres- Emoción- Momentos de esparcimiento- Participación y colaboración en los juegos.	<p>“Me divierto más jugando con mis amigos estos juegos que sentado solo jugando PSP”</p> <p>“Estos juegos me gustan y me divierten mucho, me da risa ver como mis amigos bailan”</p> <p>“Los juegos nos ayudan a tener ideas cuando estemos aburridos en la casa”</p> <p>“Me estoy divirtiendo tanto que no quisiera entrar al salón”</p> <p>“Me alegra estar con mis amigos en el patio”</p>

GRÁFICO 2. INTEGRACIÓN DE LA CATEGORÍA: DIVERSIÓN



ANÁLISIS

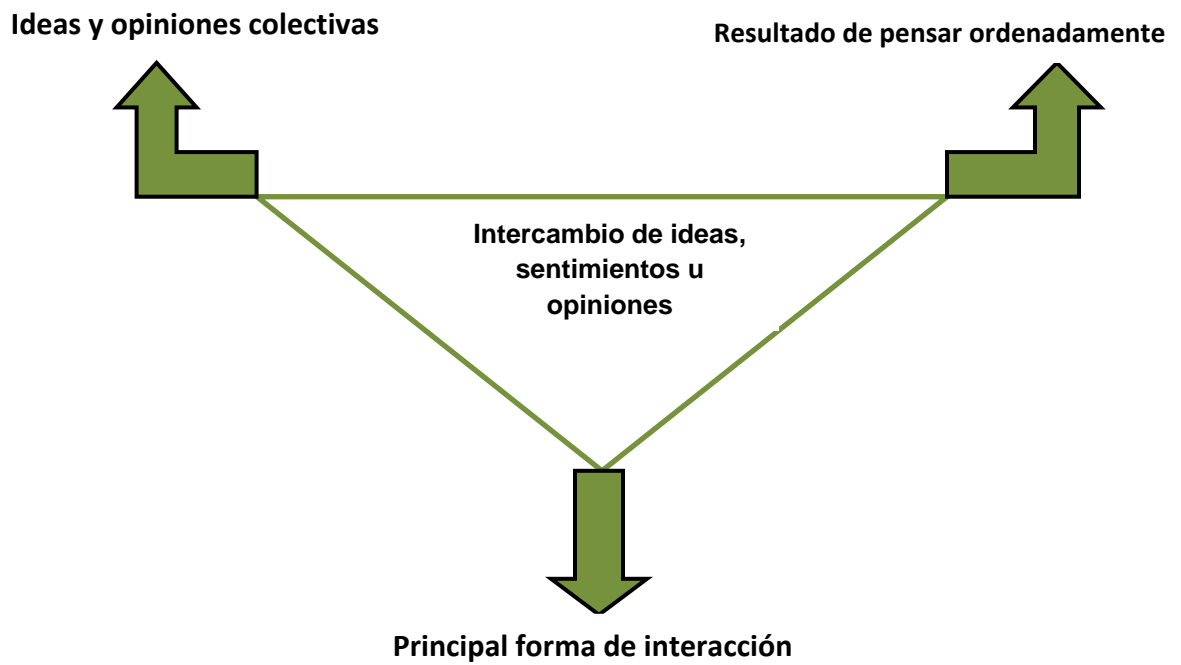
En el gráfico 2 se presenta la integración de la primera categoría central “Diversión”, en esta se desarrolla una serie de características que permiten a los estudiantes desarrollar los juegos de una manera dinámica, divertida y productiva, la idea central es el “uso del tiempo de una manera planeada, desarrollando momentos alegres, emoción, esparcimiento, participación, y colaboración; dichas características estuvieron presentes en los niños a medida que se aplicaron los juegos, considero esta categoría importante ya que según el Diccionario de la Real Academia Española, “la diversión es la actividad o espectáculo que gusta y produce placer, es la cosa que hace pasar el tiempo de manera agradable”.

Se puede llamar diversión a cualquier actividad agradable que sirve para el descanso o la relajación de los seres humanos, porque ésta no es obligatoria, busca interrumpir de una manera positiva el trabajo habitual, divertirse un poco es bueno y necesario, debido a que todos necesitamos un momento de descanso para reparar fuerzas físicas y mentales, desde este punto de vista, la diversión es un factor fundamental en la vida cotidiana, sobretodo en el día a día de los niños, ya que evidentemente necesitan de un momento de esparcimiento e interacción para desarrollar habilidades sociales en espacios abiertos donde al mismo tiempo interactúen con el ambiente.

Cuadro 4. Propiedades e indicadores de la categoría: Comunicación

Propiedades e Indicadores	Textos parciales seleccionados
<p>Intercambio de ideas, sentimientos u opiniones:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ideas y opiniones colectivas -Resultado de pensar ordenadamente -Principal forma de interacción social 	<p>“Es importante conocer la opinión de nuestros compañeros para poder entendernos y jugar tranquilos”</p> <p>“Si escuchamos las instrucciones podemos entender los juegos”</p> <p>“Vamos a inventar un plan secreto para que podamos correr más rápido y no nos alcancen”</p> <p>“Yo pensé que estas actividades iban a ser aburridas pero me gustan porque estoy jugando y aprendiendo”</p>

GRÁFICO 3. INTEGRACIÓN DE LA CATEGORÍA: COMUNICACIÓN



ANÁLISIS

En el gráfico 3 se muestra la integración de la categoría “Comunicación”, ésta tiene como principal propiedad el “intercambio de ideas, sentimientos u opiniones”, se evidencia cuando los niños planteaban comentarios reflejados en el cuadro 4, a partir de esta categoría se observan las ideas y opiniones colectivas, pensamientos ordenados y formas de interacción; características vitales ya que, la comunicación es un medio de conexión o de unión que tenemos las personas para transmitir o intercambiar mensajes, en otras palabras, cada vez que nos comunicamos bien sea con nuestros familiares, amigos, compañeros de trabajo, socios, clientes, etc., lo que estamos haciendo es establecer una conexión con ellos, esto con la finalidad de dar, recibir o intercambiar ideas, información o comentarios.

Para Fonseca (2000), comunicar es "llegar a compartir algo de nosotros mismos. Es una cualidad racional y emocional específica del hombre que surge de la necesidad de ponerse en contacto con los demás, intercambiando ideas que adquieren sentido o significación de acuerdo con experiencias previas comunes".

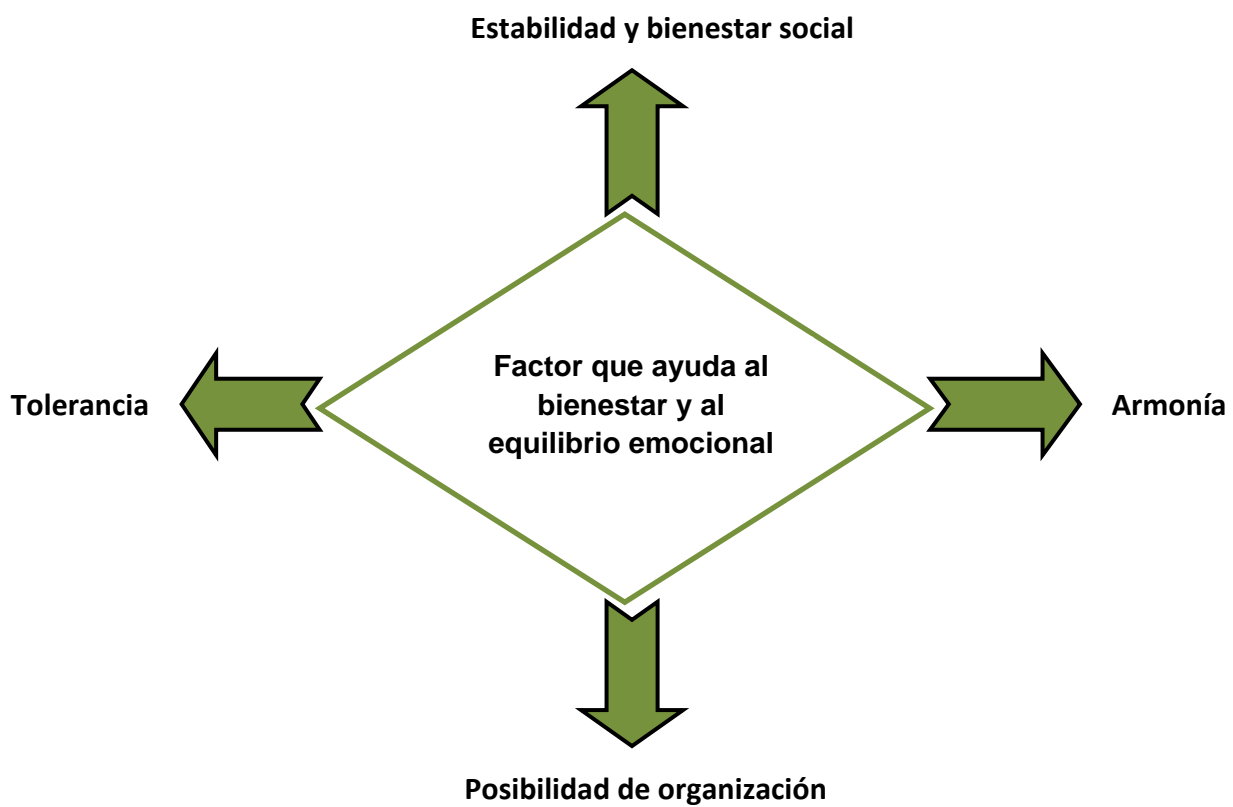
Según Chiavenato (2006), comunicación es "el intercambio de información entre personas. Significa volver común un mensaje o una información. Constituye uno de los procesos fundamentales de la experiencia humana y la organización social"

Por lo tanto, la comunicación es el proceso mediante el cual el emisor y el receptor establecen una conexión en un momento y en un espacio determinado, dando como resultado la transmisión, el intercambio, el compartir ideas, información o significados, características que se observaron en los niños al momento de la ejecución de los juegos, desarrollando de una manera asertiva el reciprocidad entre los niños.

Cuadro 5. Propiedades e indicadores de la categoría: Convivencia

Propiedades e Indicadores	Textos parciales seleccionados
<p>Factor que ayuda al bienestar y al equilibrio emocional:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tolerancia - Armonía - Estabilidad y bienestar social - Posibilidad de organización. 	<p>“Yo creo que si jugamos en orden la profe nos puede regalar chupetas”</p> <p>“Estos juegos son divertidos y me gusta jugarlos con los amigos de mi salón porque así todos compartimos”</p> <p>“Mi mamá me ha enseñado a compartir y a respetar”</p> <p>“Si trabajamos en equipo podemos tener mejores resultados”</p>

GRÁFICO 4. INTEGRACIÓN DE LA CATEGORÍA: CONVIVENCIA



ANÁLISIS

El gráfico 4 presenta la integración de la categoría central “Convivencia”, se resume como el factor que ayuda al bienestar y al equilibrio emocional, esto es un factor de gran relevancia para los estudiantes ya que es necesario contar con una estabilidad, tolerancia, armonía, etc., no solo al momento de jugar si no en todos los escenarios de nuestro día a día.

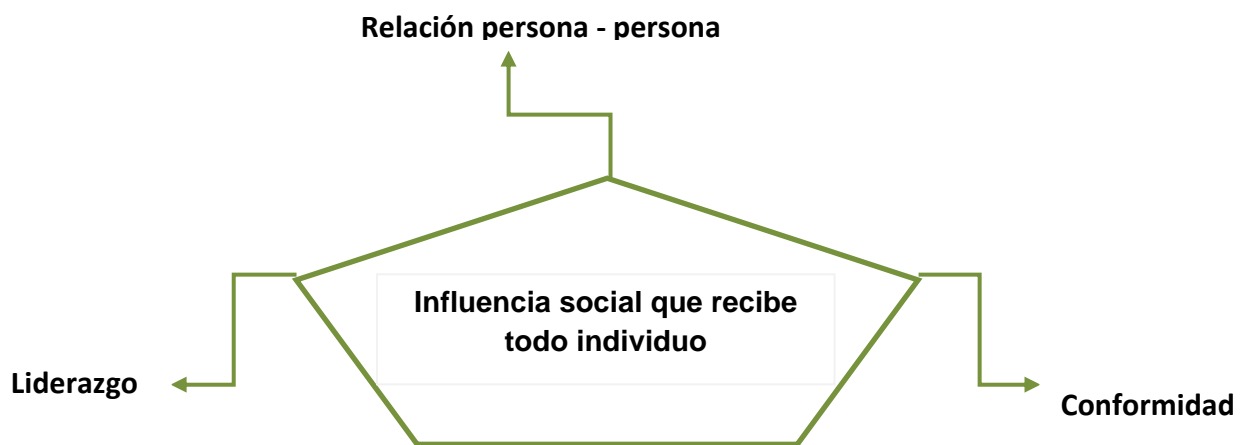
Los estudiantes demostraron un gran sentido de convivencia durante la aplicación de los juegos, del mismo modo pusieron en práctica diversos valores entendiéndose por éstos, los principios que nos permiten orientar o guiar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas, en otras palabras son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro, se observó en el transcurso de los juegos cómo los niños presentaban libertad en elegir qué deseaban jugar o qué deseaban aprender.

La convivencia se evidenció en todos los aspectos ya que los niños en todo momento estuvieron desarrollando la capacidad de vivir y tolerarse, (con-vivir), existió un respeto mutuo y una solidaridad recíproca, los niños se entendieron al momento de ejecutar los juegos y aceptaron las diferencias que existieron entre ellos. Considero que la convivencia es un aprendizaje, se enseña y se aprende a convivir y lo pude evidenciar con los niños.

Cuadro 6. Propiedades e indicadores de la categoría: Interacción

Propiedades e Indicadores	Textos parciales seleccionados
Influencia social que recibe todo individuo: -Relaciones persona – persona -Conformidad -Liderazgo	“Yo quiero ser del equipo de Daniela, ella es mi mejor amiga” “Yo quiero ser el capitán de este juego” “Todos podemos aprender a jugar trompo, si podemos” “Me gusta aprender cómo se juega”

GRÁFICO 5. INTEGRACIÓN DE LA CATEGORÍA: INTERACCIÓN



ANÁLISIS

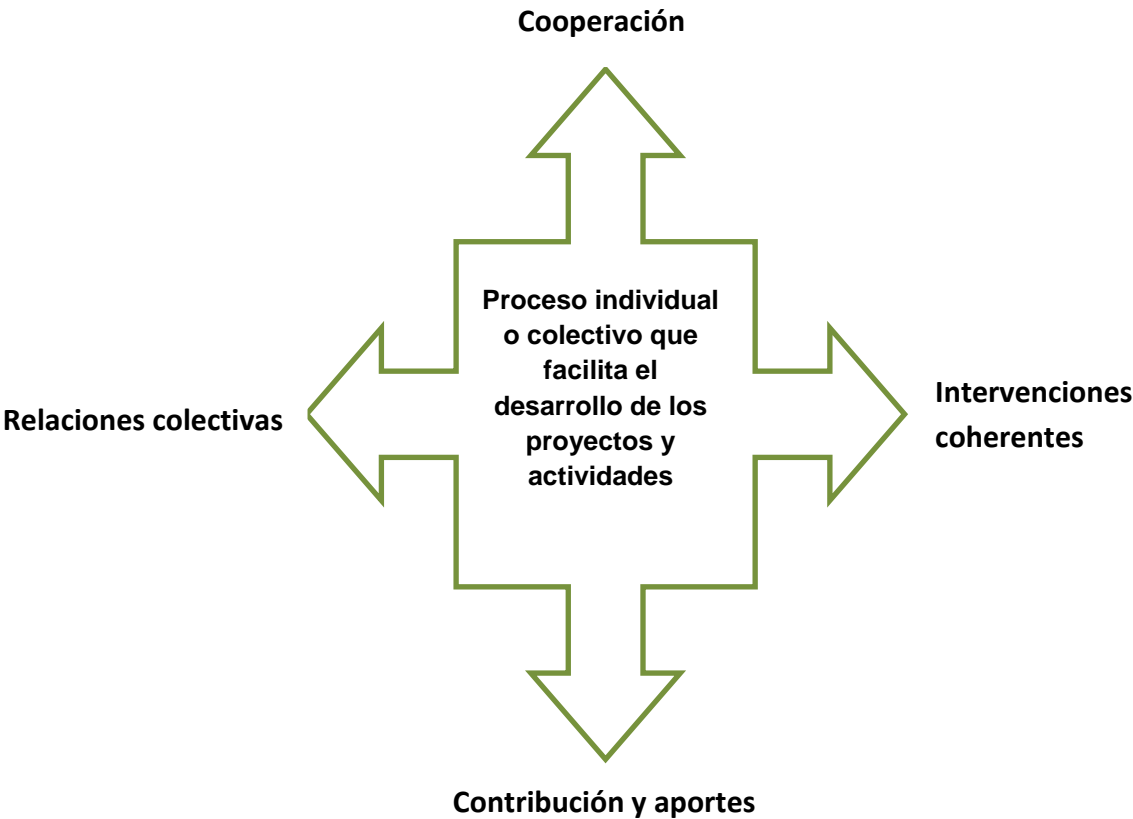
En el gráfico 5 se evidencia la integración de la categoría “Interacción”, ésta es una categoría primordial, debido a que la interacción es aquella acción recíproca entre dos o más individuos, a medida que fui aplicando los juegos, observé cómo se llevaba a cabo la relación persona – persona, el liderazgo de una manera positiva y la conformidad, considerando estas tres características fundamentales.

La relación persona – persona estuvo siempre presente ya que se trabajó en equipo y siempre necesitamos de una buena alianza y comunicación, en cuanto al liderazgo había muchos niños que querían llevar el control de todos los juegos, y les expliqué que un líder no es el que controla todo sino aquel que con ayuda de su equipo hace que todo marche correctamente, considero que una pieza fundamental en todo este trabajo es el liderazgo. Richard L. Daft define el liderazgo como la relación de influencia que ocurre entre los líderes y sus seguidores, mediante la cual las dos partes pretenden llegar a cambios y resultados reales que reflejen los propósitos que comparten. Del mismo modo, les expliqué que la conformidad es aquella semejanza o correspondencia entre dos o más personas, se observó interacción social en todo momento dando resultados positivos ya que ampliar la socialización entre los niños era lo que realmente se buscaba.

Cuadro 7. Propiedades e indicadores de la categoría: Participación

Propiedades e Indicadores	Textos parciales seleccionados
<p>Proceso individual o colectivo que facilita el desarrollo de los proyectos y actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cooperación -Contribución y aportes -Intervenciones coherentes -Relaciones colectivas 	<p>“Yo puedo ayudar a ordenar la ronda”</p> <p>“Profe yo tengo dos cartucheras con colores y puedo compartirlas con los que no trajeron”</p> <p>“Si todos jugamos va a ser más emocionante”</p> <p>“Mañana puedo trae una perinola de madera grandota que tengo en mi casa, para ver si con esa podemos jugar en el recreo”</p>

GRÁFICO 6. INTEGRACIÓN DE LA CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN



ANÁLISIS

El gráfico 6 presenta la integración de la categoría “Participación” entendiéndose por esta, un proceso individual o colectivo que facilita el desarrollo de los proyectos y actividades, considero que esta categoría es muy importante, ya que al momento de ejecutar los juegos los niños se mostraron participativos y atentos, siempre buscaban contribuir haciendo intervenciones y se relacionaban de forma natural y espontánea.

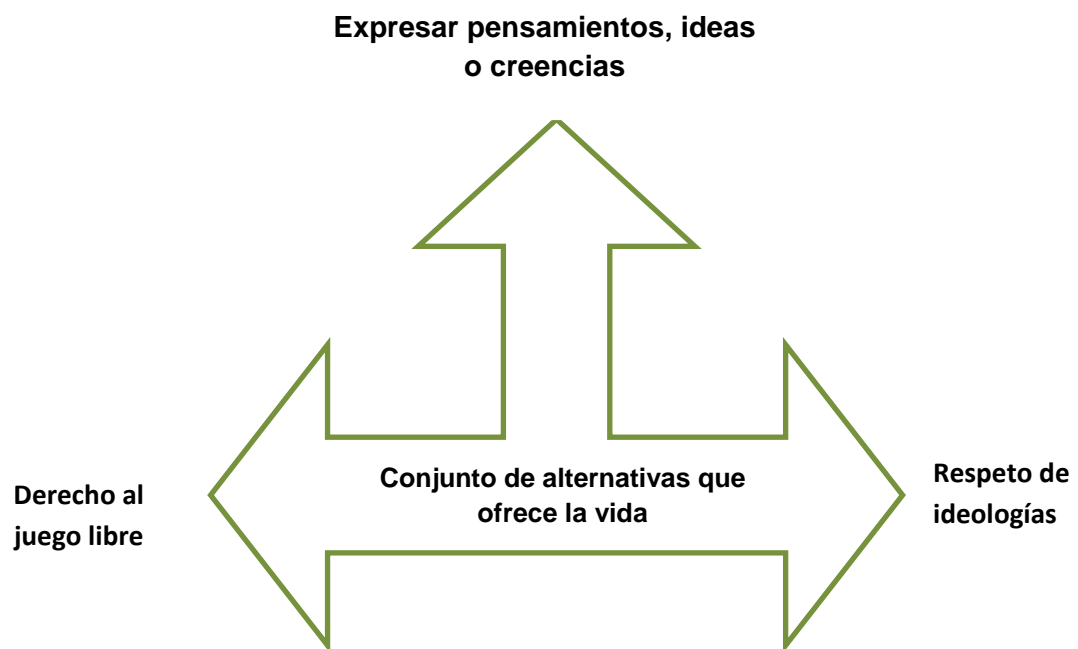
La participación es un acto de motivación iniciada sin ningún tipo de interés que se lleva a cabo con la finalidad de obtener satisfacción personal, es de vital importancia mencionar que no es suficiente sólo con la participación de los niños en el colegio, también los padres pueden participar a través de sus entidades representativas, asociaciones de padres y representantes, entre otras; esto permitiría abordar de manera colectiva los problemas y organizar soluciones y actividades para conseguir uno fin común.

En líneas generales, se observó mucha cooperación, contribución y aportes tanto de los niños como de las profesoras, es una categoría primordial ya que, para que se pudieran desarrollar las actividades se necesitaba de mucha participación y reciprocidad.

Cuadro 8. Propiedades e indicadores de la categoría: Libertad

Propiedades e Indicadores	Textos parciales seleccionados
<p>Conjunto de alternativas que ofrece la vida:</p> <ul style="list-style-type: none">-Expresar pensamientos, ideas o creencias.-Respeto de ideologías <p>Derecho al juego libre</p>	<p>“Este juego me hace sentir libre, me encanta”</p> <p>“Prefiero estar en el patio que en el salón, cuando estoy en el salón me siento encerrado”</p> <p>“Yo hoy no quiero jugar, por eso me voy a sentar”</p> <p>“Miguel tiene las orejas como un ratón, el puede ser el ratón”</p>

GRÁFICO 7. INTEGRACIÓN DE LA CATEGORÍA: LIBERTAD



ANÁLISIS

El gráfico 7 presenta la integración de la categoría “Libertad”, conceptualizando esta categoría como un conjunto de alternativas que ofrece la vida, mientras se ejecutaron los juegos los niños expresaban sus ideas, pensamientos o creencias, respetando las opiniones de los demás. Del mismo modo, de esta categoría se desprenden una serie de características de vital importancia, no sólo para la ejecución de actividades sino para el día a día; es necesario que todos expresemos nuestros intereses y opiniones ya que así podemos desarrollar una mejor comunicación, también el derecho al juego libre y el respeto a las ideologías.

Según la Real Academia Española, la libertad es la capacidad que posee el ser humano de poder obrar según su propia voluntad, a lo largo de su vida; por lo que es responsable de sus actos.

CAPÍTULO V

Conclusiones

Los juegos tradicionales son de vital importancia para la sociedad actual, ya que se demostró que a través de ellos se puede incentivar de manera positiva el uso del tiempo de una manera planeada, estructurada y gozosa.

La Unidad Didáctica es una forma fácil, dinámica y práctica de aplicar actividades, desarrollando un aprendizaje positivo en el grupo que se aplique.

Los juegos tradicionales aplicados a los niños, fueron efectivos y mejoraron el desarrollo social y ambiental de los mismos, aprendieron sobre los juegos y entendieron que es una forma divertida, libre y dinámica de jugar, desarrollando estrategias sociales y conservación del ambiente.

Se demostró que finalmente los niños presentaron motivación, entusiasmo, compromiso y participación al momento de la ejecución de los juegos, manifestando que actividades como estas son de vital importancia para el esparcimiento y la diversión productiva y sana.

En la Unidad Didáctica diseñada por Acuña (2000), se encuentran juegos tradicionales que se pueden aplicar a cualquier grupo de personas obteniendo resultados positivos en cuando al desarrollo social y ambiental se refiere.

En el marco teórico del estudio, se presentan los principales aportes teóricos y metodológicos que orientan el uso del juego como estrategia para el logro del desarrollo socio – ambiental del niño.

A medida que fueron aplicados los juegos tradicionales, los niños aprendieron valores tales como: identidad nacional, libertad, compañerismo, conciencia ambiental, comprensión, solidaridad, respeto, convivencia, entre otros.

A través de las estrategias didácticas fundamentadas en los juegos tradicionales, se mejora el desarrollo social y ambiental de los niños, promoviendo en éstos valores y costumbres tradicionales.

Los juegos aplicados en la investigación incentivan a los niños a que los desarrollen en sus viviendas y en tiempos libres, logrando así el desprendimiento de los juegos virtuales.

Los docentes deben participar en diversas jornadas de actualizaciones de manera que se nutran de temas como el ambiente y los juegos tradicionales para ser aplicados en el aula.

RECOMENDACIONES

A partir de la información obtenida de la investigación y las conclusiones formuladas anteriormente, se plantean las siguientes recomendaciones:

- Promover la realización de actualización docente en donde se haga énfasis en la planificación, ejecución y evaluación de las actividades lúdicas.
- Dotar al colegio con los recursos materiales y didácticos necesarios para desarrollar las actividades lúdicas tradicionales.
- Incentivar a los padres y representantes que participen en el proceso educativo de las actividades lúdicas de los niños tanto en el colegio como en casa.
- Incorporar en la planificación juegos ambientales y tradicionales que promuevan el desarrollo social y ambiental de los niños, creando conciencia social.
- Realizar periódicamente competencias por grados, de juegos tradicionales al aire libre para despertar el interés por los mismos a la población estudiantil.
- Brindarles a los niños un fácil acceso al conocimiento de rondas, juegos y actividades, de manera que puedan aprenderlas cada vez que lo deseen.
- Incluir en las materias más información sobre la Educación Ambiental, de manera que los niños conozcan sobre este tema, dando como resultado la protección y el cuidado del ambiente.

BIBLIOGRÁFIA

- Acuña, M. (2000). Propuesta de un manual didáctico fundamentado en las tradiciones populares venezolanas para la operacionalización del eje ambiente en la II de Educación Básica. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Alcántara Ahumada, Concha (2007). Introducción de una Unidad Didáctica a la programación de aula en educación infantil. Sevilla: Fundación ECOEM
- Aretz, I. (1983) Folklore y Currículo, Vol. 1. Distrito Federal- Venezuela
- Arias, F. (1999). El proyecto de investigación (Tercera edición ed.). Caracas: Episteme.
- Básica, Media y Profesional. Dirección de Educación Básica. Ministerio de
- Bedoy, Victor (2003). La educación e interpretación ambiental en el quehacer escolar UPN. Zapopan, Jalisco. Revista. Revista Plexos (en prensa).
- Bolívar G. (2001) Los Juegos Motrices en el Desarrollo de las Habilidades Perceptomotoras. Maracay- Venezuela
- Bolívar G. (2005). Entrevista el día 15 de agosto 2005. Revista Ambiental Ideas, núm. 24, pág. 16. Caracas
- Boscán, R. (s/f). Ecos de un país lejano. Disponible: http://www.musicallanera.net/resenas/la_zarandas.htm, consultado 17/07/2011
- Cardona M. (1997). Algunos Juegos de los Niños de Venezuela. Caracas- Venezuela

Cervantes, C. (1998). Juegos Populares y Tradicionales. Recuperado el 2 de Febrero de 2011. Disponible en: <http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>

Ciudades Virtuales Latinas - CIVILA.com y Educar.org (cc) 1996 – 2011 revisado la fecha 26/06/2012

Colin, D. (1999). Enciclopedia de las artes adivinatorias. Hachette.

Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo Río de Janeiro, junio de 1992. Agenda 21. <http://www.erres.org.uy/a21cap00.htm>

Córdova, F. (1998). Fundamentos pedagógicos para la educación Ambiental. Colombia: Fondo Editorial.

Correa Uribe, S., Puerta Zapata, A., & Restrepo Gómez, B. (2002). Investigación evaluativa. Bogotá: Lida.

Currículo Básico Nacional (1997). Dirección General Sectorial de Educación

Chiavenato, I. (2006). Introducción a la Teoría general de la Administración. McGraw-Hill Interamericana.

De Tejada, M. (Coord.) y otros. (2008). Teorías vigentes sobre el desarrollo humano. Caracas: Fedupel

Declaración de Estocolmo sobre el Medio Humano. Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Humano. Estocolmo, 1972. <http://www.erres.org.uy/di0672.htm>

Delgado Ramírez, Y. M. (2003). Tesis de grado: Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de los valores culturales. Caracas: IPC - UPEL.

Domínguez, C. (2012). Pág. 10. Crear, Construir y Jugar en un mundo de papel. UACJ. Educación.

Fonseca, Yerena, M. d. (2000). Comunicación oral: Fundamento y práctica estratégica. México: Pearson Educación.

Fundena. Ecografía de los Llanos. Disponible <http://www.ecollanos.com.ve/contenido.asp?SC=51>. Consultado 2005

García Ramos, J. M. (1989). Bases pedagógicas de la evaluación. Madrid: Síntesis.

García, M. (Coord.) y otros. (2000). Educación Ambiental. Caracas: Fedupel

Gil (2000), Los programas-guías de Actividades, una Concreción del Modelo Constructivista de Aprendizaje de las Ciencias. Investigación en la escuela.

Glaser, b y Struss, a. (1967) El desarrollo de la teoría fundada. Chicago, Illinois: Aldine.

Hollander, E. (1982). Principios y métodos de psicología social. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

<http://www.cetic.edu.ve/files/ced/2009/perinola/p3.html>

<http://www.prodiversitas.bioetica.org/doc89.htm>

La educación ambiental. Términos del Medio Ambiente. UNESCO. (1980). París: UNESCO

Ley Orgánica del Ambiente (2007) Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 5929 (Extraordinaria) Mayo, 2011.

Ludewig, C., Rodríguez, A., & Zambrano, A. (1998). Talle de metodología de la investigación. Barquisimeto: Fundaeducu.

Martínez, J. (2001). Fundamentos de la Educación Ambiental. En: <http://www.jmarcano.com/educa/curso/fund2.html>

- Millán González, L. (2002). *Iniciación a los deportes colectivos. El juego y el niño*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Organización de las Naciones Unidas. (2000). *Declaración de Estocolmo*. Recuperado: abril de 2011 de:
- Panati, C. (1988). *Las cosas nuestras de cada día*, Colección Dolce Vita. Barcelona: Editorial: B
- Piñero Granadillo, M. E. (2011). Tesis de grado: *Concepciones de ambiente que sustentan en discurso y la praxis de la Educación Ambiental en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador*. Caracas: IPC – UPEL
- Popham, W. (1980). *Problemas y técnicas de la ebaluación educativa*. Madrid: Anaya.
- Ramos, F. (2004) *Juegos Recreativos* (una herramienta didáctica). Caracas: Cial - Venezuela.
- Real Academia Española. (2005). *Medio Ambiente*. España.
- Revista tricolor. *Juguetes Tradicionales*. Venezuela: cadena carriles. Julio 2004/61
- Revista virtual Innatia. (2011). Innatia. Recuperado: abril de 2011, de Crecimiento y desarrollo infantil: <http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-desarrollo-social-ninos.html>
- Rodríguez A. 1994. *El Estado Guárico. Orígenes, mundo y gente*. Guárico: Venezuela.
- Rodríguez, (1991) *La noción de cultura en las ciencias sociales*. Nueva Visión. Buenos Aires.
- Salinas, R. (2004). Tesis de grado: *Los juegos tradicionales: un medio para mejorar la condición motriz del niño que asiste a la clase de educación física, primera*

etapa Educación Básica, Municipio Arismendi, Estado Nueva Esparta. Nueva Esparta: IPC - UPEL.

Sarmiento, Pedro José; Bioética y Medio Ambiente: Introducción a la Problemática Bioético- Ambiental y sus Perspectivas; Disponible en Cuadernos de Bioética (versión digital), <http://www.cuadernos.bioetica.org/ensciones13.htm>

Tapu, C. S. (2001). Hypostatic Personality: Psychopathology of Doing and Being Made. Premier.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (1998) Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales, Fedupel, Caracas.

Van Dalen, D. B., & Meyer, W. J. (1974). Estrategia de la investigación descriptiva. En Manual de técnica de la investigación educacional. Buenos Aires: Paidós.

Velandia González, M. (2010). Tesis de grado: Los juegos tradicionales con estrategias didácticas para el fortalecimiento social y efectivo durante la hora del recreo escolar de los estudiantes de 2do grado de la EBD Artesanal José Gregoria Hernández. Caracas: IPC - UPEL.

Venezuela Tuya, revista electrónica disponible <http://www.venezuelatuya.com/historia/indexprecolombino.htm>

Vicerectorado de investigación y postgrado. (2005). Manual de trabajos de grado de especialización, maestrías y tesis doctorales. (Fedupel, Ed.) Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.