



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

**DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA FOMENTAR LA IDENTIDAD LOCAL Y
REGIONAL A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.**

**Tutora:
Lcda. Leal, Mari**

**Autoras:
T.S.U. González, Alix 12.815.590
T.S.U. Jiménez, Jeanette 6.170.376**

Barcelona, Mayo de 2012



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO BARCELONA

**DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA FOMENTAR LA IDENTIDAD LOCAL Y
REGIONAL A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.**

Trabajo Especial de Grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela
como requisito para optar al Título de Licenciada en Educación.

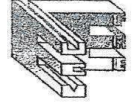
Tutora:
Lcda. Leal, Mari

Autoras:
T.S.U. González, Alix 12.815.590
T.S.U. Jiménez, Jeanette 6.170.376

Barcelona Mayo de 2012



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



**DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA
 VEREDICTO**

Quienes suscriben, miembros del jurado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1463 de fecha 28/03/12, para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por, GONZÁLEZ MORA ALIX OMAIRA, C.I. 12.815.590, JIMÉNEZ FIGUEREDO JEANETTE MAGALY, C.I. 6.170.376, bajo el título, "DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA FOMENTAR LA IDENTIDAD LOCAL Y REGIONAL A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES", para optar al Título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 04-05-12, nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación, para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como **cráterios 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:

El diseño ofrece elementos para la incorporación de los juegos tradicionales en las actividades escolares

Prof. BERTALINA QUIJADA

Prof. UZCATEGUI RAMON


Tutora MARI MARI



APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesor Leal Mari, de la Universidad Central, adscrit (a) o a la Escuela de Educación, en mi carácter de tutor/a del Trabajo de Grado titulado Diseño instruccional para fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales, realizado por el, lo(a)s ciudadano(a)s González Alix C. I. 12.815.590, Jiménez Jeannette C. I. 6.170376, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la defensa del mismo.

En Barcelona a los 04 días del mes de Mayo de 2012



Profesor

C. I. 12.978.725

DEDICATORIA

A Dios por brindarme la dicha de tener salud, bienestar físico y espiritual.

A mi virgencita, quien es mi madre espiritual, desde el cielo siempre ha derramado sus bendiciones ¡Gracias, Madre Santa!.

A quienes me enseñaron a nadar contra la corriente, mis amados padres: Natividad y Vitalina.

A mis hermanos por vivir y traer nuevas energías al hogar.

A mis hermanas por todos los juegos, conversaciones y momentos vividos, aún en la distancia.

A mis cuñados y cuñadas por su amor y entrega a la humanidad.

A mis sobrinas y sobrinos, quienes han alegrado mi corazón.

A mi ahijado por todas las alegrías vividas y las que viviremos.

A mis amigas Magaly, Yadhira, por todas las penas y alegrías vividas juntas, gracias por su amistad.

A todos mis amigos que me han entregado su amor y apoyo siempre.

A todas las personas que han creído en mí... ¡¡mil gracias!!

Alix González

DEDICATORIA

A mi padre celestial: Dios, por haberme dado la vida por medio de mi madre, aprender un sin fin de cosas maravillosas, darle el uso apropiado a todos esos aprendizajes y el don de poder transmitirlos a través de la enseñanza impartida durante estos hermosos años de mi carrera.

A mi amado esposo, a mis hijos y a mi madre.

A todas y cada una de las personas que conozco y me conocen, ya que de ellas aprendí algo... y lo enseñé.

¡¡¡Gracias Señor, Gracias!!!

Jeanette Magaly Jiménez

AGRADECIMIENTO

A Dios, por proveer todo lo necesario, por ayudarme en todo este tiempo.

A la virgencita de la consolación que con su protección siempre me ha llenado de bendiciones.

A mis padres: Natividad y Vitalina, por ser quienes con su esfuerzo, me han dado un ejemplo de vida a seguir. Es difícil describir en palabras lo que siento por ellos.

A mis hermanos y a mis hermanas estoy segura que sin su confianza y apoyo incondicional este trabajo no sería el mismo.

A Yadhira mi amiga incondicional, quien con su confianza y tenacidad me dio apoyo para que en momentos de angustia tuviera serenidad, al lado de mi ahijado Ángel, a pesar de su corta edad, con el susurro de su voz me estremeció.

A mis amigos en estos años de universidad: Alicia, Sergio, Magaly, Mary Brito, Jorge Rodríguez.

A la “Negra Bella” y a los Pino, por sus innumerables aportes en este largo caminar. No puedo negar el cariño indescriptible y el aprecio que tengo por cada uno de ellos. A todos ellos agradezco por la alegría y cariño que tanto me han dado.

A la Profesora Criss Coa quien me orientó en la iniciación de este proyecto; por su disposición a escucharme y su buena voluntad de dirigirme, más que profesora eres una gran amiga.

A la Profesora Mari Leal por haberme apoyado en la realización de este trabajo, el constante apoyo, compromiso, ayuda, motivación, enseñanza y formación que vimos en ella, por su enorme disposición para enseñarnos, y a sus valiosos consejos., su preocupación, paciencia y buena voluntad. Sin su colaboración este trabajo no hubiera sido posible.

Al personal Docente del Complejo Educativo Nacional “Guaraguao” por la colaboración prestada para la realización de esta investigación.

Finalmente, debo agradecer a la Universidad Central de Venezuela, por haber formado parte en mi profesionalismo.

¡¡Gracias... a todos Gracias!! Por formar parte en mi vida.

Alix González

AGRADECIMIENTO

A mi padre celestial: Dios, por darme la sabiduría de escoger una carrera tan hermosa como lo es: “Educar”.

A mí amado esposo: Martín, por estar ahí cuando lo necesito, apoyándome en todo lo que emprendo y dándome ánimo en el momento preciso.

A mis hijos: Alessandra Patricia, Ricardo Andrés, Jesús Adolfo por el amor, paciencia y tolerancia que me tienen; por haber aprendido muy bien.

A mi madre: Marina, por enseñarme la perseverancia, con ella llegamos lejos y cumplimos metas propuestas.

A mis hermanas: Zonia, Hevelym y Raquel, que viven día a día la emoción de un nuevo triunfo. Gracias por su apoyo constante.

A mis sobrinos: Daniel Gonzalo, David Alejandro, Daniela Carolina, Paul Javier, Arturo José, Diego Alejandro y Andrea Valentina, porque de una u otra manera compartimos las alegrías de nuestras vidas.

A mi amiga Alix, por haber aprendido juntas, en este andar tan hermoso, ese apoyo incondicional que siempre recibí de ella.

A Yadhira, más que una amiga, una hermana, que con su apoyo “pres” nos brindó la oportunidad de seguir adelante y avanzar en nuestro objetivo.

A la Profesora Mari Leal, por habernos brindado su apoyo, mucho antes de ser nuestra querida tutora, el compromiso de una persona honesta y verdaderamente humilde es lo que marca la diferencia en este ser. Dios te bendiga.

A los compañeros de la universidad, a los que nos apoyaron en este arduo camino: Mary Brito, Mary Carmen, Emiliana, Henry, Jorge Rodríguez, Alicia, Tahimy, Elianta, Alí, y muy especialmente al amigo Sergio Bandres, maravilloso ser, que Dios le dio un don especial: servir al prójimo, digno de seguir su ejemplo.

Tahimy, Elianta, Alí, y muy especialmente al amigo Sergio Bandres, maravilloso ser, que Dios le dio un don especial: servir al prójimo, digno de seguir su ejemplo.

A nuestra hermosa casa de estudio: Universidad Central de Venezuela, por habernos acogido en la formación profesional.

Jeanette Magaly Jiménez



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

DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA FOMENTAR LA IDENTIDAD LOCAL Y REGIONAL A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Tutora:	Autoras:	
Lcda. Leal, Mari	González, Alix	12.815.590
	Jiménez, Jeanette	6.170.376

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo general, proponer un Diseño Instruccional sobre juegos tradicionales como Estrategia Didáctica para fomentar la identidad local y regional, en Educación primaria al Complejo Educativo Nacional "Guaraguo" de Puerto La Cruz, estado Anzoátegui, año 2010 – 2011, el mismo surgió de la necesidad evidenciada en el plantel en cuanto a la inexistencia del uso de los juegos tradicionales, en relación con el contexto histórico-social cultural, justificándose la investigación ¿por qué los juegos tradicionales deberán estar presentes en las actividades del aula?, debido a éstos, los docentes logran el aprendizaje en los niños sobre el respeto por las tradiciones de su región. Es así como este estudio quedó sustentado en: La teoría socio cultural de Vigotsky, quien habla sobre la importancia de la cultura, a través de significación, como fuente del desarrollo individual de la socialización. La teoría de Bandura, por su parte, refiere el aprendizaje por imitación y finalmente la teoría Piagetiana postula que todo cambio constituye una adaptación, producto de los procesos de asimilación y acomodación. Se enmarcó en un estudio de campo a nivel descriptivo, dirigido a una población de 12 docentes; para la recolección de datos se aplicaron las técnicas de observación directa y encuesta, apoyados en una lista de cotejo y un cuestionario. Al obtener la información se sometió a un análisis el cual constató la falta de incentivos por parte de los docentes para el rescate de la identidad local y regional. Por consiguiente se realizó el diseño instruccional.

Descriptor: Diseño Instruccional, juegos tradicionales, Estrategia Didáctica, identidad local y regional.



**CENTRAL UNIVERSITY OF VENEZUELA
HUMANIDADES'S FACULTY AND EDUCATION
SCHOOL OF EDUCATION
UNIVERSITY SUPERVISED STUDIES
BARCELONA, STATE ANZOÁTEGUI**

**EDUCATIONAL DESIGN AS RESOURCE TO PROMOTE THE LOCAL
AND REGIONAL IDENTITY ACROSS THE TRADITIONAL GAMES.**

Tutor:
Lcda. Leal, Mari

Authors:
González, Alix 12.815.590
Jiménez, Jeanette 6.170.376

ABSTRACT

The study had as general aim, propose a Educative Design on traditional games as didactic broke strategy to promote the local and regional identity, in elementary education for the Educational National Complex “Guaragua” of Puerto La Cruz city, Anzoátegui state, 2010-2011, the same came out of the need demonstrated in the school as for the nonexistence of the use of the traditional games, in relation with the historical - social cultural context, justifying itself the investigation. For that, are the traditional games must to be present in the activities of classroom? Due to these, the teachers achieve the learning in the children on the respect of the traditions of his region. It is this way like this study we remain sustained in: the theory cultural partner of Vigotsky, who speaks on the importance of the culture, across the significance, as source of the individual development of the socialization. Bandura's theory, on the other hand, recounts the learning for imitation and finally the theory Piagetiana position that any change constitutes an adjustment, product of the processes of assimilation and accommodation. We frame in a field study to descriptive level directed a population of 12 teachers; for the compilation of information there were applied the technologies of direct observation and polls, supported on a list of check and a questionnaire. After having obtained the information were put to an analysis which observed the lack of incentives on the part of the teachers for the rescue of the local and regional identity. Because of that result the Educational Design were made.

Descriptives: Educational Design, traditional games, didactic strategy, local and regional identity.

INDICE GENERAL

Dedicatoria.....	v
Agradecimientos	vii
Resumen.....	xi
Lista de cuadros.....	xviii
Lista de Gráficos.....	xix
Introducción.....	1
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA.....	4
1.1. Planteamiento del Problema.....	5
1.2. Justificación.....	9
1.3. Objetivos de la investigación.....	10
1.3.1. Objetivo General.....	10
1.3.2. Objetivos Específicos.....	10
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	11
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	12
2.2. Bases Teóricas.....	14
2.2.1. Enfoque Sociocultural de Vygotsky.....	14
2.2.2. Teoría Genética de Piaget.....	17
2.2.3. Teoría de la Personalidad de Bandura.....	20
2.3. Currículo Básico Nacional.....	21
2.3.1. Estrategias de Aprendizaje.....	22
2.4. El Juego.....	23
2.4.1. Tipos de Juego.....	24

2.4.2. Importancia del Juego.....	25
2.4.3. Juegos Tradicionales.....	26
2.5. Modelo de Elena Dorrego.....	28
2.5.1. Fase I. Necesidad Instruccional.....	29
2.5.2. Fase II. Formulación de los objetivos terminales.....	29
2.5.3. Fase III. Realización del Análisis Estructural (análisis de tarea) del o de los objetivos terminales.....	30
2.5.3.1. Método para la realización de un análisis estructural.....	30
2.5.3.1.1. Método Inductivo.....	30
2.5.3.1.2. Método Deductivo.....	31
2.5.3.2. Tipos de Análisis Estructural.....	31
2.5.3.2.1. Análisis Estructural Procedimental.....	31
2.5.3.2.2. Análisis Estructural Jerárquico.....	31
2.5.3.2.3. Análisis Estructural Combinado.....	32
2.5.4. Fase IV. Formulación de Objetivos.....	32
2.5.5. Fase V. Selección de las Estrategias y Medios Instruccionales, Organización de los contenidos y Selección de las Estrategias de Evaluación.....	33
2.5.6. Fase VI. La Evaluación con Fines Sumativos y Formativo.....	35
2.5.6.1. Formativa.....	35
2.5.6.2. Sumativa.....	35
2.6. Bases Legales.....	35
2.6.1. Constitución de La República Bolivariana de Venezuela.....	36
2.6.2. Ley Orgánica de Educación con su Reglamento (N° 38431 del 8 de Mayo del 2006.....	37
2.6.2.1. De la Educación Estética y de la Educación para las Artes.....	37

2.6.3. Ley Orgánica de Educación (Gaceta Oficial 59929 del 15 de Agosto del 2009).....	37
2.6.4. Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación (1986).....	38
2.6.5. Ley Orgánica de Protección para el Niño y el Adolescente (Gaceta Oficial N°5266 Extraordinaria de 2 de Octubre de 1998).....	39
2.6.5.1. Derechos, Garantías y Deberes.....	39
2.7. Glosario de Términos Básicos.....	41
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	44
3.1. Tipos de Investigación.....	45
3.2. Nivel de Investigación.....	45
3.3. Población.....	46
3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de información.....	46
3.4.1. La Observación.....	46
3.4.2. La Encuesta.....	47
3.4.3 Lista de Cotejo.....	47
3.4.4 El Cuestionario.....	47
3.5. Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	48
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de los resultados.....	48
3.7. Operacionalización de las Variables.....	48
CAPÍTULO IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	51
4.1. Observaciones directas.....	53
4.1.1. Lista de cotejo.....	54
4.2. La encuesta.....	57
4.2.1. El cuestionario.....	57

CAPÍTULO V. DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA FOMENTAR LA IDENTIDAD LOCAL Y REGIONAL A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	74
5.1. Presentación.....	76
5.2. Justificación.....	78
5.3. Objetivos.	79
5.3.1 Objetivo general.....	79
5.3.2. Objetivos específicos.....	79
5.4. Relación entre la teoría y el diseño instruccional.....	80
5.5. Relación entre el modelo de Elena Dorrego y el Diseño Instruccional propuesto.....	85
5.5.1 Factibilidad del diseño instruccional propuesto.....	86
5.6. Descripción del diseño instruccional.....	86
5.6.1. Áreas de aprendizaje.....	88
5.6.2. Planificación de actividades.....	89
5.6.3. Reglas para la implementación de los juegos.....	91
5.6.4. Formato para ejecución de actividades.....	92
5.6.5. Sesión I (Planificación del taller).....	93
Manual del facilitador.....	95
5.7. Presentación.....	96
5.8. Justificación.....	97
5.9. Objetivos.....	98
5.9.1. Objetivo General.....	98
5.9. 2.Objetivos específicos.....	98

5.10. Validación de la propuesta.....	99
5.11. Estrategias Metodológicas	99
5.12. Características generales del taller.....	100
Presentación de las diapositivas de la Sesión I.....	102
Presentación de las diapositivas Sesión II.....	121
Manual del Participante.....	128
5.13 Objetivos.....	129
5.13.1 Objetivo general.....	129
5.13.2 Objetivos Específicos.....	129
5.14 Metodología de Enseñanza.....	129
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	166
6.1. Conclusiones.....	167
6.2. Recomendaciones.....	168
6.3. Referencia.....	169
6.3.1 Referencia Bibliográfica.....	170
6.3.2 Referencia Electrónicas.....	174
ANEXOS.....	175
7.1. Anexos 1. Lista de cotejo.....	176
7.2. Anexos 2. Cuestionario.....	178
7.3. Anexos 3. Modelo de Validación de Instrumentos para los Expertos.....	182
7.4. Anexos 4. Modelo de Validación de la Propuesta.....	192

LISTA DE CUADROS

Operacionalización de las variables. Cuadro N° I.....	50.
Resultados Generales de la Lista de Cotejo Aplicada a los Docentes. Cuadro N° II...	54.
Edad de los Docentes. Cuadro N° III.....	58.
Sexo de los Docentes. Cuadro N° IV.....	59.
Nivel de Instrucción. Cuadro N° V.....	60.
Título que posee Cuadro N° VI.....	61.
¿Cuánto conocimiento tiene sobre los juegos tradicionales? Cuadro N° VII.....	62.
¿Conoce la importancia de los juegos tradicionales? Cuadro N° VIII.....	64.
¿Conoce los juegos tradicionales que se realizan en los centros educativos del estado? Cuadro N° IX.....	65.
¿Inserta en su planificación las actividades de juegos tradicionales propios de su comunidad? Cuadro N° X.....	67.
¿Establece normas para la ejecución de los juegos tradicionales? Cuadro N° XI.....	69.
¿Cree usted que al aplicar normas en los juegos tradicionales mejora la convivencia escolar? Cuadro N° XII.....	71.
¿Cuál es la opinión sobre la práctica de los juegos tradicionales? Cuadro N° XIII.....	72.
Áreas de Aprendizaje.....	88.
Planificación de Actividades.....	89.

LISTA DE GRÁFICOS

Edad de los Docentes gráfico N° 1.....	58.
Sexo de los Docentes gráfico N° 2.....	59.
Nivel de Instrucción gráfico N° 3.....	60.
Título que posee gráfico N° 4.....	61.
Conocimiento sobre los juegos tradicionales gráfico N° 5.....	62.
Conocimiento de los juegos tradicionales del estado gráfico N° 6.....	65.
Planificación de los juegos tradicionales gráfico N° 7.....	67.
Normas durante los juegos tradicionales gráfico N° 8.....	69.
Opinión sobre la práctica de los juegos tradicionales gráfico N° 9.....	72.

INTRODUCCIÓN

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 constituye el fundamento de la raíz nacional, puesto que a partir de ellas se originaron los juegos infantiles con una estructura propia que en algunos casos se han preservado.

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 la cultura popular, practicados de generación en generación.

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)

Ramos (1992). Los caracteriza "por reflejar y expresar el sentimiento patriótico de una región o zona, sin permitir la introducción de esquemas o patrones transculturizadores socialmente". (p. 208).

El desarrollo tecnológico ha traído como consecuencia la poca práctica de los juegos tradicionales en la región, propiciando en los niños y niñas intereses por distracciones innovadoras, que conllevan al deterioro de los valores y la

falta de comunicación e interacción necesaria requerida en ellos, para la buena socialización en el entorno.

Se considera que el rescate y la continuidad de los juegos tradicionales ayudarían a resolver en gran medida las necesidades de empleo del tiempo ocio en tiempo libre.

Este estudio tiene como finalidad proponer un diseño instruccional para fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales, estructurándose en seis capítulos y desglosándose así:

CAPÍTULO I: El Problema, Planteamiento del problema, las interrogantes, la justificación del estudio, así como los objetivos a alcanzar.

Los juegos tradicionales como estrategias de enseñanza y aprendizaje son, un motivo para la realización de esta investigación; la cual es imprescindible para mantener las costumbres de un pueblo o comunidad. La práctica pedagógica en este nivel, deberá procurar aprendizajes significativos y asegurar que los conocimientos adquiridos en los espacios educativos puedan ser utilizados en circunstancias de la vida cotidiana del niño y la niña.

CAPÍTULO II: Este capítulo está conformado por los antecedentes de la investigación: es la información obtenida a través de la revisión de materiales bibliográficos; bases teóricas: son las que se relacionan directamente con el estudio y que se fundamenta por medio del currículo básico nacional desglosándose así en bases pedagógicas; conceptualización e importancia del juego: teoría la cual explica qué, cómo, cuándo y quién lo hace; modelo de Elena Dorrego: seis fases explicativas de cómo desarrollar un diseño instruccional a través de estrategias de enseñanza; bases legales: sustentan la investigación obteniendo la validez y pertinencia en el estudio realizado y el glosario de términos básicos.

CAPÍTULO III: Marco metodológico: son los procedimientos lógicos en el desarrollo de la investigación, con la finalidad de analizar datos a partir de los conceptos teóricos mediante la operacionalización de variables.

CAPÍTULO IV: Presentación y análisis de resultados: este capítulo tiene por objetivo analizar y ordenar datos para definir algunos resultados en función de las interrogantes de la investigación y en correspondencia con las variables de estudio.

CAPÍTULO V: Consiste en desarrollar y validar la propuesta: “Diseño instruccional para fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales”.

CAPÍTULO VI: Conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Por último se presentan la Bibliografía y los anexos del estudio realizado.

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La edad escolar es la etapa de desarrollo del ser humano que abarca desde los 6 hasta los 11 años de edad (aproximadamente) y es considerada como uno de los períodos más significativos en la formación integral del individuo, pues en la misma se afianzan las bases fundamentales de las funciones biológicas, fisiológicas, físicas y psicológicas de la personalidad, que en las sucesivas etapas del desarrollo se consolidarán y perfeccionarán.

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

Según el Currículo de Educación Primaria Bolivariana (Caracas 2007). El objetivo de este nivel es propiciar experiencias de aprendizaje que permitan a los niños y niñas, fortalecer sus potencialidades hacia un desarrollo pleno y armónico para que sean autónomos (as), creativos (as), dignos (as), capaces de construir conocimientos, comunicarse, participar en su entorno libremente, cooperar y convivir con tolerancia y respeto a los demás. (pág. 15 - 16).

De allí, que se hayan señalado a los primeros años de esta etapa como cruciales para el desarrollo integral de los educandos, de forma tal que permitan posibilitar la máxima formación y expresión de todas sus potencialidades físicas y psíquicas.

Según datos aportados en 1994 por investigaciones realizadas por la Corneigie Corporation, en Estados Unidos, estos revelan que el medio ambiente, no solo afecta

el número de células cerebrales, las posibilidades de sinapsis entre ellas y la manera como estas conexiones se establecen, sino que esa influencia temprana del medio exterior deja huellas definitivas en la psiquis humana y que su falta causa daños irreversibles en el individuo.

Como señala Martínez, F. (s/f) en el artículo de Psicología: las posibilidades del desarrollo infantil pueden ser aprovechadas sustancialmente si se trabaja con mediadores innatos, como son los padres de familia y otros adultos que interactúan directamente con el niño o la niña en el medio en que nace. La madre es quien generalmente prioriza esta mediación, y bien orientada, puede resultar un agente muy significativo en la calidad del desarrollo de sus hijos. De la calidad de la relación de la madre, y otros adultos que establecen relación con el niño en el medio familiar, y de cómo organizan sus interacciones ha de depender en mucho la calidad de las destrezas del niño, comunicativas, cognoscitivas, sociales.

Este tipo de comunicación sienta las bases para la formación de comportamientos, conocimientos, hábitos y habilidades sociales, emocionales, intelectuales, que a su vez, posteriormente incidirán en su conjunto en la formación de normas y valores.

Este potencial educativo de los padres puede ser reforzado por la colaboración directa de los educadores y otros profesionales, de esta manera organizar multidisciplinariamente un programa de estimulación temprana, que pueda aplicarse en las condiciones del hogar. Así estos se convierten en integrales, que pueden tener estrategias diversificadas donde participe la familia, particularmente la madre u otros adultos, como agentes educativos naturales. (ob.cit).

Para Martínez, F.(1.999) el potencial educativo de los padres no puede ser dejado de tomar en consideración, y de hecho se hace particularmente significativo incorporarlos al proceso de desarrollo de sus hijos, y los programas de estimulación temprana que se imparten en la institución han de contemplar actividades a realizar

por estos mediadores naturales, que han de reforzar y continuar la acción técnicamente más dirigida que el educador realiza en el centro infantil, lo cual ha de lograr mayores niveles de desarrollo en los niños y niñas, que si solamente se centraran en la acción institucional y en el mediador educador.

En función de ello, resulta contradictorio que actualmente un gran porcentaje de los docentes de aulas tengan un desconocimiento de su realidad histórico-social-cultural, así como desmotivación para mostrar interés por los recursos materiales propios del entorno; y esto por ende genera un ciudadano adulto sin identidad cultural, carente de responsabilidad ciudadana y apático a la participación individual y colectiva de los asuntos relevantes para su comunidad.

Asimismo, se evidencia el poco uso de los juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje y enseñanza, razón por la cual se observa la pérdida de identidad regional, ya que es imprescindible para mantener las costumbres de un pueblo o comunidad, lo que produce la formación de un(a) niño(a) desvinculado de las costumbres y tradiciones de su país; por lo cual, la práctica pedagógica en este nivel, deberá procurar aprendizajes significativos para asegurar que los conocimientos adquiridos en los espacios educativos puedan ser utilizados en circunstancias de la vida cotidiana del niño y la niña.

A esta realidad no escapan los Docentes de 4to, 5to y 6to Grado del CEN “Guaragua”, ubicado en Puerto la Cruz, Estado Anzoátegui, en relación con el contexto histórico-social cultural, de manera que incentive a través de un sistema de experiencias de aprendizaje y comunicación, los valores basados en la identidad local, regional y nacional en función de las experiencias que dan lugar a los aprendizajes, a fin de que el (la) niño(a) se identifique como persona y se inicie en la toma de conciencia como ser social en una familia y una comunidad, con sus normas, hábitos, valores, tradiciones y costumbres.

Cabe destacar, que el docente requiere emplear estrategias para apoyar, elaborar y organizar la información con el fin de hacerla significativa para el trabajo con sus

alumnos, por ello debería propiciar con más frecuencia actividades donde se ponga en práctica juegos tradicionales que permitan la consolidación de la identidad cultural, llevados a cabo de generación en generación, en los últimos años se ha venido perdiendo esta transmisión de costumbres, favorecedora de la difusión de la cultura de un pueblo.

En atención a todo lo anterior surgen las siguientes interrogantes:

¿Cuál es la información que poseen los docentes de Educación Primaria sobre las normas, hábitos, valores, tradiciones y costumbres de la comunidad donde se inserta la institución?

¿Cuáles son los recursos disponibles en la comunidad escolar, para el desarrollo de estrategias de reforzamiento de la identidad local y regional en dicha institución?

¿Qué acciones se deben cumplir para el desarrollo de estrategias que permitan afianzar la identidad local y regional en dicha institución?

1.2.- JUSTIFICACIÓN

La investigación que se realizó buscó brindar a los Docentes de 4to, 5to y 6to Grados del CEN “Guaraguao”, ubicado en Puerto la Cruz, estado Anzoátegui un Diseño Instruccional sobre Juegos Tradicionales, proporcionándoles las herramientas necesarias, que le permitieron fomentar en sus alumnos la adquisición y fortalecimiento de su identidad local y regional atendiendo al contexto histórico-social-cultural de su comunidad, a través de un sistema de experiencias de aprendizaje y comunicación que dan lugar a los aprendizajes de normas, hábitos, valores, tradiciones y costumbres de la sociedad donde se desarrollan.

Asimismo, esta investigación benefició tanto a niños como a docentes, ya que los juegos tradicionales fortalecen la socialización, ayudan a trabajar hábitos, experimentar sentimientos y emociones, incrementar la noción de grupo, apoyar la adquisición de normas y reglas, desarrollar el lenguaje, potenciar las destrezas motoras (fina y gruesa). El niño al realizar actividades que le son de su agrado y al sentirse feliz, le facilita la retención dándole un carácter placentero al aprendizaje lo que conlleva al logro de los objetivos propuestos por el Currículo Básico de Educación Primaria y por ende a una educación de calidad.

Este estudio tiene como finalidad aportar herramientas a los docentes contribuyendo con el desarrollo de actividades para los estudiantes y rescatar los valores a través de los juegos tradicionales, reforzando la identidad local y regional, los cuales le permitirán un mayor sentido de pertenencia a cada individuo que no conlleve a la transculturización. De igual forma, se constituirá en punto de partida o de referencia para estudios posteriores.

1.3.- OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1.- Objetivo General.

Proponer un Diseño Instruccional sobre Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para fomentar la Identidad Local y Regional.

1.3.2.- Objetivos Específicos.

Diagnosticar el nivel de información que poseen los docentes, con respecto a las normas, hábitos, valores, tradiciones y costumbres de la comunidad donde se encuentra ubicada la institución.

Identificar los recursos disponibles en la comunidad escolar, para el desarrollo de la Identidad Local y Regional, mediante Juegos Tradicionales.

Realizar un Diseño Instruccional sobre Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para fomentar la Identidad Local y Regional.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La práctica de los juegos tradicionales debe contribuir al realce de la identidad local y regional, elemento esencial en el desarrollo de la personalidad del niño. La información recabada a través de la revisión de materiales bibliográficos e investigaciones relacionadas con el tema de estudio permite suministrar conocimientos de tipo teórico.

De allí que, Arteaga (1996), realizó una investigación sobre “Programa de Estrategias Para el Uso de los Juegos Folklóricos en las escuelas básicas”, llegó a la formulación de una metodología orientada a incentivar el proceso de enseñanza aprendizaje en los cursantes de la primera y segunda etapa del segundo nivel del sistema venezolano.

Los juegos tradicionales contribuyen en gran parte al proceso de socialización y al enriquecimiento del vocabulario, de igual forma, al desarrollo del esquema corporal del niño, favoreciendo con ello el establecimiento de una buena comunicación entre los niños y los adultos, pues en su desarrollo se puede observar la manera como se desenvuelven los niños en los diferentes aspectos a través de dichos juegos.

Así mismo Mata, Z. (1998), en su tesis de grado titulada “El Folklore en las escuelas primarias de Cumaná”, concluyó que “debe inculcarle a los niños los verdaderos valores culturales de su sociedad, lo inducirá a fomentar la lucha contra la pérdida de nuestra identidad nacional, la que cada día se desintegra debido al proceso de transculturización que vive nuestro país”

Con respecto al trabajo la autora señala, que el niño posee un potencial que se debe explotar mostrándole lo bello de los juegos tradicionales venezolanos ya que ellos serán los defensores del futuro de las tradiciones nacionales y no aceptarán que costumbres extranjeras irrumpen en el país.

Igualmente, Odremán, Y. (2006), desarrolló una investigación con los estudiantes en la cátedra, Rescate de la Cultura y Folklore Local, bajo la responsabilidad de sus facilitadores, coordinados a través del Programa de Formación Docente de Pregrado de la UPEL-IMP- Barinas, el cual tuvo como objetivo promover el rescate, estudio y fomento de los juegos tradicionales en el estado Barinas.

La investigación se enmarcó en el enfoque cualitativo, utilizando los métodos hermenéuticos y la investigación-acción, interviniéndose diez (10) municipios del estado, para lo cual se aplicó la observación-participante y la entrevista en profundidad, recolectó información que permitió el diseño de la memoria histórica lúdica por Municipio.

Los resultados de las acciones ejecutadas fueron significativos; se evidenciaron nuevas actitudes en la percepción y comprensión de la realidad histórico – cultural - recreativa, así como, el logro de los objetivos propuestos y entre las reflexiones se destaca que los juegos tradicionales, son parte de la cultura popular de los pueblos, y como tal, comparten todos los valores pedagógicos que a éstos se les atribuye.

También, favorecen el acercamiento entre generaciones, facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad y uno de los más significativos argumentos para intentar preservarlos, es que constituyen un gran recurso en el empleo del tiempo libre, el abanico de actividades y situaciones que surgen es tan amplio que cubre la mayoría de los intereses de los diferentes grupos erarios, las actividades lúdicas transmitidas durante generaciones, mantienen una parte importante de la cultura del entorno donde se realizan.

En resumen, los antecedentes antes mencionados constituyen una excelente fuente de información para la investigación que se pretende realizar; ya que, los mismos se constituyen en referencia obligada a la hora de abordar el problema de la identidad local y regional, en relación a los objetivos planteados, la metodología empleada y los datos obtenidos.

2.2.- BASES TEÓRICAS

En este punto se hace referencia a todas las teorías que sustentaron el estudio y se describen las bases psicológicas y pedagógicas que se enuncian a continuación:

2.2.1.- El Enfoque Sociocultural Vigotsky (1.979)

Para Vigotsky, el desarrollo de las criaturas y los procesos de enseñanza-aprendizaje son interdependientes. La participación en determinadas prácticas educativas como aprender a leer, a escribir, a contar y otras comporta nuevas formas del psiquismo que, a la vez, permiten abordar la enseñanza sistemática de otra perspectiva. Del mismo modo, la incorporación de instrumentos de la naturaleza simbólica a través de la enseñanza formal media del desarrollo, en el sentido de amplificar el conjunto plurifuncional que es la conciencia y, por tanto, todas sus funciones como la memoria, la atención, la resolución de problemas y semejantes.

A la vez, en la concepción vigostkiana aparece otra idea importante: el aprendizaje escolar precede al desarrollo. Si la persona se construye de fuera hacia adentro gracias a aquello que aprende a usar en el ámbito de sus relaciones sociales, no cabe duda que la instrucción, el aprendizaje, aquello que se aprende, precede a la propia conciencia y a la actividad psíquica individual. Si la conducta individual esta guiada y planificada por la propia persona la cual puede hacerla porque emplea interiormente herramientas psicológicas que previamente eran externas y cuyo uso fue aprendido en la relación con los demás y a través de procesos específicos de enseñanza y aprendizaje, no cabe duda tampoco que el aprendizaje precede al desarrollo.

Estas ideas llevaron a Vigotsky a formular su noción más conocida: la zona de desarrollo próximo. Con esta noción Vigotsky quiere mostrar las relaciones que existen entre el funcionamiento interpsicológico -con los demás- y funcionamiento intrapsicológico -la persona consigo misma. Así, critica la prueba psicométrica y el cociente intelectual porque únicamente mide aquello que ya es capaz de hacer autónomamente una criatura, pero son incapaces de medir aquello que es capaz de hacer con la ayuda de otra persona más capaz. Con ellas distingue entre el nivel evolutivo real -aquello que pueda ser una persona de manera independiente-y el nivel evolutivo potencial-aquellos que puede hacer una persona con la ayuda de otra más capaz-e introduce la zona de desarrollo próximo entendida como:

La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (Vigotsky, 1979, p.133).

La zona de desarrollo próximo condensa muchas de las ideas de Vigotsky en el sentido de entender que, en el ámbito de lo social, las personas se implican en la realización conjunta de actividades y se establece un funcionamiento interpsicológico de modo que, con relación a una tarea determinada, la persona más capaz hace de conciencia vicaria, y guía la conducta de la otra persona a la vez que le posibilita -porque se lo enseña- el dominio de las herramientas implicadas en la resolución de la tarea. De este modo, la persona menos capaz no sólo resuelve la tarea, sino que incorpora nuevos usos de los signos y los símbolos que, a partir de ahora, podrá emplear individualmente. Se produce desarrollo y, por tanto, funcionamiento intrapsicológico, gracias a participar en la zona de desarrollo próximo en la que esta persona aprende en el ámbito de lo interpsicológico aquello que necesita intrapsicológicamente para poder actuar autónomamente.

Desde este planteamiento, Vigotsky introduce la importancia de los contenidos procedimentales, junto a otros, en la enseñanza formal. O, en otras palabras, en el ámbito de la vida cotidiana y de lo informal es posible incorporar muchos instrumentos y procedimientos relevantes para poder participar activamente en un contexto cultural determinado, pero es evidente que alguno de ellos, y especialmente sus usos más descontextualizados, requieren de la enseñanza formal, lo cual hace a ésta enormemente relevante para el desarrollo de las personas. La educación, para Vigotsky, es un instrumento decisivo para el desarrollo de las personas y, por eso, debe ser comprendida y diseñada desde esa perspectiva. Se trata de educar para desarrollar capacidades en las personas que las hagan competentes en un contexto social y cultural determinado.

A la vez, en las ideas de Vigotsky aparece otra cuestión de enorme importancia y trascendencia educativa. Los aprendizajes que realizan las personas no se efectúan solamente en el contexto escolar. Desde la perspectiva de Vigotsky, con relación al desarrollo humano, junto a las prácticas educativas escolares se debe contemplar otro tipo de prácticas educativas como, por ejemplo, las familiares o las que se producen en los grupos de iguales. La noción de aprendizaje de Vigotsky y, en consecuencia, de educación va más allá de la educación formal y no queda limitada a esta última. En último término Vigotsky nos habla de la importancia de la cultura, a través de la significación, como fuente de desarrollo individual y de la socialización.

Pero, la cultura, en el sentido vigostkiano, abarca todo un conjunto de procedimientos y herramientas que van, como hemos visto, desde las obras de arte hasta los usos más descontextualizados del lenguaje, sin olvidar la lógica y la matemática. Y, muchas de estas herramientas, como ya hemos señalado, forman parte de la vida cotidiana y se incorporan desde las relaciones sociales informales que tienen las personas. Por eso, desde una perspectiva vigostkiana, todo aquello que redunde en la mejora no sólo de las prácticas educativas escolares sino del conjunto de prácticas educativas en las que participamos las personas redundará, a la vez, en el desarrollo humano.

Desde el punto de vista del enfoque sociocultural, los procesos psicológicos son concebidos como el resultado de la interacción mutua entre el individuo y la cultura. En este proceso de desarrollo la clave del funcionamiento psicológico está en la construcción de significados, concretamente, en los significados que le atribuimos a los objetos, a las palabras y a las acciones de los demás. También se considera que la elaboración individual de los significados es parte de una construcción activa y social del conocimiento que compartimos con los demás miembros de nuestro contexto social y cultural en el que se desenvuelve.

De acuerdo con esta perspectiva, el ser humano es ante todo un ser cultural, lo que lo diferencia de otros seres vivos. Asimismo el individuo se relaciona con su ambiente mediante la interacción con los demás, lo que hace imprescindible el contacto del niño con el mundo que le rodea, con sus costumbres y tradiciones.

2.2.2.- Teoría Genética de Piaget (1.993)

La psicología genética considera el desarrollo cognitivo como un incremento o progreso en la capacidad del sujeto, para comprender, explicar y predecir el mundo que lo rodea. Se entiende que en el ser humano existe una predisposición a dar sentido a su entorno, y es este impulso, de origen cognitivo pero también afectivo lo que lo lleva a construir, a partir de las informaciones tomadas del ambiente, esquemas mentales explicativos de la realidad. Por otro lado, el desarrollo cognitivo es entendido como una sucesión de cambios discontinuos o estadios, los cuales van aumentando en capacidad explicativo.

Que en este marco el comportamiento es considerado como una resultante de las representaciones mentales es decir, son las estructuras mentales por su carácter predictivo, las que orientan la acción del sujeto sobre su medio. Pero es sólo a partir de esta acción a través de la cual los esquemas mentales entran en interacción con el ambiente modificándose mutuamente, que se elaboran los nuevos significados. En este marco, el desarrollo cognitivo progresa a partir de los procesos de reestructuración de los esquemas o sistemas cognitivos previos. Tanto las funciones

psíquicas como los conocimientos se diversifican y especializan a partir de estas reestructuraciones.

Por otra parte se considera que las representaciones mentales se organizan como estructuras o esquemas según una exigencia internas de coherencia. De hecho, los esquemas mentales no son un reflejo de la realidad, sino que los datos que se recogen del medio son interpretados mediante la comprensión que posibilitan los esquemas previos. De este modo, en tanto los estímulos no son incorporados en forma aislada de los anteriores, estos se organizan en la mente en forma de estructura o redes de significados lo suficientemente estable como para reducir la complejidad del entorno.

Sin embargo, esta estabilidad de las estructuras no significa que sean estáticas. Por el contrario, es su carácter dinámico lo que les otorga la flexibilidad suficiente como para mantener una relativa coherencia interna del sistema ante la diversidad de los estímulos del medio. Los diferentes estadios o etapas del desarrollo cognitivo pueden considerarse como grados sucesivos de estructuración, en dirección a niveles mayores de coherencia interna.

El sujeto de la psicología genética es pues un constructor activo de significados. Dado que esta construcción es producto de la interacción del sujeto con su entorno, los significados que se laboran están determinados, a la vez por las estructuras internas previas y por las características del ambiente. Ambos componentes de la interacción fijan los límites de la construcción resultante.

El paso de un estadio de conocimiento a otro se realiza a través de la interacción de factores internos y externos, más concretamente la experiencia física y lógico-matemática, el medio y la interacción social, las experiencias afectivas y, sobre todo, la tendencia a la equilibración. Así, la teoría de Piaget concibe el aprendizaje como un proceso de adaptación de las estructuras mentales del sujeto a su entorno. Dicha adaptación se entiende como la síntesis entre el proceso de asimilación (consistente en la modificación de los datos de la realidad para ser

incorporados en la estructuras del sujeto) y el proceso de acomodación (consiste en la modificación de las estructuras del sujeto para ajustarse a las características de los datos del entorno y así poder incorporarlos).

Ambos procesos mantienen una relación dialéctica que da a lugar constantes adaptaciones entre las estructuras del sujeto y el medio. En estas adaptaciones, los esquemas de asimilación del sujeto se van reestructurando a partir de procesos de diferenciación y generalización. Estos procesos dan lugar a la conformación de nuevos esquemas de asimilación y estructuras mentales, cada vez más equilibrados y complejos.

De este modo, el modelo teórico postula que todo cambio constituye una adaptación producto de la síntesis entre los procesos de asimilación y acomodación. La investigación a diferenciado en forma analítica dos tipos de proceso de adquisición de conocimientos: uno en el que predomina la asimilación, y que consiste en la integración de nuevos conocimientos a estructuras anteriores al sujeto, y otro, en el que hay predominio la acomodación y que consiste en una reestructuración de los esquemas de asimilación previos, a raíz de la interacción con el objeto de conocimiento. Estos esquemas de asimilación constituyen representaciones que permiten al sujeto explicar el entorno y atribuir sentido y significado a cualquier objeto de conocimiento.

Con esta teoría, lo que se busca es el desarrollo integral de la personalidad humana, se tiene entonces que contemplar al ser humano como persona, es decir, el desarrollo intelectual y moral de la persona tiene que ser visto desde una perspectiva constructivista, o sea, como un proceso en el cual la persona utiliza su capacidad de pensamiento para actuar sobre la realidad y construir su propia noción de la verdad.

Por lo que Piaget expresa que: La educación forma un todo indisociable, y no es posible formar unas personalidades autónomas en el terreno moral, si

por otra parte el individuo está sometido a una coacción intelectual tal que deba limitarse a aprender por encargo sin descubrir por sí mismo la verdad.

Desde esta perspectiva, el desarrollo del conocimiento es un proceso que lleva implícita una participación activa de la persona que aprende, la cual interactúa con su mundo circundante utilizando sus propios marcos de referencia o estructuras organizadoras de la actividad mental. Así, la educación de los niños tendría que darse sobre la base de la provisión de las oportunidades y los recursos materiales para que ellos puedan aprender activamente y formar sus propias concepciones.

También, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, por lo que expresa: “Las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.” (pág. 2).

De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Es por ello, que la teoría descrita sustenta el estudio de los juegos tradicionales como estrategia para fomentar la identidad local y regional.

2.2.3.- Teoría de la personalidad Bandura (2.007)

Bandura infiere que el conductismo, se focaliza en variables observables, medibles y manipulables y rechaza todo lo subjetivo, interno y no disponible; lo que conlleva a una teoría de la personalidad, donde el entorno causa el comportamiento. Asimismo plantea que: Se debe considerar a la personalidad como una interacción entre tres cosas: el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de la persona.

De igual forma, estos procesos consisten en la habilidad para abrigar imágenes en la mente y en el lenguaje. Desde el momento en que introduce la imaginación en particular, deja de ser un conductista estricto y empieza a acercarse a los cognoscivistas. El autor considera que existen ciertos pasos envueltos en el proceso de modelado, los cuales se resumen en:

1) Atención: para aprender algo, se necesita poner atención.

2) Retención: ser capaces de recordar aquello a lo que se le ha prestado atención. Aquí es donde la imaginación y el lenguaje entran en juego

3) Reproducción: se deben traducir las imágenes o descripciones al comportamiento actual. Por lo tanto, lo primero de lo que se es capaz, es de reproducir el comportamiento

4) Motivación: Aún con todo esto, todavía no se hace nada a menos que se esté motivado a imitar; es decir, a menos que se tengan buenas razones para hacerlo.

En consecuencia, para desarrollar la personalidad del niño, se debe despertar el interés para que preste atención, lo que lo llevará a la retención y podrá reproducir lo planteado, utilizando los juegos tradicionales como estrategia para fomentar la identidad local y regional.

2.3.- CURRÍCULO BÁSICO NACIONAL

El Currículo Básico Nacional (1997) señala en las competencias de los campos, del ser, el saber, el hacer y el convivir juntos, para que el educando se sitúe en el presente, y comprenda el pasado y perciba las tendencias de los cambios futuros, y se prepara para asumir una función social en la colectividad, consciente de sus posibilidades de protagonismo y de sus capacidades de participación futura. Esta área contribuye a la comprensión y análisis del proceso histórico como elemento constitutivo de la realidad social venezolana, a la formación de un pensamiento crítico que trata de dar respuestas a las interrogantes y propicia la conformación y

desarrollo de valores necesarios para el fortalecimiento de la identidad local, regional y nacional. (p. 236).

En tal sentido, el Currículo de Educación Primaria Bolivariana (2007), en el área de aprendizaje Ciencias Sociales, Ciudadanía e Identidad expresa que la toma de conciencia y fortalecimiento de la identidad venezolana, latinoamericana, caribeña y universal, desde una perspectiva geo-histórica en el reconocimiento de lo local, estatal y regional; para desarrollar un ser social y político, que se muestre autónomo y autónoma, participativo y participativa; valorándose a sí mismo y así misma, como corresponsable de su comportamiento; e igualmente señala que dentro de la didáctica de la educación física y el logro de la reflexión, lo lúdico es elemento fundamental que permite la integración, asistencia y cooperación dentro de la clase, fomentando y fortaleciendo la reciprocidad de los niños y niñas en las diversas actividades que se desarrollan. (p. 22 y 23).

2.3.1.- Estrategias de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Al respecto Brandt, M. (1998) las define como: Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andragógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien. (pág. 16).

Es relevante mencionar que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje, por lo cual deben ser amenas y motivadoras. En consecuencia, se pueden definir como un proceso mediante el cual el

alumno elige, coordina y aplica los procedimientos para conseguir un fin relacionado con el aprendizaje.

2.4.- EL JUEGO

El juego es una actividad inherente al ser humano. Por medio del cual aprenden a relacionarse en los ámbitos familiar, material, social y cultural. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Para Cajigal, J. (1996): El juego es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Cabe señalar, que el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

Según Dávila S, (1987) A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares, las realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (p. 31).

Según Educación Infantil, El juego y su Metodología General, (2009). Enumera las siguientes características de juego:

1. Es una actividad placentera.
2. Debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario.
3. Tiene un fin en sí mismo e implica actividad.

4. Se desarrolla en una realidad ficticia.
5. Tienen una limitación especial y temporal.
6. Es una actividad propia de la infancia.
7. Es innato.
8. Muestra en que etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña.
9. Favorece su proceso socializador.
10. Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora

2.4.1.- Tipos de juegos

De la misma manera que no se puede hablar de conductas infantiles en general, sino de las que corresponden a cada etapa del desarrollo, tampoco pueden englobarse todos los juegos en una sola categoría.

Al respecto, León, M. y Bárcena, I. (2004), Infieren: El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

En este sentido, se dividen en:

1) *Juegos creativos*: permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores. Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.

2) *Juegos didácticos*: Es definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de

enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes:

- ✓ Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- ✓ Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas planteados.
- ✓ Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- ✓ Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- ✓ Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual.

Deben corresponderse con los objetivos contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

3) *Juegos profesionales*: permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor.

2.4.2. Importancia del juego

Jugar es la actividad más importante para los niños. Jugando aprenden y se interesan por las cosas nuevas, usan sus sentidos, su imaginación, su habilidad social. A través del juego ejercen su creatividad. El jugar es tan importante para los niños como el trabajar lo es para los adultos. La cantidad y calidad de los estímulos

sensoriales en la edad temprana influyen en gran medida las características de su personalidad y de su inteligencia.

Los niños tienen la necesidad de explorar, inventar, crear, probar sus propias habilidades, exhibirse. Para lograr todo esto, necesitan los juguetes. Juego y juguete participan a la vez en la estructuración del yo y en el aprendizaje de la existencia. Ambos favorecen el desarrollo integral de los niños estimulando su cuerpo, su inteligencia, su afectividad, creatividad y sensibilidad.

2.4.3.- Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son típicos de una región o país, formando parte importante de la cultura popular, constituyendo un tesoro nacional practicado de generación en generación.

Aretz, I. (1998) los define como: experiencias colectivas de generaciones, y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando. (pág. 32).

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

1) *En lo fisiológico*: como la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía.

2) *En lo psicológico*: como actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo que vencer.

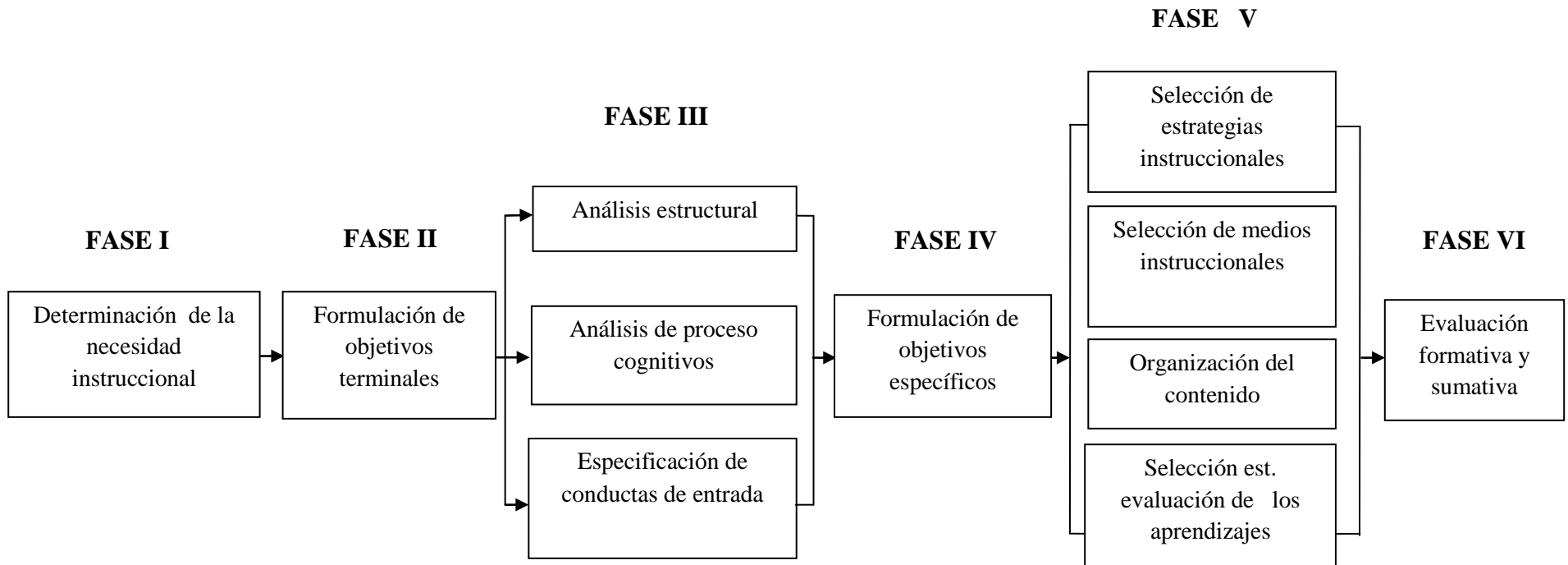
3) *En lo sociológico*: como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo libremente a reglas previamente establecidas. (pág. 42).

Por otra parte, Bolívar, G. (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 (pág. 204).

Por tanto, la principal característica de los juegos tradicionales, es resaltar las tradiciones del pueblo desde generaciones. El juego es un comportamiento universal del hombre vital para la existencia humana, es así como, desde los tiempos primitivos el hombre manifestó sus creencias religiosas y formas de vida a través de ésta actividad. Dentro de la clasificación de los juegos tradicionales encontramos algunos juegos que llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que muchas de estas actividades lúdicas también son conocidas en varios países, aunque con diferente denominaciones.

En Venezuela existe un gran número de juegos tradicionales producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla de este país. Entre los juguetes más populares se encuentran la perinola, el yo-yo, el gurrufío, 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, saltar la cuerda, la candelita y el palito mantequillero.

2.5 MODELO DE ELENA DORREGO (1991)



Según Montero (2002) “El modelo de Elena Dorrego (1991) se fundamenta en la teoría de procesamiento de la información y la teoría instruccional de Gagné (1979), el cual está constituido por seis (6) fases estructuradas de la siguiente manera”. (pág. 97).

2.5.1 Fase I: Determinación de las necesidades instruccionales.

Para formular correctamente una necesidad instruccional se debe:

- ✓ Enunciar claramente, especificando en qué consiste la carencia.
- ✓ Establecer su justificación, señalando la importancia de atenderla a través de un proceso de instrucción.
- ✓ Describir su factibilidad (disponibilidad de recursos materiales y humanos).

2.5.2 Fase II: Formulación del o los objetivos terminales:

Consiste en definir el o los aprendizajes que debe poseer el sujeto al finalizar la instrucción. Aquí pueden darse dos situaciones:

a) Si la selección y diseño del medio corresponden a una fase del diseño general de una instrucción predeterminada, en cuyo caso ya están explícitos los objetivos que serán alcanzados a través de uno o varios medios apropiados.

b) Si la selección y diseño del medio no forme parte del diseño de una instrucción predeterminada, en cuyo caso debe formularse el objetivo o los objetivos terminales que podrían alcanzarse con este medio. (Obra.cit).

En los planteamientos presentados anteriormente se observa que los objetivos terminales deben expresar la conducta que el alumno debe comprobar luego de haber interactuado con el material. Es decir, consiste en estudiar a fondo los problemas, las carencias que puedan ser atendidas y resueltas a través de procesos instruccionales.

2.5.3 Fase III: Realización del análisis estructural (análisis de tarea) del o de los objetivos terminales:

Consiste en descomponer el objetivo terminal en las sub-habilidades a lograr, con el propósito de alcanzar el aprendizaje final, ello implica:

- ✓ Definir las sub-habilidades (aprendizajes subordinados o intermedios) que el sujeto debe adquirir para alcanzar el objetivo propuesto.
- ✓ Establecer los aprendizajes previos que el individuo debe poseer para iniciar su desarrollo instruccional.
- ✓ Establecer los procesos cognitivos que se requieren para el procesamiento de la nueva información.

Se realiza el análisis estructural descomponiendo el objetivo terminal en las sub-habilidades a lograr, a fin de alcanzar el aprendizaje final. Este análisis será jerárquico si el aprendizaje es cognoscitivo, procedimental si es psicomotor, y también pudiera ser mixto, combinando los anteriores (Gagné, 1979).

Para aprendizajes complejos, el análisis de tareas cognoscitivas permite establecer los procesos y habilidades mentales requeridas; desempeñando una tarea con niveles de eficiencia altos, cambios en la estructura y el procesamiento del conocimiento en la medida que la habilidad se desarrolla en el tiempo (Ryder, J.M. y R.E. Redding 1993).

2.5.3.1 Métodos para la realización de un análisis estructural:

2.5.3.1.1 Método inductivo:

Se parte de las conductas de entrada que requiere el sujeto para el logro del objetivo terminal.

Se parte de lo más simple a lo más complejo.

Una vez que se ha determinado la meta instruccional, se comienza a establecer cuál es el aprendizaje de menor nivel que debe ser logrado, luego cuál es el siguiente aprendizaje y así sucesivamente se irán determinando cada una de las sub-habilidades a lograr hasta llegar al objetivo terminal.

2.5.3.1.2 Método Deductivo:

Parte de lo general a lo particular.

Se parte del objetivo terminal y se pregunta cuál es el objetivo previo a este objetivo terminal, así se obtiene el aprendizaje anterior y así sucesivamente hasta llegar a los aprendizajes de menor nivel hasta llegar a las conductas de entrada del sujeto.

2.5.3.2 Tipos de análisis estructural:

2.5.3.2.1 Análisis Estructural Procedimental:

Se aplica cuando el estudiante debe lograr una serie de conductas secuenciales para lograr el objetivo terminal.

Se aplica en los aprendizajes del área psicomotora.

Es necesario determinar cada una de las etapas requeridas para la ejecución de la tarea completa.

Ejemplo: *realizar un retiro de dinero de un cajero automático*

2.5.3.2.2 Análisis Estructural Jerárquico:

Es utilizado para el logro de actividades intelectuales.

Permite la definición de jerarquías de aprendizaje de acuerdo a las sub-habilidades requeridas para el logro del objetivo terminal.

Ejemplo: *Resolver problemas de división*

2.5.3.2.3 Análisis Estructural Combinado:

Es una combinación del método procedimental con el jerárquico.

Se utiliza para aquellos aprendizajes que requieren de habilidades intelectuales y psicomotoras al mismo tiempo.

Si el material forma parte de una secuencia instruccional del diseño general, las conductas de entrada no son sino los objetivos que las anteceden en dicha secuencia. Es necesario conocer las características de la población, tales como madurez, desarrollo social, nivel de escolaridad, entre otros, que son necesarias considerar al diseñar los materiales y que pueden afectar su creatividad.

Los procesos cognoscitivos implicados en el aprendizaje, ya sean generales o específicos del conocimiento a lograr (codificación, elaboración) necesarios para el procesamiento de información requerido en el aprendizaje, deben establecerse en esta fase, ya que determinarán luego los eventos adecuados para su facilitación.

2.5.4 Fase IV: Formulación de Objetivos Específicos:

- ✓ Consiste en señalar las conductas que el alumno irá evidenciando durante el desarrollo de la instrucción
- ✓ Deben ser uno por cada sub-habilidad detectada en el análisis estructural

A partir de las consideraciones anteriores se formulan los objetivos específicos, los cuales deben señalar la conducta que el alumno evidenciará luego de trabajar con el material estos objetivos deben ser organizados siguiendo la secuencia apropiada según el tipo de estructura implicada, de manera que el material se desarrolle siguiendo esa secuencia.(Obra.cit.).

2.5.5 Fase V: Selección de las Estrategias y Medios Instruccionales, Organización de los Contenidos y Selección de las Estrategias de Evaluación

- ✓ Las estrategias (actividades, técnicas, eventos) y, los medios instruccionales (elementos que transmiten el mensaje o instrucción) deben seleccionarse en función de orientar los aprendizajes hacia el logro de los objetivos.
- ✓ La selección de los contenidos o segmentos de materia o información a ser suministrada, debe guardar relación con los objetivos trazados y organizarse de forma secuencial, en unidades, temas o módulos.
- ✓ La selección de las actividades, instrumentos y herramientas que permitirán valorar los aprendizajes.

Esta fase comprende:

- ✓ Determinación de las estrategias instruccionales, se definen como el conjunto de eventos instruccionales diseñados para cada una de las fases del proceso de enseñanza aprendizaje, en función del tipo de resultado a alcanzar, y de los procesos cognoscitivos, requeridos para el procesamiento de la información. La estrategia depende de varios actores entre ellos la modalidad de enseñanza (presencial o a distancia); el énfasis en la actividad, ya sea centrada en el docente o en el alumno (socializada o individualizada); el grado de interactividad; la actividad; las fases del aprendizaje (motivación, aprehensión, entre otros); los procesos para la adquisición, codificación, elaboración de la nueva información, consta de:
 - Selección de eventos específicos presentados en el material, atendiendo las fases del aprendizaje y los procesos cognoscitivos que se desean facilitar. Por ejemplo, especificar cuál evento se utilizará para despertar la atención, cuál para facilitar la percepción selectiva.

- Determinación de la modalidad de presentación, es decir, la estructura mediante la cual es transmitido el mensaje. Por ejemplo, si el material seleccionado es impreso, especificar si será presentado de manera programada o de otra forma; si se trata de un programa audiovisual, determinar si será presentado como un documental, una dramatización.
 - Decisión en cuanto al uso de instrucciones orientadoras, particularmente las propuestas por el docente-diseñador, tales como organizadores avanzados, resúmenes parciales y/o globales y preguntas adjuntas.
- ✓ Selección y organización del contenido. Para ello deben tomarse en cuenta los objetivos a lograr, las características de la materia y las características de la población a la cual va dirigido el material. Las características del contenido guardan estrecha relación con las estrategias instruccionales.
 - ✓ Determinación de las variables técnicas, implica diseñar técnicamente el medio correspondiente, tomando en cuenta sus características propias (por ejemplo su estructura audiovisual) y su relación con los aspectos anteriormente señalados en el caso de medios impresos, se refiere a la diagramación, tamaño de letras, uso de ilustraciones.

En cuanto a materiales audiovisuales se trata de los aspectos correspondientes a la imagen (color, grado de iconicidad, planos, ángulos) al sonido (planos, elementos, transiciones), tomando en cuenta los atributos inherentes a cada medio en particular, ya sean sonovisos, videos u otros, si se trata de multimedios los aspectos requeridos al tipo software de autor, características de las pantallas.

2.5.6 Fase VI: La evaluación con fines formativos y sumativos

2.5.6.1 Formativa: recolecta información de los aprendizajes y del mismo proceso instruccional durante el desarrollo.

2.5.6.2 Sumativa: verifica tanto los aprendizajes como el mismo diseño al finalizar la instrucción, permitiendo con ello tomar decisiones en términos de asignar calificaciones, aprobar o reprobar al participante, o bien eliminar, continuar o ajustar el diseño implementado.

Evaluación formativa y sumativa. Estos procesos se deben diseñar en esta fase, aunque su desarrollo con el propósito formativo debe conducirse paralelamente al desarrollo de las fases de planificación y realización (para la evaluación se presenta un procedimiento posteriormente). (Obra. cit).

2.6 BASES LEGALES

El Diseño propuesto para fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales en los Docentes de la II etapa de Educación Básica, del Complejo Educativo Nacional “Guaraguao” de Puerto La Cruz Estado Anzoátegui, se sustenta en La Constitución de La República Bolivariana de Venezuela (1999), Ley Orgánica de Educación (Gaceta oficial 59929 del 15 de agosto de 2009). Ley Orgánica de Educación con su Reglamento (N° 38431 del 8 de mayo de 2006), Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación (1986), Ley Orgánica Para La Protección del Niño y del Adolescente (Gaceta oficial N° 5.266 Extraordinario 2 de octubre de 1.998).

La sociedad para el logro de los objetivos requiere de una base legal, que apoye los propósitos. Venezuela como país se ajusta a sus metas y objetivos dentro de un marco legal. Por ende, se fundamenta en los instrumentos jurídicos que

especifican el Deber Ser. Y el Derecho a la Educación, a través de los cuerpos normativos y dispositivos más relevantes tales como:

2.6.1 Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. (1.999)

Artículo 102.

Manifiesta el derecho de la Educación, sus fines, gratuidad y obligatoriedad.

“La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentado en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley.”

Artículo 103.

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

2.6.2 Ley Orgánica de Educación con su Reglamento (N° 38431 del 8 de mayo de 2006).

Artículo 6.

“Todos tienen derecho a recibir una educación conforme con sus aptitudes y aspiraciones, adecuadas a su vocación y dentro de las exigencias de interés nacional o local, sin ningún tipo de discriminación por razón de la raza, del sexo, del credo, la posición económica y social de cualquier otra naturaleza. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el cumplimiento de la obligación que en tal sentido le corresponde, así como los servicios de orientación, asistencia y protección integral al alumno con el fin de garantizar el máximo rendimiento social del sistema educativo y de proporcionar una efectiva igualdad de oportunidades educacionales.”

2.6.2.1 De la Educación Estética y de la Educación para las Artes

Artículo 36.

“La educación estética tiene por objeto contribuir al máximo desarrollo de las potencialidades espirituales y culturales de la persona, ampliar sus facultades creadoras y realizar de manera integral su proceso de formación general. Al efecto, atenderá de manera sistemática el desarrollo de la creatividad, la imaginación, la sensibilidad y la capacidad de goce estético, mediante el conocimiento y práctica de las artes y el fomento de actividades estéticas en el medio escolar y extra- escolar.”

2.6.3 Ley Orgánica de Educación (Gaceta oficial 59929 del 15 de agosto de 2009)

Artículo 4.

“La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituyen el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores

culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la realidad.

El Estado asume la educación como proceso esencial para promover, fortalecer y difundir los valores culturales de la venezolanidad.”

2.6.4 Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación (1986)

Al Ministerio de Educación, en la Modalidad de Educación Estética y de la Formación para las Artes, le corresponde:

Artículo 37.

1. Proteger el patrimonio artístico cultural venezolano y estimular y fortalecer la identidad nacional.
 2. Promover, rescatar y difundir las manifestaciones folklóricas y las de tradición popular, a los fines de conservar y acrecentar nuestro acervo de valores nacionales.
 3. Desarrollar en el individuo las capacidades de observación, comparación, experimentación, análisis, interpretación y valoración estética en las artes visuales, música y artes escénicas.
 4. Estimular las manifestaciones artísticas, tanto individuales como institucionales.
 5. Propiciar la valoración y el respeto hacia la libre expresión de las tendencias y estilos artísticos, sea cual fuere la época de su creación.
 6. Fomentar programaciones de investigación y extensión artísticas en todas sus manifestaciones.
 7. Promover la creación de centros o grupos artísticos y la realización de congresos, exposiciones, festivales o similares, a nivel nacional, regional, zonal, distrital y de planteles.
- El Ministerio de Educación determinará otros fines y actividades que considere pertinentes para esta modalidad.

**2.6.5 Ley Orgánica Para La Protección del Niño y del Adolescente
(Gaceta oficial N° 5.266 Extraordinario 2 de octubre de 1.998)**

2.6.5.1 Derechos, Garantías y Deberes

Derechos culturales de las minorías

Artículo 36.

Todos los niños y adolescentes tienen derecho a tener su propia vida cultural, a profesar y practicar su propia religión o creencias y a emplear su propio idioma, especialmente aquellos pertenecientes a minorías étnicas, religiosas, lingüísticas o indígenas.

Derecho al Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego.

Artículo 63.

Derecho al Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. Todos los niños adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego"

La educación que el niño recibe en las escuelas debe comprender el desarrollo de habilidades y destrezas en forma integral, con la finalidad de garantizar su conformidad con el proceso educativo, atendiendo a los artículos de las leyes anteriores, en el pleno desarrollo de la personalidad del individuo, es decir, siendo armónica, sujeta a las transformaciones y a los cambios sociales de las comunidades.

De este modo, es responsabilidad de la escuela y básicamente del docente, desarrollar estrategias acordes a las necesidades e intereses de su grupo, incluyendo las actividades folklóricas en las que se ponga de manifiesto el acervo popular para el rescate de las tradiciones y costumbres de la localidad donde se ubica la institución; haciendo énfasis en el juego como una actividad necesaria en la vida del niño, puesto que, contribuye a ampliar su imaginación y creatividad, adquiriendo normas y reglas,

desarrollando su lenguaje y su motricidad fina y gruesa, todo esto conlleva al logro de los objetivos propuestos por el Currículo de Educación Primaria Bolivariana.

2.7 GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS

Cultura: Es todo lo que hacen los hombres para representarse a si mismos y a la sociedad que los rodea, en un momento histórico determinado. (Manual del docente, 1986).

Cultura popular: es una de la esperanza, todo lo que ella practica, su ética, moral, sus creencias, su religión, son parte de la esperanza. Es creativa: crea las utopías y cree en ellas. (Beldarrín, E. 2004).

Diseño Instruccional: es un proceso sistemático y estructurado para asegurar el desarrollo cognitivo de los estudiantes, mediante el cual se analizan las necesidades y metas de enseñanza y, a partir de ese análisis y de las características y conductas de entrada de los alumnos, se seleccionan y organizan todos los elementos inmersos en el proceso enseñanza-aprendizaje, entendiendo por estos: los objetivos, los contenidos, las estrategias, los medios y la evaluación y con ello cubrir esas necesidades y alcanzar las metas propuestas (Dorrego, E. 1991).

Fines: Formulaciones de carácter filosófico-político, expresan de manera general rumbos de acción educativa, sin conformar una guía directa para el trabajo del docente. Los fines educativos están contenidos en la Constitución y en la ley de educación.

Folklore: Significa etimológicamente saber del pueblo. Es un vocablo de procedencia anglosajona. Es un saber espontáneo que se sigue por tradición. Son conocimientos que pertenecen al grupo que ha convivido a través del tiempo, sufriendo las ventajas y desventajas que le brinda su medio geográfico-histórico, elementos que influyen notablemente en las características del medio cultural. ((Manual del docente, 1986).

Instrucción: Es un proceso comunicacional, durante el cual se transmiten los mensajes requeridos para el logro de los aprendizajes.

Juegos tradicionales: Representan las experiencias que han ido recreándose y enriqueciéndose a través de generaciones, ofreciendo una gran variedad de juegos colectivos e individuales, ricos en música, mímica, movimiento en construcción y otros. (Carvajal, 1995).

Lúdica: Divertida, juguetona, deportiva. Relativa al juego. Diccionario Enciclopédico Academia. (1998).

Metas: Formulaciones que expresan una intención en términos de logro y en un tiempo específico, incluyen elementos cuantitativos, por ejemplo: al finalizar el curso de diseño instruccional se espera que el 100% de los alumnos apruebe la materia.

Objetivos: Son enunciados que especifican las diferentes ejecuciones que el alumno es capaz de realizar como resultado de los aprendizajes. Se expresan de manera clara y precisa.

Objetivos Específicos: Expresan cambios de conducta que el estudiante debe ir evidenciando durante el desarrollo de la instrucción.

Objetivos Terminales: Expresan la conducta final que evidenciará el estudiante al finalizar el curso.

Planificación Instruccional: Proceso mediante el cual se establece las condiciones necesarias para el logro de los aprendizajes y la satisfacción de las necesidades.

Programas Instruccionales: Expresión operativa del proceso enseñanza-aprendizaje, instrumento concreto para orientar las acciones de los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el logro de los objetivos.

Propósitos: Son enunciados que expresan la intencionalidad y aspiración del docente, no especifican la conducta que evidenciará el participante para demostrar que ha adquirido un aprendizaje determinado.

Transculturación: Se refiere a la fase plena del proceso transcultural de intercambio en los dos sentidos, nunca lineal. La transculturación expresa los variadísimos fenómenos que se originan por las complejísimas transmutaciones de culturas. Beldarrín, E. (2004).

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

El fin esencial del marco metodológico, es situar en el lenguaje de la investigación los métodos e instrumentos que se emplearán en la investigación planteada, desde la ubicación acerca del tipo de estudio y el diseño de investigación; su universo o población; su muestra, los instrumentos y técnicas de recolección de datos; la medición; hasta la codificación, análisis y presentación de los datos. Balestrini M. (ob. cit. p. 126).

3.1.- TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El estudio realizado se sustentó en una investigación de campo que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o la realidad donde ocurren los hechos, Arias (p. 31), lo que permitió la recolección de información pertinente para la elaboración del Diseño Instruccional para Fomentar la Identidad Local y Regional a través de los juegos tradicionales del “Complejo. Educativo. Nacional. Guaraguao”, ubicada en la urbanización Guaraguao, Puerto la Cruz del Estado Anzoátegui.

3.2.- NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Por el nivel de conocimiento que genera, la investigación es de carácter descriptiva, de campo pues su finalidad implica detallar la información que tienen los docentes acerca de los juegos tradicionales en el “C.E.N. Guaraguao”.

Arias. F. (1999), plantea” los estudios descriptivos miden de forma independiente las variables y aun cuando no se formulen hipótesis, tales variables aparecen enunciadas en los objetivos de investigación” (p.25).

3.3.- POBLACIÓN.

Arias (2006), define población como “el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación.”(p.81).

La población objeto de estudio estuvo conformada por doce (12) docentes y debido al pequeño tamaño se trabajó con el 100%; es decir, toda la población de docentes de los 4to., 5to. y 6to. Grados de Educación Primaria del “C.E.N. Guaraguao”, ubicado en la Urbanización Guaraguao, Puerto La Cruz, estado Anzoátegui.

3.4.- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

Arias (2006), expresa que se entiende por técnicas el procedimiento o forma particular de obtener datos o información (p.67).

La información se debe registrar en hojas de trabajo llamadas instrumentos que son, para el citado autor: “un medio de material que se emplean para recoger y almacenar la información”.

Para recabar la información necesaria y pertinente del estudio se utilizaron las técnicas: observación y la encuesta.

3.4.1 La Observación. Para Arias (2006) es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos (p.69).

Se aplicó una lista de cotejos la cual permitió sistematizar los datos obtenidos a través de las observaciones directas no participativas que se llevaron a cabo en las aulas de los 4to, 5to y 6to grados del CEN “Guaraguao”.

3.4.2 La Encuesta: según Arias (2006) define la encuesta como una técnica para recoger información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de si

mismos, o en relación con un tema particular. La modalidad de la encuesta escrita se realiza a través de un cuestionario auto administrado, el cual es respondido por el encuestado. (p.72).

Se empleó este procedimiento para establecer el nivel de información que poseen los docentes del C.E.N. “Guaraguao” en relación a las actividades académicas en cuanto al conocimiento de los juegos tradicionales.

3.4.3 Lista de Cotejo: según Arias (2006) también denominada lista de control o verificación, es un instrumento en el que se indica la presencia o ausencia de un aspecto o conducta a ser observada. Se estructura en tres columnas:

a) En la columna izquierda se mencionan los elementos o conductas que se pretenden observar.

b) La columna central dispone de un espacio para marcar en el supuesto de que sea positiva la presencia del aspecto o conducta.

c) En la columna derecha se utiliza el espacio para indicar si el elemento o la conducta no está presente. (pág. 70).

3.4.4. El Cuestionario: según Arias (2006) define como la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un formato en papel contentivo de una serie de preguntas. (p.74). Cuando se elabora un cuestionario se debe especificar sobre que tema se recogen opiniones, a quien se le aplica y el tipo de información que se desea obtener. Las preguntas deben ser claras precisas y adecuadas al nivel educativo de las personas que van a responder. Éste contiene 11 ítems y fue aplicado a 12 docentes que conforman la población del presente estudio, el mismo permitió obtener referencias que conllevaron al desarrollo del trabajo.

3.5 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS.

Para la validación de los instrumentos, se procedió a consultar el juicio de tres expertos, Licenciados en Educación. Egresados de la Universidad Central de

Venezuela, quienes tienen amplia formación profesional y con reconocida trayectoria en el campo educativo (ver anexo 3). Las mismas determinaron el grado de consistencia de los ítems, así como su representatividad en función de los objetivos planteados en el presente estudio.

Después de validados los instrumentos se procedió a aplicarlos a la población de docentes del CEN “Guaraguao” ubicado en La Urbanización Guaraguao, de Puerto La Cruz Estado Anzoátegui.

3.6 TÉCNICA DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Para la interpretación y análisis de la información obtenida se utilizaron las técnicas y herramientas estadísticas, entre las cuales están: cuadros y gráficos de torta través de las cuales se procesó toda la información obtenida, y se realizaron los análisis pertinentes. Los criterios seleccionados para la investigación fueron los análisis cualitativos y cuantitativos, predominando en estos últimos la técnica del porcentaje.

3.7 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

Según Ramírez T. (1.998) “La operacionalización de variables consiste en descomponer cada una de las variables que componen este estudio a fin de facilitar la recolección, con un alto grado de precisión, de los datos necesarios” (p. 52). La operacionalización de variables consta de: variables, dimensiones, indicadores, fuente, técnica, ítems e instrumento.

Variable: para Arias (2006) es una característica o cualidad; magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, manipulación o control en una investigación.

La *Dimensión*: se refiere a una o varias facetas desde donde puede ser estudiada una variable; constituye los rasgos característicos de la variable en estudio.

El Indicador: señalado por Camperos y Villarroel (1.998), se entiende como “las evidencias (últimas en términos de su traducción en ítems de instrumentos) y más concretamente representativas de las dimensiones y las variables”. (p. 44).

A continuación se presenta el cuadro que contiene la operacionalización de las variables.

Cuadro N° I.- OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable	Dimensión	Indicador	Fuente	Técnica	Instrumento	Ítems
<p>Nivel de formación.</p> <p>Nivel de información que poseen los docentes, con respecto a las normas, hábitos, valores, tradiciones y costumbres de la comunidad donde se encuentra ubicada la institución.</p>	<p>Participación en Cursos y/o Talleres</p>	<p>Cursos, talleres, resúmenes, mapas conceptuales, ilustraciones, preguntas intercaladas.</p>	<p>Docentes</p>	<p>Encuesta</p>	<p>Cuestionario</p>	<p>3 y 4 5, 6, 7, 8.</p>
<p>Nivel de Aplicación.</p> <p>Recursos disponibles en la comunidad escolar, para el desarrollo de la identidad local y regional, mediante juegos tradicionales.</p>	<p>Utilización de los recursos.</p> <p>Recursos Humanos</p> <p>Recursos Didácticos</p>	<p>Planificación: De las actividades lúdicas a ejecutar.</p> <p>Incentivar a los alumnos a participar en los juegos.</p>	<p>Docentes</p>	<p>Encuesta</p>	<p>Cuestionario</p>	<p>9, 10, 11.</p>

CAPÍTULO IV
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE
RESULTADOS

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Una vez precisadas las observaciones directas no participativas y aplicados los instrumentos, se procedió a la tabulación manual de los datos recopilados en la Lista de Cotejo y Cuestionario para luego enumerar según el ítem, presentar los respectivos cuadros estadísticos y los análisis de los mismos. Estos se reconocieron de manera cuantitativa, recurriendo para ello a la técnica del porcentaje.

En cuanto a los resultados obtenidos, se proporcionaron explicaciones de los mismos para aportar las conclusiones y recomendaciones acordes con los objetivos específicos de la investigación.

A continuación se muestran los datos obtenidos por la aplicación de los instrumentos a la población del presente estudio, así como también los cuadros estadísticos, gráficos y sus respectivos análisis.

4.1 OBSERVACIONES DIRECTAS

En la presente se efectuaron observaciones directas en las aulas y áreas recreativas mientras se llevaban a cabo las jornadas diarias. Las mismas se desarrollaron en distintos momentos, para así obtener la información necesaria y totalizarlas en la Lista de Cotejo.

4.1.1 LISTA DE COTEJO

Para realizar la presente investigación se llevaron a cabo observaciones directas a los docentes, registrándose en una lista de cotejo. Ésta consistió en recabar información sobre los juegos tradicionales

Las características consideradas para ejecutar las observaciones a los docentes fueron los siguientes:

Planificación.

Desarrollo de actividades.

A continuación se presenta el Registro de las Observaciones realizadas acompañadas de su respectivo análisis cualitativo.

Cuadro N° II

RESULTADOS GENERALES DE LA LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS DOCENTES

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	%	NO	%
1	¿Los docentes promueven actividades para incentivar en los niños y niñas la realización de los juegos tradicionales?	-	0	12	100
2	¿Los niños y niñas participan en las actividades que se planifican?	-	0	12	100
3	¿Los niños y las niñas juegan trompo?	-	0	12	100
4	¿Los niños y niñas juegan metras?	-	0	12	100
5	¿Los docentes elaboran papagayos con sus alumnos y alumnas?	-	0	12	100
6	¿En la hora recreativa los niños y niñas realizan juegos dirigidos?	4	33	8	67
7	¿Los docentes realizan juegos de rondas con sus alumnos y alumnas?	-	0	12	100
8	¿Los niños y niñas realizan saltos de la cuerda?	-	0	12	100

Análisis General de los Resultados Obtenidos a través de la Lista de Cotejo aplicada a los Docentes, durante las Observaciones Directas no Participativas realizadas en las Aulas.

Al realizar las observaciones directas, se pudo notar que un 100% de los niños y niñas no intervienen las actividades ya que los docentes no planifican para su jornada diaria: juegos.

En la Ley Orgánica de Educación, artículo 63 señala: La educación que el niño recibe en las escuelas debe comprender el desarrollo de habilidades y destrezas en forma integral, con la finalidad de garantizar su conformidad con el proceso educativo, en el pleno desarrollo de la personalidad del individuo, es decir, siendo armónica, sujeta a las transformaciones y a los cambios sociales de las comunidades. En conformidad con el artículo antes mencionado se puede agregar que los docentes, al insertar en su planificación actividades lúdicas, lograran que los niños y niñas centren su atención en el desarrollo de los objetivos propuestos durante la jornada diaria.

En cuanto a la promoción de actividades para incentivar en los niños y niñas la realización de los juegos tradicionales, se pudo observar que el 100% de la población no incentiva los mismos.

Situación por la cual se hace necesario que los docentes reflexionen sobre la importancia que tienen las actividades lúdicas para el proceso de enseñanza – aprendizaje, así como lo afirma Piaget en su teoría de la genética que el niño aprende jugando, insertando de esta manera el constructivismo y dejando a un lado el conductismo. Los niños logran mejores aprendizajes al convivir diariamente e interactuar con otros niños, tanto en la escuela como en el hogar.

La socialización de ellos (niños y niñas), es de suma importancia ya que se hace relevancia en la construcción de su personalidad, afirmado por Bandura en su teoría que lleva el mismo nombre.

¿Los niños y las niñas juegan trompo? ¿Los niños y las niñas juegan metras? En cuanto a estos ítems, se observó que el 100% de los estudiantes no practica estos juegos, se debe hacer un llamado a los docentes para que éstos tomen conciencia del fortalecimiento y rescate de los juegos tradicionales, ya que con los avances tecnológicos se han dejado atrás, así como también la pérdida de la convivencia tanto familiar como escolar.

En tal sentido Aretz, I. (1998) define los juegos tradicionales como: experiencias colectivas de generaciones, por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando. (pág. 32).

Se pudo observar a los docentes que en la elaboración de papagayos con el alumnado el 100 % no lo ejecuta. En la escuela se hace necesario promover el aprendizaje colaborativo para obtener con el grupo ese sentido de pertenencia, haciendo que se comprometan, aceptando responsabilidades y construyendo el consenso con los demás.

Es de hacer notar que en la hora recreativa, los niños y niñas realizan juegos dirigidos por sus docentes, observándose que un 33% si lo realiza, mientras que un 67% no lo ejecuta, este momento debería ser aprovechado al máximo por los mismos para la práctica de los juegos y así incentivar los juegos tradicionales promoviendo la cooperación entre los estudiantes.

Con respecto al aprendizaje cooperativo Zañartu, L. (2000) señala la participación de los integrantes del grupo sea directa y exista entre ellos el compromiso y la voluntad de hacer.

Para culminar y haciendo referencia en cuanto a los ítems: ¿Los docentes realizan juegos de rondas con sus alumnos y alumnas? Y ¿Los niños y niñas realizan saltos de la cuerda? el 100% no lo ejecuta. A través de los juegos tradicionales se promueve el aprendizaje colaborativo y la escuela es un factor importante para la práctica de éstos.

Según Díaz Barriga (2002) el aprendizaje colaborativo se caracteriza por la igualdad que debe tener cada individuo en el proceso de aprendizaje y la mutualidad, entendida como la conexión, profundidad y bidireccionalidad que alcance la experiencia, siendo ésta una variable en función del nivel de competitividad existente, la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles. Son elementos básicos la interdependencia positiva, la interacción, la contribución individual y las habilidades personales y de grupo.

4.2.- LA ENCUESTA

Se aplicó este procedimiento para la recolección de información a través del cuestionario, el cual consistió en obtener datos que contribuyeron al desarrollo de la presente investigación.

4.2.1.- EL CUESTIONARIO

En cuanto a la su estructura, el mismo fue diseñado en función de 11 ítems de los cuales 09 son respuestas cerradas y 2 de respuestas mixtas

Los instrumentos fueron aplicados al total de la población. (Ver anexos).

Para validar dichos instrumentos se procedió a consultar el juicio de tres expertos profesionales de la Educación.

Después de validado el instrumento, se procedió a aplicarlo a la población del presente estudio y a procesar sus respuestas. A continuación se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos y sus respectivos análisis.

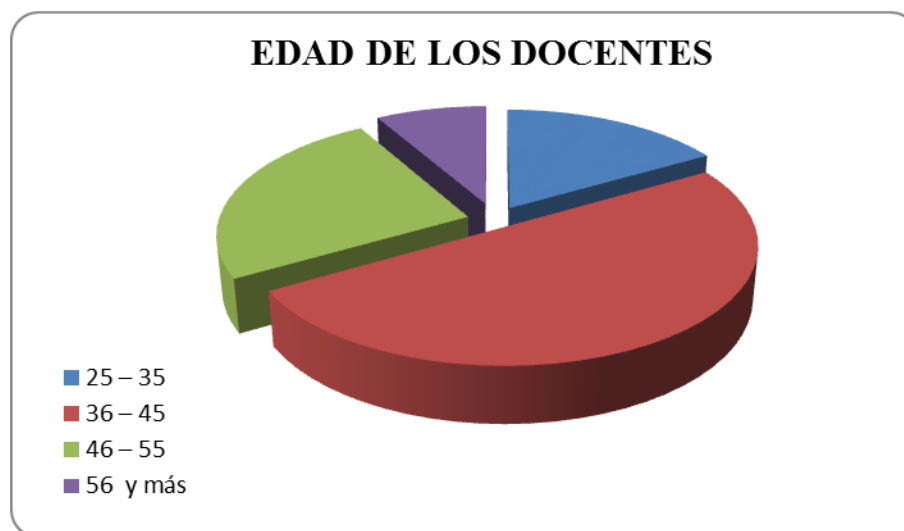
CUADRO N° III

Edad de los Docentes

Edad de los encuestados	Frecuencia docentes
25 – 35	2
36 – 45	6
46 – 55	3
56 y más	1
Total	12

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS:

Como se evidencia, en diez (10) de los doce (12) docentes, sus edades están comprendidas entre treinta y seis (36) años y cincuenta y ocho (58) años.

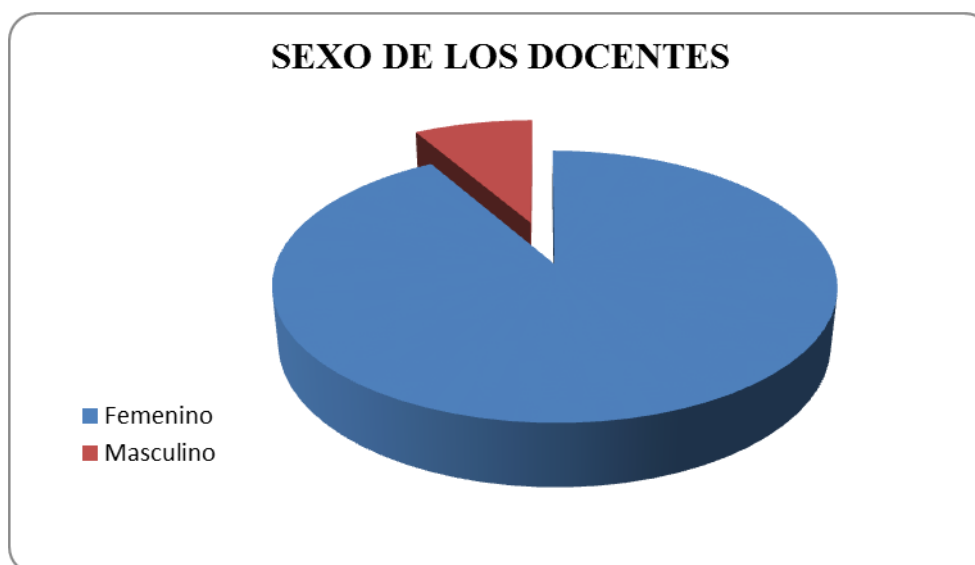
CUADRO N° IV

Sexo de los Docentes

Sexo	Frecuencia Docentes	%
Femenino	11	92
Masculino	1	8
Total	12	100

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS:

Como se evidencia en el presente ítem, la mayoría de los docentes encuestados pertenecen al género femenino, correspondiéndose con lo observado en otros centros educativos.

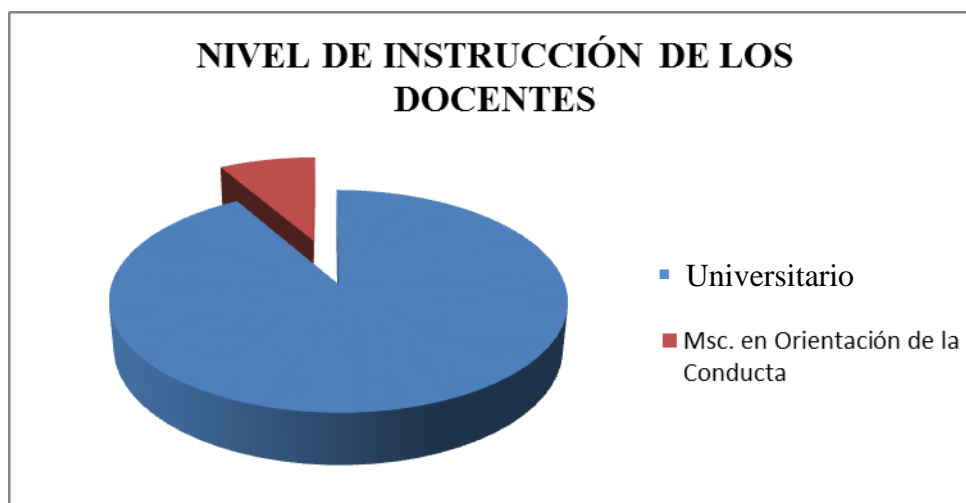
CUADRO N° V

Nivel de Instrucción

Grado de instrucción	Frecuencia docentes	%
Universitario	11	92
Msc. en Orientación de la Conducta	1	8
Total	12	100

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS:

En cuanto al grado de instrucción, se observa que 11 docentes es decir el 92%, tiene estudios universitarios y el docente restante 8% es Msc. En Orientación de la Conducta. Se infiere que el nivel académico de los docentes les permitiría un mejor desenvolvimiento en las aulas de clases y aplicar con efectividad las técnicas para implantar los juegos tradicionales. Es decir, todos son profesionales y sólo uno de ellos tiene estudios de 4to nivel.

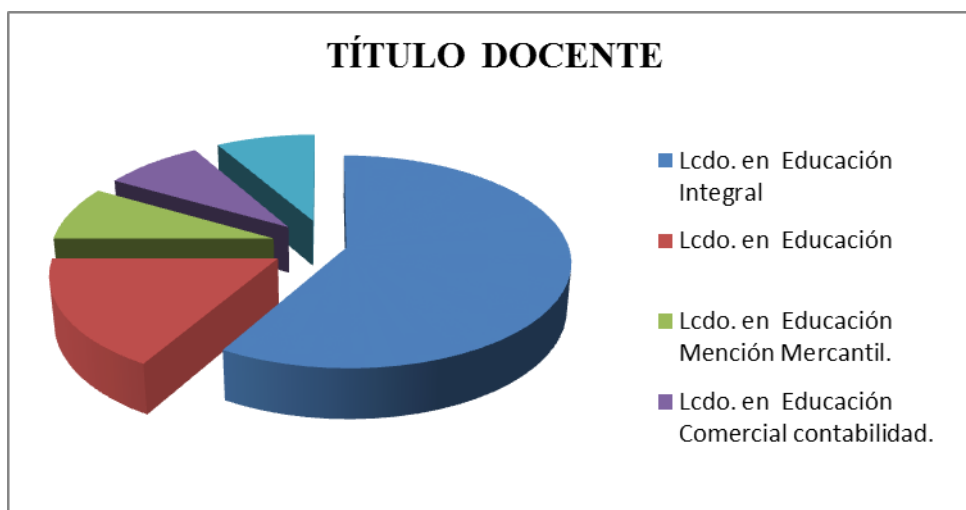
CUADRO N° VI

Título que poseen los Docentes

Título que poseen los Docentes	Frecuencia docentes	%
Lcdo. en Educación Integral	7	59
Lcdo. en Educación	2	17
Lcdo. En Educación Mención Mercantil.	1	8
Lcdo. En Educación Comercial contabilidad.	1	8
Msc. En Orientación de la Conducta	1	8
Total	12	100

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS:

En cuanto al título que poseen los docentes, cumplen con las condiciones requeridas por cualquier centro educativo, sin embargo, llama la atención que dos de ellos no corresponden al nivel de educación primaria.

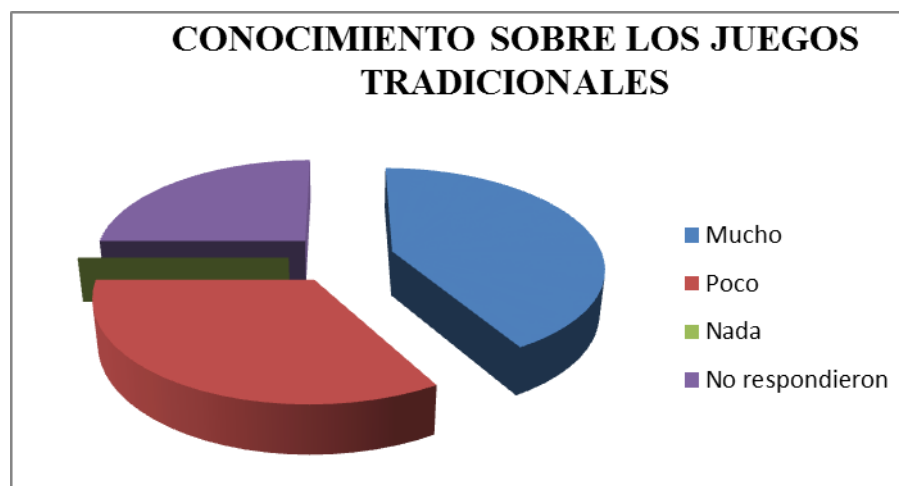
CUADRO N° VII

¿Cuánto conocimiento tiene sobre los juegos tradicionales?

Conocimiento sobre los juegos tradicionales	Frecuencia docentes	%
Mucho	5	42
Poco	4	33
Nada	-	-
No respondieron	3	25
Total	12	100

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS:

Hay disparidad en las respuestas, ya que la mitad del profesorado dice tener mucho conocimiento acerca de los juegos tradicionales y la otra mitad desconoce los mismos, deberían capacitar al personal que posee bajo conocimiento los que si lo tienen.

Según, el enfoque sociocultural de Vigotsky señala que los procesos psicológicos son concebidos como el resultado de la interacción mutua entre el individuo y la cultura.

Cabe destacar, que al momento de realizar las observaciones un 33% de los docentes encuestados confunde el término de juegos tradicionales con juegos deportivos, demostrando el desconocimiento de éstos.

CUADRO N° VIII

¿Conoce la importancia de los juegos tradicionales?

Importancia de los juegos tradicionales	Frecuencia docentes	%
Si	12	100
No	-	-
Total	12	100

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

ANÁLISIS:

Con respecto al presente ítem, todos manifestaron conocer la importancia de los juegos tradicionales; sin embargo, durante las observaciones realizadas se pudo evidenciar que un 33% no tiene conocimiento sobre la importancia de los mismos (existiendo cierta contradicción).

CUADRO N° IX

¿Conoce los juegos tradicionales que se realizan en los centros educativos del estado?

Conocimiento sobre juegos tradicionales en el estado Anzoátegui	Frecuencia docentes	%
Si	5	42
No	7	58
Total	12	100

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS:

Los resultados anteriores inducen a sugerir a los docentes del centro educativo que busquen herramientas, mecanismos o formas para que se familiaricen con los juegos tradicionales del estado.

Según, Aretz (1998). “Los juegos tradicionales: son experiencias colectivas de generaciones, y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando”. (pág. 32).

Cabe mencionar, que los juegos tradicionales fortalecen la cultura de los pueblos y es en la escuela, donde se debe afianzar su práctica, para contribuir con el rescate de las tradiciones de una nación.

CUADRO N° X

¿Inserta en su planificación las actividades de juegos tradicionales propios de su comunidad?

Planificación de las actividades de juegos tradicionales	Frecuencia docentes	%
Si	10	83
No	2	17
Total	12	100

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS:

Tal y como se refleja en el ítem, el 83% de los docentes respondió afirmativamente y sólo el 17% expresó que no insertaba en su planificación este tipo de actividades.

Cabe destacar, que al momento de realizar las observaciones se evidenció que los docentes insertan en su planificación actividades relacionadas con los juegos tradicionales; más no la aplican, es de hacer notar, que la escuela como institución debe asumir la metodología de enseñanza - aprendizaje a través de los proyectos educativos para incentivar esta actividad tan importante.

Lo expresado anteriormente, se puede afianzar con el enfoque de Vigotsky al decir que “en los procesos de instrucción donde se ponen en juego interacciones (principalmente lingüísticas) entre adultos, niños y sus compañeros se generan funciones psicológicas de orden superior”; de ahí su carácter social e interactivo.

De allí que, el individuo se relaciona con su ambiente mediante la interacción con los demás, lo que hace imprescindible el contacto de niños, niñas y adolescentes con el mundo que les rodea, con sus costumbres y tradiciones.

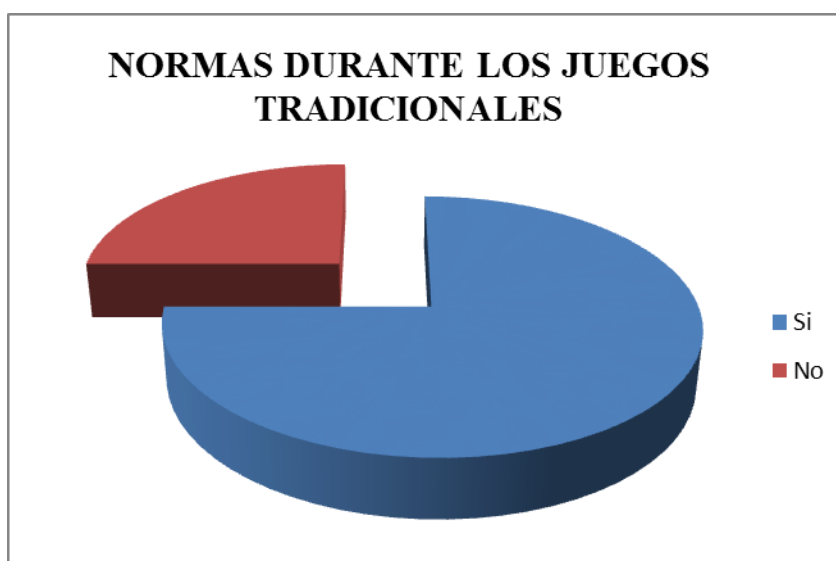
CUADRO N° XI

¿Establece normas para la ejecución de los juegos tradicionales?

Establece normas en la ejecución de los juegos tradicionales	Frecuencia docentes	%
Si	9	75
No	3	25
Total	12	100

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS:

El 75% de la población encuestada respondió afirmativamente y el 25 % expresó no establecer normas para la ejecución de los juegos tradicionales.

Según Piaget, “la educación forma un todo indisociable, y no es posible formar unas personalidades autónomas en el terreno moral”.

Así mismo, pudiera inferirse que la escuela como institución aplica normas en las cuales los niños y las niñas deben acatar. Los juegos tradicionales que permiten al docente aplicar las normas para el desarrollo del juego, facilitando los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

CUADRO N° XII

¿Cree usted que al aplicar estas normas en los juegos tradicionales mejora la convivencia escolar?

Aplicar normas en los juegos tradicionales	Frecuencia docentes	%
Siempre	12	100
Algunas veces	-	-
Nunca	-	-
Total	12	100

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

ANÁLISIS:

En relación a las repuestas dadas por los encuestados, todos están de acuerdo que al aplicar normas en los juegos tradicionales mejora la convivencia escolar, tanto docentes - alumnos como alumno - alumno. Se pudiera inferir que los docentes son asertivos al dar esa opinión.

A través de las observaciones efectuadas se pudo constatar que los educadores se contradicen en su respuesta a este ítem, ya que no participan en las actividades de los juegos tradicionales, existiendo una discrepancia con el ser y el deber ser.

Con respecto a la teoría de Piaget (1993) menciona que el desarrollo integral de la personalidad humana, se tiene entonces que contemplar al ser humano como persona, es decir, el desarrollo intelectual y moral.

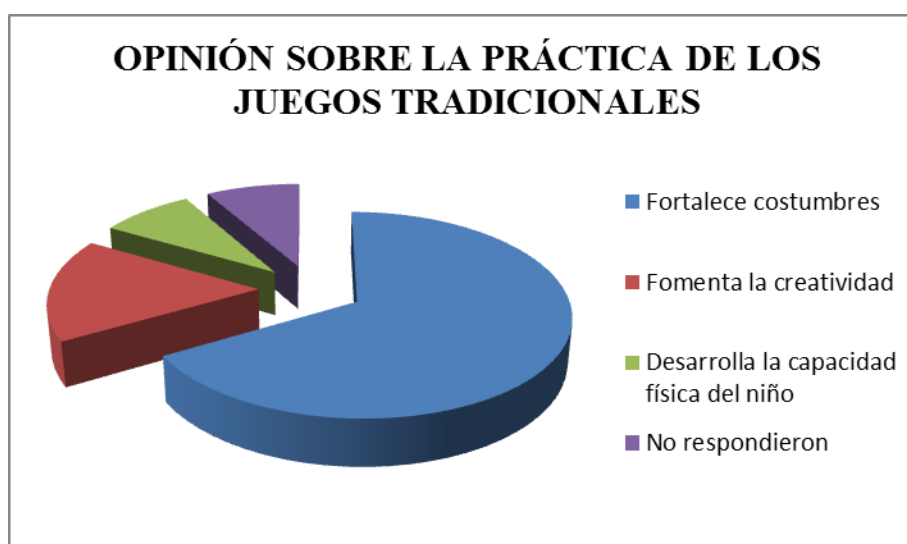
CUADRO N° XIII

¿Cuál es la opinión sobre la práctica de los juegos tradicionales?

Opinión sobre la práctica de los juegos tradicionales	Frecuencia docentes	%
Fortalece costumbres	8	67
Fomenta la creatividad	2	17
Desarrolla la capacidad física del niño	1	8
No respondieron	1	8
Total	12	100

Fuente: Elaboración propia. Año 2011.

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS:

Con respecto a este ítem la población encuestada respondió de la siguiente manera: 8 docentes que representan el 67% fortalece costumbres, 2 docentes representado en un 17% fomenta la creatividad, 1 docente (8%) afirma que desarrolla la capacidad física del niño y el otro 8% no respondió.

Cabe destacar, que durante las observaciones directas realizadas en las aulas se pudo determinar que los docentes tienen diversidad de opiniones con respecto a la práctica de los juegos tradicionales.

Es por ello, que la aplicación y ejecución del diseño instruccional a realizar se constituiría en una herramienta de gran utilidad manejada por los docentes para el desarrollo de las actividades académicas promoviendo el rescate de la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.

Resaltando el enfoque sociocultural de Vigotsky, (1.979), la teoría genética de Piaget, (1993) cuando describe la forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño, la teoría de la personalidad de Bandura,(2.007) al señalar que se debe considerar a la personalidad como una interacción entre tres cosas: el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de la persona.

En otro orden de ideas se presenta a continuación el Capítulo V referido a la propuesta.

CAPÍTULO V

**DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA
FOMENTAR LA IDENTIDAD LOCAL Y
REGIONAL A TRAVÉS DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES**

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



**DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA FOMENTAR LA IDENTIDAD
LOCAL Y REGIONAL A TRAVÉS DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES**

Autoras:

González, Alix	12.815.590
Jiménez, Jeanette	6.170.376

Barcelona, Mayo de 2012

5.1.- PRESENTACIÓN.

En líneas generales, la identidad local se refiere a la forma particular de ser y expresarse de un pueblo o sociedad, como resultado de los ancestrales componentes de su pasado, de la sociedad y del medio que lo rodea, de todo lo cual se considera heredera e integrada, en tiempo y espacio. La aceptación de una identidad, asumida como pertenencia y participación de los componentes sociales, es considerada valiosa y avanzada.

La influencia de la teoría cognitiva en el diseño instruccional radica en motivar al docente a utilizar estrategias instruccionales adecuadas (Ertmer y Newby, 1993). La teoría cognitiva se preocupó porque el profesor aplicara estrategias instruccionales que permitieran la participación activa del estudiante y lo motivaran a lograr aprendizajes significativos para relacionar nuevos conocimientos en su memoria.

Al respecto, la teoría de Piaget (1967) sobre las etapas de desarrollo cognitivo y sus aportes a la epistemología del conocimiento, han tenido una influencia significativa en el constructivismo. Ertmer y Newby (1993) destacan que el constructivismo se ha convertido en un asunto, que recibe mayor atención en una cifra considerable de la disciplina.

Por lo antes expuesto, se hace necesario desarrollar un diseño instruccional el cual le sirva a los docentes como herramienta para el desenvolvimiento de la jornada diaria, destacando las actividades culturales en el rescate de la identidad local y regional.

Para la realización del diseño se siguieron los siguientes pasos:

- ✓ Se hicieron visitas a la institución seleccionada para aplicar los instrumentos como lo fueron: lista de cotejo y encuesta, la cual se

realizó a 12 docentes del “Complejo Educativo Nacional Guaraguao”. Con el propósito de describir las estrategias utilizadas para promover las actividades culturales para el rescate de la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.

- ✓ Se procedió a la documentación bibliográfica apoyándonos en la Ley Orgánica de Educación, Currículo Básico Nacional y el Currículo de Educación Bolivariana atendiendo o a los objetivos, contenidos y actividades que promueven el rescate de las tradiciones.

Para el desarrollo del diseño se cumplió con los siguientes pasos:

- Formulación de la necesidad instruccional.
- Explicación, Justificación y Factibilidad.
- Objetivo terminal.
- El perfil del alumno-insumo.
- Análisis estructural del objetivo terminal.
- La teoría del aprendizaje que subyace en el diseño.
- Los objetivos específicos.
- La selección y organización de los contenidos.
- Las estrategias instruccionales.
- Los recursos y medios instruccionales.
- Las estrategias de evaluación.
- La evaluación formativa.

Por consiguiente, el diseño pretende brindar estrategias a los docentes, contribuyendo con el rescate de los juegos tradicionales y fomentando aprendizajes significativos en los alumnos, logrando así la excelencia en la educación.

5.2 JUSTIFICACIÓN

Venezuela requiere una profunda transformación en cuanto a Educación se refiere. Siendo ésta un proceso social, cultural que emerge de raíces de cada pueblo. Se hace necesario el éxito de dicha transformación por parte de los docentes, en cuanto al rescate de los juegos tradicionales para motivar a los niños, niñas y adolescentes en las artes de enseñar y aprender.

De allí que, se hace necesario desarrollar estrategias que se utilicen como una fuente de referencia para futuros trabajos de investigación en el campo de la educación; de igual modo, aportar sugerencias prácticas que buscan optimizar la labor del docente.

Por lo antes planteado, se justifica el Diseño Instruccional para orientar al docente con relación al rescate de los juegos tradicionales, acordes con las necesidades y exigencias de la educación actual en el país.

5.3 OBJETIVOS:

5.3.1 OBJETIVO GENERAL:

Fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.

5.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Emplear los recursos disponibles en la comunidad escolar, para el desarrollo de la identidad local y regional, mediante juegos tradicionales.
- Puntualizar los avances logrados por los docentes, en relación a la fomentación de valores de la identidad local y regional a partir de la puesta en práctica del diseño instruccional.
- Valorar la importancia del diseño y aplicación del mismo para el rescate de la identidad local y regional.

5.4 RELACIÓN ENTRE LA TEORÍA Y EL DISEÑO INSTRUCCIONAL.

A continuación se ofrece el planteamiento teórico que sustenta el Diseño propuesto.

Teoría Genética de Piaget (1.993)

Con esta teoría se enuncia que si lo que se busca es el desarrollo integral de la personalidad humana, se tiene entonces que contemplar al ser humano como persona, es decir, el desarrollo intelectual y moral de la persona tiene que ser visto desde una perspectiva constructivista, o sea, como un proceso en el cual la persona utiliza su capacidad de pensamiento para actuar sobre la realidad y construir su propia noción de la verdad.

Por lo que Piaget expresa que: La educación forma un todo indisociable, y no es posible formar unas personalidades autónomas en el terreno moral, si por otra parte el individuo está sometido a una coacción intelectual tal que deba limitarse a aprender por encargo sin descubrir por sí mismo la verdad.

Desde esta perspectiva, el desarrollo del conocimiento es un proceso que lleva implícita una participación activa de la persona que aprende, la cual interactúa con su mundo circundante utilizando sus propios marcos de referencia o estructuras organizadoras de la actividad mental. Así, la educación de los niños tendría que darse sobre la base de la provisión de las oportunidades y los recursos materiales para que ellos puedan aprender activamente y formar sus propias concepciones.

Teoría de la personalidad Bandura (2.007)

Bandura infiere que el conductismo, se focaliza en variables observables, medibles y manipulables y rechaza todo lo subjetivo, interno y no disponible; lo que conlleva a una teoría de la personalidad, donde el entorno causa el comportamiento. Asimismo plantea que: Se debe considerar a la personalidad como una interacción

entre tres cosas: el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de la persona.

De igual forma, estos procesos consisten en la habilidad para abrigar imágenes en la mente y en el lenguaje. Desde el momento en que introduce la imaginación en particular, deja de ser un conductista estricto y empieza a acercarse a los cognoscivistas. El autor considera que existen ciertos pasos envueltos en el proceso de modelado, los cuales se resumen en:

1) Atención: para aprender algo, se necesita poner atención.

2) Retención: ser capaces de recordar aquello a lo que se le ha prestado atención. Aquí es donde la imaginación y el lenguaje entran en juego

3) Reproducción: se deben traducir las imágenes o descripciones al comportamiento actual. Por lo tanto, lo primero de lo que se es capaz, es de reproducir el comportamiento

4) Motivación: Aún con todo esto, todavía no se hace nada a menos que se esté motivado a imitar; es decir, a menos que se tengan buenas razones para hacerlo.

En consecuencia, para desarrollar la personalidad del niño, se debe despertar el interés para que preste atención, lo que lo llevará a la retención y podrá reproducir lo planteado, utilizando los juegos tradicionales como estrategia para fomentar la identidad local y regional.

El cognitivismo de Merrill y Gagné (1960), está basado en las teorías del procesamiento de la información, como también en algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo.

El aprendizaje es un proceso activo que tiene lugar a una combinación de fisiología y emociones. El desafío estimula el aprendizaje, mientras que el miedo lo retrae.

Las condiciones internas que intervienen en este proceso son: motivación, captación, comprensión, adquisición y retención.

Posteriormente cuando se haga una pregunta al estudiante se activarán las fases: recuerdo, generalización o aplicación (si es el caso) y ejecución (al dar la respuesta, que si es acertada dará lugar a un refuerzo).

Las condiciones externas son: las circunstancias que rodean los actos didácticos y que el profesor procurará que favorezcan al máximo los aprendizajes.

Gagné (1.987) propone que las estrategias cognoscitivas son capacidades internamente organizadas de las cuales hace uso el estudiante para guiar su propia atención, aprendizaje, recuerdo y pensamiento. El estudiante utiliza una estrategia cognoscitiva cuando presta atención a varias características de lo que está leyendo, para seleccionar y emplear una clave sobre lo que aprende y otra estrategia para recuperarlo. Lo más importante es que emplea estrategias cognoscitivas para pensar acerca de lo que ha aprendido y para la solución de problemas.

Por lo antes expuesto, el autor define al aprendizaje con dos características: combinaciones internas y externas, estimulando el aprendizaje en el individuo, evocando recuerdos y dando lugar a refuerzos en la adquisición de los mismos.

El socio-constructivismo, basado en las ideas de Vigotsky, considera los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El autor enfatiza en los siguientes aspectos:

La importancia de la interacción social: aprender es una experiencia social donde el contexto es muy importante y el lenguaje juega un papel básico como herramienta mediadora, no sólo entre profesores y alumnos, sino también entre estudiantes, que así aprenden a explicar, a argumentar. Aprender significa "aprender con otros", recoger también sus puntos de vista; la socialización se va realizando con "otros" (iguales o expertos).

En relación a este enfoque, se puede decir que el aprendizaje es colaborativo, destacando que toda instrucción tiene lugar en un contexto en el que los participantes negocian los significados y recogen estos planteamientos. El aula debe ser un campo de interacción de ideas, representaciones y valores. La interpretación es personal, de manera que no hay una realidad compartida de conocimientos. Por ello, los alumnos individualmente obtienen diferentes interpretaciones de los mismos materiales, cada uno construye (reconstruye) su conocimiento según sus esquemas, sus saberes y experiencias previas a su contexto.

Haciendo referencia a la teoría de aprendizaje constructivista, Pérez y otros (2001) manifiestan que “el aprendizaje constructivo favorece el trabajo cooperativo, jugando un papel más instrumental, ayudando notablemente a los formadores y a los alumnos a interpretar casos específicos. En este caso se ofrece al alumno la posibilidad de una navegación libre dentro de un espacio de conocimiento. El rol de profesor se convierte en una tarea de guía sobre dicho espacio en el que el alumno debe localizar aquello que necesite para conseguir aprender. Esta aproximación sostiene que la construcción del conocimiento del alumno se consigue a partir de su propia acción”. (pág. 2).

En relación a esta perspectiva, el aprendizaje se logra a través de prácticas educativas en las cuales se enfatiza la necesidad de favorecer la interacción

interpersonal, el trabajo en grupo, como estrategia en la promoción del aprendizaje de los alumnos y alumnas al igual del potencial que se tiene en sí mismo.

Según Trigwell y Prosser (2000), los profesores que conciben el aprendizaje como información y la enseñanza como transmisión de la información, enfocan su docencia en base a estrategias centradas en el profesor. Por el contrario, los que conciben el aprendizaje como el desarrollo y cambio en las concepciones de los estudiantes, conciben la enseñanza como la ayuda a los estudiantes a desarrollar y cambiar sus concepciones y enfocan su docencia en base a estrategias centradas en el estudiante.

En relación a lo expuesto por los autores; se puede inferir que existen dos grupos de docentes, unos que enfocan las estrategias a las necesidades de ellos mismos y el otro a los intereses del estudiantado.

Según Feo (2006), "las estrategias instruccionales son un conjunto de acciones deliberadas y arregladas organizacionalmente para llevar a cabo la situación de enseñanza-aprendizaje donde se consideran los siguientes componentes: técnicas instruccionales, actividades, organización de grupo, de tiempo y de ambiente. Centra su preocupación en el hecho de inducir al aprendiz a una participación activa construcción de su conocimiento, donde elija, retenga y transforme la información a través de la percepción.

Díaz Barriga (2002), refiere que la función del docente consiste en orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus alumnos, proporcionándoles ayuda pedagógica ajustada a su competencia, muchas veces no se lleva a cabo de esa manera, el maestro simplemente es la persona que tiene todos los conocimientos, la cual los transfiere a sus alumnos, pero no de una manera constructivista, sino

tradicional; el alumno adquiere conocimientos de una manera memorística, sin importarle llegar al verdadero aprendizaje significativo.

Dentro de la práctica del docente, es aquél quien tiene la obligación de impartir el aprendizaje de los alumnos, de una manera formal, pero también su tarea es fomentar los hábitos, actitudes y valores que permitan al educando una sana convivencia.

Los autores antes mencionados señalan; que las estrategias instruccionales deben ser dirigidas por el docente, motivando al alumnado para que de esta manera, logren en los contenidos planificados, los aprendizajes significativos.

5.5. RELACIÓN ENTRE EL MODELO DE ELENA DORREGO Y EL DISEÑO INSTRUCCIONAL PROPUESTO.

A continuación se presenta la relación y descripción de los fundamentos teóricos del modelo didáctico seleccionado para la elaboración del diseño instruccional.

Para realizar éste, es indispensable apoyarse en un modelo didáctico que oriente en la producción y organización del mismo. El modelo instruccional que se desarrolla en este trabajo investigativo está bajo los fundamentos del modelo didáctico propuesto por Elena Dorrego el cual está basado en la teoría de Robert Gagné y en el enfoque de procesamiento de la información, debido a que este último considera al individuo como un ser activo, creativo y responsable de la construcción de su conocimiento y desarrollo integral.

Es importante enfatizar que este modelo en la etapa de evaluación propone un conjunto de decisiones relevantes para los cambios educativos, con lo cual promueve la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Aspecto importante que

repercute en los docentes para innovar estrategias, y así ayudar a sus alumnos a adquirir herramientas que le beneficien para lograr una mejor convivencia, evitando la agresión e incluyendo experiencias de aprendizajes significativas.

5.5.1. FACTIBILIDAD DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL PROPUESTO.

La propuesta para la realización de este diseño instruccional dirigido a los docentes con la finalidad de fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales, es factible por las siguientes razones:

- La institución manifiesta su apoyo para la realización de este taller, facilitando espacio físico y todo cuanto esté a su alcance para lograr una convivencia escolar de calidad.
- El material audiovisual y demás recursos serán proporcionados por los(as) facilitadores(as) comprometidos a llevar el manual instruccional con el fin de facilitar y enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

5.6. DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL

El diseño instruccional fue elaborado para fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales, dirigido a los docentes del Complejo Educativo Nacional “Guaragua”, ubicado en Puerto La Cruz en el estado Anzoátegui.

Se indican los temas, contenidos, actividades, recursos, evaluación y tiempo.

Es de hacer notar, que en el diseño instruccional se ofrecen los contenidos exigidos por el Programa de Estudio vigente del área de Educación Estética, en la Educación Primaria específicamente en lo relativo para fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.

Cuarto Grado:

Área de Aprendizaje: LENGUAJE, COMUNICACIÓN Y CULTURA.

- ✓ Reconocimiento de las costumbres y tradiciones heredadas de los pueblos indígenas y cultura presente en el país.

Quinto Grado:

Área de Aprendizaje: EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN.

- ✓ Desarrollo de manifestaciones culturales de su entorno escolar y comunal a través de la actividad física y la recreación.

Sexto Grado:

Área de Aprendizaje: EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN.

- ✓ Valoración del folklore venezolano, como manifestación corporal de la identidad.
- ✓ Desarrollo de manifestaciones culturales de su entorno escolar y comunal.

EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN

- ❖ Descanso o pisé
- ❖ La señorita
- ❖ Policías y ladrones
- ❖ El gato y el ratón
- ❖ Todos los nombrados en las demás áreas de aprendizaje.

LENGUAJE, COMUNICACIÓN Y CULTURA

- ❖ La cuerda
- ❖ La perinola
- ❖ El yo-yo
- ❖ La zaranda
- ❖ El palito mantequillero
- ❖ La candelita
- ❖ Alé limón
- ❖ La gallinita ciega

Áreas de Aprendizaje.

CIENCIAS SOCIALES, CIUDADANÍA Y SOCIEDAD

- ❖ El trompo
- ❖ El volador
- ❖ La zaranda
- ❖ El palo ensebado
- ❖ El huevo y la cuchara
- ❖ Muñecas de trapo
- ❖ La gallinita ciega

MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES Y SOCIEDAD

- ❖ Las metras o pichas
- ❖ El gurrufío
- ❖ El palito mantequillero
- ❖ La candelita
- ❖ A la víbora de la mar
- ❖ El enanito
- ❖ La gallinita ciega
- ❖ Pollito inglés
- ❖ Piedra, papel o tijera

5.6.2. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

Áreas de aprendizaje	Contenido	Objetivo	Juego	Actividades	Tiempo
LENGUAJE COMUNICACIÓN Y CULTURA	<ul style="list-style-type: none"> La comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> Respetar los puntos de vista de los interlocutores y turnos en la conversación. 	Todos (Ver figura N° 1).	<ul style="list-style-type: none"> Diálogos. Lluvia de ideas. Invitar a los participantes a seleccionar un juego de los nombrados en la fig. N° 1, para ejecutarlo a través de canciones o demostraciones, según sea el mismo, iniciarlo, dando las instrucciones y resaltando las normas a cumplir.	15 minutos
MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES Y SOCIEDAD	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionalidad. Cuidemos nuestra salud. 	<ul style="list-style-type: none"> Leer e interpretar los enunciados de los problemas. Proponer medidas preventivas para mantener la salud integral. 	Metras. Palito Mantequillero. Pollito Inglés. A la víbora de la mar. Piedra, papel o tijera.	Solicitar a los alumnos y alumnas a realizar una encuesta entre ellos, basando la información para formular un problema y luego compartir los resultados. Se insertará el juego de las metras agrupándolas en pequeñas porciones, en donde ellos podrán observar e inferir porcentajes estimados. Seguidamente se correlacionará con el contenido “los cuidados de nuestra salud”, a través de un sondeo de preguntas de como ellos cuidan la misma.	20 minutos

<p>CIENCIAS SOCIALES, CIUDADANIA E IDENTIDAD</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La convivencia social y ciudadana. ▪ Los elementos de expresión y comunicación en el patrimonio local, regional y nacional. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover actividades en la convivencia afectiva y solidaria 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trompo. ▪ Volador ▪ Zaranda ▪ Muñecas de trapo. ▪ Palo encebado. ▪ El huevo y la cuchara. ▪ La gallinita ciega. 	<p>A través de una lluvia de ideas, se señala la relevancia que tienen las tradiciones y costumbres de una localidad o región, lo cual incentiva al alumnado a proceder en conversaciones acerca de sus experiencias en cuanto al juego del volador haciendo reflexiones positivas de éstas.</p>	<p>20 minutos</p>
<p>EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los juegos 	<p>Participar en juegos tradicionales que implican el uso de destrezas motoras básicas.</p>	<p>Todos (ver figura N° 1)</p>	<p>Promover los diversos juegos tradicionales. Realizando competencias para propiciar la participación activa de los alumnos, logrando el sentido de pertenencia de la localidad o región, que permite conocer las costumbres y tradiciones de la misma.</p>	<p>40 minutos</p>

Fuente: Santillana 4to, 5to y 6to grado.

6.3. REGLAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS.

- ◆ Todos tienen igual derecho a participar y a opinar.
- ◆ Saber oír y saber en qué momento conviene hablar.
- ◆ Saber perder y ganar.
- ◆ El entusiasmo es bueno, pero ponerse a gritar puede traer complicaciones.
- ◆ Considerar siempre al profesor como técnico y árbitro de las competencias.
- ◆ Rodar las sillas y mesas con mucho cuidado.
- ◆ Animar a los compañeros para que participen.
- ◆ Aceptar la derrota.
- ◆ Evitar descalificar o desvalorizar a los perdedores.
- ◆ Estar dispuesto a dejar los prejuicios.
- ◆ Evitar las interrupciones a los compañeros cuando expongan sus puntos de vista.
- ◆ Discutir, cuando alguno se sienta injustamente tratado.
- ◆ Opinar al tener una idea.
- ◆ Dejar al final todo en orden, tal como estaba al principio.

NOTA: Corresponde al maestro estimular y vivenciar las reglas sin crear ningún clima de hostilidad.

5.6.4 FORMATO PARA EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

U.E.:	Fecha: / /
Grado:	Sección:
Objetivo instruccional:	
Nombre del juego:	Número:
Participantes:	
Posición de los alumnos:	Tiempo:
Preparación y regla:	
Desarrollo de la actividad:	
Evaluación del juego:	
Evaluación de los objetivos:	
Materiales:	

5.6.5 Sesión I. Objetivo General: Fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.

Objetivos específicos	Contenido	Actividades	Recursos	Tiempo	Evaluación
<p>Emplear los recursos disponibles en la comunidad escolar, para el desarrollo de la identidad local y regional, mediante juegos tradicionales.</p> <p>Definir Cultura, Identidad, valores, juegos, tradición.</p>	<p>Aprovechando los recursos disponibles en la comunidad escolar (Trompo, metras, volador, perinola y garrufio), para el desarrollo de la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.</p> <p>Definición de Cultura, Identidad, Valores, Juegos, Tradición.</p>	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saludos a los participantes -Presentación. -Exploración de expectativas <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Exposición del facilitador -Preguntas y respuestas <p>Receso y Refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> -Discusión socializada sobre el tema. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Plenaria de conclusiones 	<p>Humanos:</p> <p>Investigadoras, participantes</p> <p>Materiales:</p> <p>Video beam, pendrive de proyecciones, material de apoyo, pizarra, marcadores, cartulina de identificación.</p>	<p>2:00 a 2:10 pm.</p> <p>2:10 a 2:25 pm</p> <p>2:25 a 2:55 pm</p> <p>3:00 pm a 3:30 pm</p> <p>3:30 pm a 4:00pm</p> <p>4:00pm a 4:20pm</p> <p>4:20 pm a 5:00pm</p>	<p>F</p> <p>O</p> <p>R</p> <p>M</p> <p>A</p> <p>T</p> <p>I</p> <p>V</p> <p>A</p>

Sesión II.Objetivo General: Fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.

Objetivos específicos	Contenido	Actividades	Recursos	Tiempo	Evaluación
Puntualizar los avances logrados por los docentes, en relación a la fomentación de valores de la identidad local y regional a partir de la puesta en práctica del diseño instruccional.	Diferencias y semejanzas entre juegos tradicionales y juegos populares. Definición de cada juego.	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saludos a los participantes -Presentación. -Chequeo de expectativas <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Exposición del facilitador -Preguntas y respuestas <p>Receso y Refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> -Discusión socializada sobre el tema. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Plenaria de conclusiones 	<p>Humanos: Investigadoras, participantes</p> <p>Materiales: Video beam, pendrive de proyecciones, material de apoyo, pizarra, marcadores, cartulina de identificación.</p>	<p>2:00 a 2:10 pm.</p> <p>2:10 a 2:25 pm</p> <p>2:25 a 2:55 pm</p> <p>3:00 a 3:30 pm</p> <p>3:30 a 4:00pm</p> <p>4:00 a 4:20pm</p> <p>4:20pm a 5:00pm</p>	F O R M A T I V A



MANUAL DEL FACILITADOR



5.7. PRESENTACIÓN

Se elaboró un Manual Instruccional acerca del rescate de la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales, seleccionando aquellos que mantengan mayor relevancia y despierten el interés en el alumnado. Así mismo se revisaron algunos textos escolares y bloques de contenidos en las áreas que guardan vinculación con este ámbito, como por ejemplo Educación Estética, Educación Física, entre otras.

El mismo, está dirigido a los docentes del Complejo Educativo Nacional “Guaragua” ubicado en Puerto La Cruz, fundamentándose en las teorías de Vigotsky, Piaget y Bandura. Siendo adaptado el Modelo de Dorrego, E. como objetivo principal para presentar a los docentes estrategias metodológicas en la práctica de los juegos tradicionales, motivando a los alumnos en la participación de forma espontánea y divertida mientras se logran aprendizajes significativos.

De igual manera se realizaron encuestas a doce docentes de la segunda etapa que forman parte del personal que labora en dicha institución, con la finalidad de determinar la información y conocimientos que ellos poseen sobre los juegos tradicionales de la región. Para tal fin se procedió a recabar datos a través del cuestionario y la aplicación de una lista de cotejo.

5.8 JUSTIFICACIÓN

Por medio de un estudio descriptivo en el Complejo Educativo Nacional “Guaragao” ubicado en Puerto La Cruz, se evidenció la falta de motivación por parte de los docentes al involucrarse en la planificación, organización, orientación y ejecución de las actividades recreativas que ayuden al rescate de la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.

A continuación, se presenta un material con una serie de actividades a realizar por los docentes, para el desarrollo de las diferentes estrategias metodológicas que éstos deben aplicar, en las diversas áreas educativas como: Educación Estética, Educación Física y Deportes, entre otras; tomando en consideración las características, necesidades e intereses de los alumnos y las alumnas.

5.9. OBJETIVOS

5.9.1 Objetivo General:

- ✓ Fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.
- ✓ Proporcionar a los docentes del Complejo Educativo Nacional “Guaragua” actividades que incentiven el rescate de los juegos tradicionales.

5.9.2. Objetivos Específicos:

- ✓ Suministrar información a los docentes sobre las actividades recreativas a desarrollar en los juegos tradicionales.
- ✓ Promover el uso de los recursos disponibles de la comunidad escolar, para el desarrollo y rescate de los valores culturales, mediante juegos tradicionales.

5.10. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Con el propósito de determinar la pertinencia de la propuesta ésta fue sometida a la validación por parte de tres (3) expertos en el área de Educación. Los mismos al revisar determinaron la pertinencia y coherencia tanto de los contenidos como de las actividades planteadas.

5.11. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las estrategias metodológicas empleadas en el taller se basan en la clase expositiva, preguntas y respuestas, retroalimentación, así como discusiones socializadas y participativas.

De igual forma, se indaga el aprendizaje individual y colectivo, con la finalidad de garantizar el aprendizaje de cada asistente y la participación activa de todos los involucrados en el proceso formativo. Por tanto dichas técnicas se apoyan en la explicación teórica del contenido, así como la realización de mesas de trabajo donde se considere el aporte de los asistentes para que brinden sus conocimientos y experiencias a fin de hacer posible el diseño de estrategias de aprendizajes por parte de los educandos en lo concerniente al rescate de la identidad local y regional.

5.12. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL TALLER

5.12.1. Objetivo General

Fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.

Brindar al personal docente estrategias para el rescate de la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales en el Complejo Educativo Nacional “Guaraguao” Puerto La Cruz – Estado Anzoátegui.

Dirigido a

Personal docente que labora Complejo Educativo Nacional “Guaraguao” Puerto La Cruz – Estado Anzoátegui.

Duración

8 horas

Modalidad

Presencial.

SESIÓN I

INICIO: (2:00 pm – 2:55 pm)

Bienvenida a los participantes

Saludos

Presentación de los facilitadores

Dinámica grupal (presentación de ambos grupos)

DESARROLLO: (3:00 pm - 4:40 pm)

Técnica de la pregunta ¿Cuáles estrategias emplearía en la enseñanza para fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales en las áreas de aprendizaje: Lenguaje, Comunicación y Cultura y Educación Física, Deporte y Recreación?

Se plasmará la información en hojas blancas.

Se proyectará a través del video beam, unas láminas relacionadas al tema.



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO BARCELONA



DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA FOMENTAR LA IDENTIDAD LOCAL Y REGIONAL A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Caso: Docentes 4to, 5to, 6to grados del Complejo Educativo Nacional "Guaraguao" ubicado en el Municipio Sotillo de Puerto La Cruz Edo. Anzoátegui .



T.S.U.

González, Alix C.I.: 12.815.590

Jiménez, Jeanette C.I.: 6.170.376

Barcelona, Febrero de 2012



❖ CONTENIDO

- Cultura.
- Identidad.
- Valores.
- Juegos.
- Tradición.





❖ OBJETIVO DEL TALLER

Fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales en el Complejo Educativo Nacional "Guaraguao" Puerto la Cruz, Edo. Anzoátegui.



❖ DEFINICION DE CULTURA

Es el conjunto de esquemas mentales y de conducta mediante los cuales la sociedad consigue una mayor satisfacción para sus miembros.(Kotler).

Incluye los valores, ideas, actitudes y símbolos, conocimientos, que dan forma al comportamiento humano y son transmitidos de una generación a la siguiente.

Consiste en un conjunto de modelos de comportamientos adquiridos, implícitos y explícitos que, transmitidos mediante símbolos, constituyen los elementos distintivos de los grupos humanos.



❖ DEFINICION DE IDENTIDAD

Es una palabra de origen latino (identitas) que permite nombrar al conjunto de rasgos propios de un sujeto o de una comunidad. Estas características diferencian al individuo (o grupos de individuos) frente a los demás.

La identidad también está vinculada a la conciencia que una persona tiene sobre sí misma. Las identidades se construyen a través de un proceso de individualización por los propios actores para los que son fuentes de sentido (Giddens, 1.995).



❖ DEFINICION DE VALORES

Existen diversas perspectivas y teorías en sentido humanista, se entiende por valor lo que hace que un hombre sea tal, sin lo cual perdería la humanidad o parte de ella. El valor se refiere a una excelencia o a una perfección. Por ejemplo: se considera un valor decir la verdad y ser honesto; ser sincero en vez de ser falso; es más valioso trabajar que robar. La práctica del valor desarrolla la humanidad de la persona, mientras que el contravalor lo despoja de esa cualidad. (Vásquez, 1.999 p. 3).

Desde un punto de vista socio-educativo, los valores son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Son guías que dan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo y de cada grupo social.



❖ DEFINICION DE JUEGO

Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. Cajigal, (1.996).



❖ DEFINICION DE TRADICION

Es el conjunto de patrones culturales que una o varias generaciones heredan de las anteriores, usualmente por estimarlos valiosos, transmiten a las siguientes.

Se considera tradicionales a los valores, creencias, costumbres y formas de expresión artística característicos de una comunidad, en especial a aquellos que se transmiten por vía oral. Lo tradicional coincide así, en gran medida, con la cultura y el folclore o «sabiduría popular».

CIERRE: (4:22

40 pm - 5:10 pm)

Resumen de la información presentada.

Estimulación a los participante para la realización de las conclusiones.

Invitación a los participantes a la plenaria de discusiones.

SESIÓN II

INICIO: (2:00 pm – 2:55 pm)

Bienvenida a los participantes

Saludos

DESARROLLO: (3:00 pm - 4:40 pm)

La Perinola

Este juego consiste en tratar de ensartar la parte superior en la base o viceversa, de forma lenta o rápida (depende de la preferencia del jugador).

El Trompo

El trompo es uno de los más antiguos juguetes. Como juego consiste en una competencia en la que se enfrentan varios niños o adolescentes como también los adultos. En Venezuela, lo practican en todo el país y aunque puede jugarse durante todo el año, preferiblemente lo hacen durante la Semana Santa.

El Yo-yo

Consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que mide aproximadamente tres metros permitiéndole al niño hacerlo subir y bajar. Éste se anuda al dedo del jugador, quien luego de enrollar el cordel en el corte que divide las dos tapas, lanzará el Yo-yo para hacerlo descender, ascender y girar sobre sí mismo, dependiendo del estilo y modalidad seleccionada por éste.

El Gurrufío

El gurrufío es un juguete normalmente compuesto por dos chapas de botella aplanadas y ensartadas en dos orificios por una cuerda atada a sí misma. Se sostiene con ambas manos, cada una sosteniendo una parte de la cuerda (normalmente opuestas).

Este se activa usando las chapas como peso para enrollar la cuerda, y luego halando por ambos extremos. Las intensas vueltas que dan las chapas tras halar normalmente hacen que la cuerda se vuelva a enroscar (aunque en sentido contrario); si la acción es ejecutada correctamente, cada vez pueden volverse a halar los extremos de la cuerda de inmediato y obtener las vueltas

Metras o Pichas

Son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas.

Es un juego tradicional en donde se impulsan con los dedos pequeñas bolitas circulares de barro, semillas o vidrios de colores, hasta pegarles a la de los otros competidores.

Su práctica exige contacto directo con la tierra o el suelo y la mecánica del juego consisten en lo siguiente:

Los jugadores demarcan un triángulo o círculo sobre una superficie plana (preferiblemente arenosa), donde se colocará la cantidad de metras acordadas por los participantes.

Para decidir quién comenzará, se traza una línea distante, que servirá de referencia. Cada jugador lanzará su metra y quien se acerque más a dicha línea será el primero, y así sucesivamente.

El Volador

Es uno de los juegos que identifica al venezolano, sinónimo de cometa de papel y uno de los objetivos es utilizar materiales vistosos y livianos que el viento pueda mover. En Venezuela se practica cuando hay fuertes vientos y en Semana Santa.

La Zaranda

Para lanzarla o bailar la zaranda, se enrolla una cabuya en el palito y luego se hala para girarla en el suelo. Generalmente quien baila la zaranda es la mujer, ya que por los llanos venezolanos el hombre baila el trompo, de hecho la manera de jugar con la zaranda es que las mujeres se colocan en círculos y bailan su zaranda y los hombres lanzan sus trompos para destruir la zaranda.

Carreras de Sacos

Es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. El primero en llegar a la meta es el ganador.

El Palo Ensebado

Este juego consiste en un palo o vara de 20 centímetros de diámetro y de 5 a 6 metros de alto que se encuentra enterrado en tierra. El palo untado en grasa deberá ser trepado para alcanzar el premio que está en la cima.

El objetivo es subir, resbalando una y otra vez hasta que uno de los competidores logra atrapar el premio que puede consistir en billetes, gallinas, botellas de vino, o simplemente una hermosa bandera.

El huevo en la cuchara

Es uno de los juegos tradicionales que se realizan durante las fiestas patronales y navideñas, en el que participan los niños de la comunidad. Suelen buscar las cucharas más grandes en sus casas, otros se las arreglan para cambiar la forma para que el huevo se quede inmóvil por más tiempo durante la carrera. Para jugarlo, cada participante debe sostener el mango de la cuchara con los dientes mientras cargan el huevo en el otro extremo.

El Descanso o Pisé

Este juego se realiza en un espacio amplio donde se pueda dibujar el diagrama de la Descanso, el cual debe tener los números del 1 al 10 (de menor a mayor) en cada cuadro.

El participante se coloca fuera del dibujo y lanza la piedra al cuadro con el número (#1), luego saltando en un pie, entra al cuadro recoge la piedra y la lanza de nuevo y continua saltando a los demás espacios o cuadros, en donde hay dos cuadros se pone los dos pies uno en cada cuadro (por ejemplo: 2-3, 5-6) cuando se llega al cuadro final (#10) se dará vuelta regresando de la misma forma a la primera casilla (#1).

Se repite lo mismo, pero cada vez debe lanzarse la piedra a un número distinto, se descalificará al jugador que toque el suelo o la línea del dibujo, no se puede cambiar de piedra y gana el jugador que recorra más veces.

La Cuerda

Este es un juego muy divertido en donde dos participantes deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltaran sobre ella, y el que toque la cuerda será descalificado. Se aumentará poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que esta saltando. Gana la persona que soporte más tiempo saltando la cuerda.

El Palito Mantequillero

Un niño esconde un palo o varita y el resto debe buscarlo. El niño que sabe la ubicación del palito da pistas a los participantes usando la palabra caliente cuando están cerca y frío cuando están lejos.

La Candelita

Cuatro niños se esconden detrás de cuatro columnas o árboles, un quinto participante se acerca a uno de ellos y pide "una candelita", el niño en el árbol o columna dirá "por allá fumea" señalando hacia otro de los participantes. Mientras el que busca la candelita se dirige al lugar indicado, el resto se moviliza intercambiando posiciones, el que busca la candelita debe ocupar el puesto de uno de ellos en ese instante. El que se quede sin árbol será el siguiente en buscar la candelita.

Juegos de rondas

"Víbora de la mar"

"A la víbora de la mar, por aquí podrá pasar.

El de adelante corre mucho y el de atrás se quedará, se quedará. Se quedó".

A dos de los participantes se asigna el nombre de un color o una fruta. Con sus brazos forman una especie de arco debajo del cual pasan los demás jugadores cantando. Al terminar la canción bajan los brazos y aprisionan a un jugador, para preguntarle en secreto qué color o fruta le gustaría ser. Escoge uno de los dos y se coloca detrás del niño o niños, comienzan a halar hacia sus lados, para que el otro equipo caiga o rompa el puente. Quien lo haga primero, pierde.

“Alé limón”

"Alé limón, alé limón el puente se ha caído.

Alé limón, alé limón mandarlo a componer.

Alé limón, alé limón ¿con qué dinero?

Alé limón, alé limón con cáscaras de huevo.

Sol y Luna dejarme pasar con todos mis amigos de la capital.

La Señorita

Tiene como finalidad formar una rueda de varios niños o jugadores en el que uno se queda en el centro del espacio y canta, luego de que canta se coloca en frente de un jugador cualquiera y vuelven a cantar las dos después la segunda queda en la rueda y sucesivamente pasan todos a bailar.

Muñecas de trapo

Las muñecas son juguetes destinados a las niñas en los que pueden recrear algunas de las labores propias de la maternidad: cambiarlas de ropa, peinarlas, mecerlas, acostarlas. Para ello, se venden todo tipo de accesorios relacionados con la muñeca: vestidos y conjuntos para diferentes épocas del año, artículos de tocador,

cunas, cochecitos, entre otros. Para las niñas, las muñecas, además, constituyen ideales compañeras de juegos.

"El Zapatito"

Zapatito cochinito, cambia de piecito"

Se juntaban todos los pies de las personas de la ronda, primero cambiabas un pie si la canción termino en ti y si cambiabas los dos piecitos estabas fuera.

"El Enanito"

"En un teterito hay un enanito, que quiere saber ¿cuántos años tienes tú?"

Se contaban tantos puestos como años de la persona que se señaló y dijo su edad, si el número de la edad de la persona llegaba a ti estabas fuera.

La Gallinita Ciega.

Una jugadora o jugador hace de gallinita ciega. Para ello se le tapan los ojos con un pañuelo, de manera que no pueda ver nada. El resto de los participantes hacen un corro en torno a ella/él y comienzan el siguiente diálogo:

"Gallinita ciega ¿Qué se te ha perdido? (dice el coro)

Una aguja y un dedal (contesta la gallina)

Pues da tres vueltas y los encontrarás. (Dice el coro)

Una dos y tres

Y la del revés". La gallinita da tres vueltas sobre sí misma y, con los brazos extendidos, intenta coger a alguien del corro. El resto intentará que se despiste

agachándose, tocándola, apartándose... Cuando consigue dar con alguien, debe adivinar, solamente por el tacto, de quién se trata. Si acierta, coloca la venda a la persona que ha cogido, pasando a ser ésta la gallinita; si no, repite de nuevo.

El escondite

Los jugadores escondidos pueden ser capturados con tan sólo verlos y anunciarlo en voz alta. O pueden ser capturados cuando son tocados o agarrados forzando al que la paga a correr tras ellos para lograrlo.

En algunas variantes, si el jugador escondido alcanza (tocando el lugar convenido para ello, generalmente, un árbol o poste) no puede ser volver a ser cogido.

En este caso, la primera o última persona que llega a "chufa" es el siguiente que la paga, dependiendo de las normas locales. Si nadie la alcanza, sigue siendo el mismo.

El Pollito inglés

Uno de los participantes se coloca en una pared de espaldas al resto de las/los jugadores, mientras el resto se sitúa a cierta distancia en la línea de salida. La persona que la liga, comienza a decir: “Una, dos y tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies”.

Las demás aprovechan para acercarse lo más posible a la pared, parándose en el momento en que termina su retahíla y gira la cabeza. Si al hacerlo ve a alguien en movimiento le manda de nuevo a la línea de salida. La primera persona que consigue llegar hasta la pared es la ganadora.

Piedra, papel o tijera

Es un juego que se desarrolla únicamente con las manos, por lo que no precisamos de material alguno.

Intuyendo qué signo hará el adversario con la mano, lograr contrarrestarle con el nuestro, de forma que éste venza a aquél, según la escala de valores que se asigna a los posibles gestos que se puedan hacer con las manos.

Los dos jugadores se pondrán el uno frente al otro y colocándose una mano en la espalda dirán "Piedra, papel o tijera". Justo al acabar la frase, los dos a la vez mostrarán su mano y compararán la figura o signo que han escogido.

* Pueden representar "piedra" con la mano cerrada en forma de puño, "papel" si muestran la mano plana, y "tijera" si forman el signo de la victoria con los dedos índice y anular.

* La "piedra" gana a las "tijeras" porque las "estropea", y pierde con el "papel" porque éste lo puede "envolver".

* Las "tijeras" ganan al "papel" porque lo pueden "cortar", y pierden con la "piedra" porque las "estropea".

* El "papel" gana a la "piedra" porque "la envuelve", y pierde con las "tijeras" porque "lo cortan".

* Si los dos jugadores coinciden en mostrar la misma figura, se anula la tirada, es decir, que de esa ronda no resultarán puntos para nadie. , Puede establecerse un número determinado de puntos ganadores, de forma que el primero que los consiga sea el ganador.

* También pueden organizarse, por el mismo procedimiento expuesto, equipos que se enfrenten entre sí.

El puño cerrado significa piedra, la mano abierta, papel y los dedos haciendo una uve, tijera.

Matarilererón

Se juega entre varias niñas o niños. Forman una fila tomadas de las manos frente a una niña solitaria, la cual da comienzo al diálogo cantando y las otras contestan:

-Yo tengo un castillo, matarilererón.

- ¿Dónde están las llaves?, matarilererón.

-En el fondo del mar, matarilererón.

- ¿Quién irá a buscarlas?, matarilererón.

-Que vaya María Teresa, matarilererón (puede nombrar a cualquiera de las integrantes de la fila).

- ¿Qué oficio le pondremos?, matarilererón.

-La pondremos barrendera, matarilererón.

-Ese oficio no le gusta, matarilererón.

-La pondremos sacapiojos, matarilererón.

-Ese oficio no, le gusta, matarilererón.

-La pondremos bordadora, matarilererón.

-Ese oficio, si le gusta, matarilererón.

Luego, la solitaria, una vez que ha asignado un bonito trabajo a la muchacha y que ésta lo ha aceptado, va hasta la fila y canta:

-Aquí vengo por mi niña, matarilerilerón

Y las de la fila llegan hasta ella y le contestan, entregándole la niña:

-Aquí está su niña, matarilerilerón.

Después empieza de nuevo el diálogo, cantando hasta que queda una sola niña, a la cual no se llevan y será esta la que va a empezar el matarilerilerón, es decir, la dueña del castillo. Generalmente alguna de las muchachas pide que la dejen para ella iniciar el juego y ser la que se lleve sus niñas al castillo.

Los pollos de mi cazuela

Se juega en ronda y una niña en el centro. Todas cantan y llevan el compás con las manos dando palmadas. Cantan lo siguiente:

Los pollos de mi cazuela,
no sirven para comer,
sino para la viudita,
que los sabe componer,
se le echa ajo y cebolla,
con hojitas de laurel,
y los saca de la cazuela,
cuando se van a comer.

Luego la niña que está en el centro de la rueda se coloca frente a cualquiera de las que están alrededor y ambas se ponen las manos en la cintura, balancean el cuerpo a los lados y cantan:

Componte, niña, componte,
que allá viene un marinero,
con ese bonito traje
que parece un carnicero".

Entonces la niña ante quien se detuvo la otra para bailar, irá hacia el centro y la que estaba anteriormente en el centro ocupará el lugar de la otra. Así continúa el juego hasta que pasan todas.

“Policías y Ladrones”

Se hacen dos grupos de personas. Unos serán los policías y otros los ladrones. Cada jefe de grupo va escogiendo las personas que quiere para su equipo hasta que no queda ninguna.

Los policías tienen un círculo o área acotada donde meten a los ladrones que van pillando. La manera de pillar a los ladrones puede ser de dos formas: tocándoles o agarrándoles y llevándoselos a la cárcel.

Pero los ladrones también cuentan con una guarida donde no pueden ser atrapados y desde donde planean sus estrategias. Si logran llegar a la cárcel sin ser atrapados pueden liberar a sus amigos presos.

Para cazar a un ladrón se puede decir "tocado" o "agarrado", dependiendo de la modalidad elegida al iniciar el juego. Los ladrones que llegan a la cárcel dicen para liberar a sus amigos: "estás libre".

El juego se termina cuando todos los ladrones han sido apresados o se ha terminado el tiempo establecido (para que no se haga demasiado largo el juego).

Hay que tener cuidado y no oponer resistencia a ser agarrado cuando te han pillado.

Una vez terminado el juego, si se quiere, se intercambian los papeles y empieza el juego de nuevo.

Gato y ratón

El Gato y ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano.

Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón (el que hace de gato tiene que ser más "grande" que el que interpreta al ratón).

Al ritmo de la canción: - Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, mañana te atraparé -

El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre dos de los participantes con las manos agarradas y los brazos lo más extendido posible.

El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar.

“La Liga”

Era una cinta de goma unida por un nudo, había varias formas de saltarlo, era muy divertido y algunas veces había que cantar a medida que se iba saltando..."Chicle, Chicle americano, se mete, se estira, se encoge y se sale". Se jugaba entre tres o más personas. Dos personas meten las piernas dentro del elástico y lo estiran. Se jugaban tres niveles, primero se colocaba la liga alrededor de los tobillos, luego a la altura de las rodillas y por ultimo hasta la cintura. Y se saltaba

dentro y fuera de liga lo más rápido que se podía, sin equivocarse de lo contrario te sacaban y venia otra persona por el reto.

"La silla"

Para realizar este juego se requieren varios participantes y algunas sillas. La cantidad de los participantes debe ser mayor que la cantidad de sillas, es decir, si juegan siete personas debe haber seis sillas. Para empezar este juego se ubican las sillas juntas en un mismo lugar, se coloca una canción para que los participantes canten y bailen girando alrededor de las sillas. Una vez que la música pare de sonar, los jugadores deben escoger una silla y sentarse más rápido que los demás, tratando de no quedar sin silla, ya que uno de ellos obligatoriamente no tendrá donde sentarse, perdiendo así su turno de seguir participando. Cuando sale ese jugador, también se elimina otra silla, repitiendo este procedimiento cada vez que pierda un integrante, hasta quedar únicamente con una silla y dos participantes. El ganador se lleva un premio.

“El ahorcado” (También llamado *colgado*)

Es un juego de lápiz y papel, en el que el objetivo es adivinar una palabra o frase. Al comenzar el juego se dibuja una base, y una raya en lugar de cada letra (dejando los espacios si corresponden). Por ejemplo: si la frase es «*LOBO MARINO*» se escribirá:

L O B O M A R I N O -----> _ _ _ _ _

Como ayuda suele darse una definición o ayuda o las letras de comienzo de cada palabra (o las últimas), por ejemplo:

L O B O M A R I N O -----> L _ _ _ M _ _ _ _ _



❖ DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

JUEGOS POPULARES	JUEGOS TRADICIONALES
<ul style="list-style-type: none">➤ Perteneciente a un pueblo.➤ Suelen tener pocas reglas.➤ Se practican por lo general en el Llano.➤ El objetivo es divertirse	<ul style="list-style-type: none">➤ Transmitido de generación en generación.➤ Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación.➤ El objetivo es divertirse.



❖ La Perinola

Este juego consiste en tratar de ensartar la parte superior en la base o viceversa, de forma lenta o rápida (depende de la preferencia del jugador).





❖ El Trompo

Es uno de los más antiguos juguetes. Como juego consiste en una competencia en la que se enfrentan varios niños o adolescentes como también los adultos.

En Venezuela, lo practican en todo el país y aunque puede jugarse durante todo el año, preferiblemente lo hacen durante la Semana Santa.



❖ El Yoyo

Consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia.

En la cuña se enrolla un cordel que mide aproximadamente tres metros permitiéndole al niño hacerlo subir y bajar.

Éste se anuda al dedo del jugador, quien lo lanzará para hacerlo descender, ascender y girar sobre sí mismo, dependiendo del estilo y modalidad seleccionada.





❖ El Gurrufio

Es un juguete compuesto por dos chapas aplanadas y ensartadas en dos orificios por una cuerda atada a sí misma. Se sostiene con ambas manos, cada una sosteniendo una parte de la cuerda (normalmente opuestas).

Activándose las chapas como peso para enrollar la cuerda, y halando por ambos extremos. Las intensas vueltas que dan las chapas tras halar normalmente hacen que la cuerda se vuelva a enroscar (aunque en sentido contrario)



❖ Metras o Pichas

Son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas.

Su práctica exige contacto directo con la tierra o el suelo y la mecánica del juego consisten en lo siguiente:

Los jugadores demarcan un triángulo o círculo sobre una superficie plana (preferiblemente arenosa), donde se colocará la cantidad de metras acordadas por los participantes.





❖ El Papagayo

Es uno de los juegos que identifica al venezolano, sinónimo de cometa de papel y uno de los objetivos es utilizar materiales vistosos y livianos que el viento pueda mover.



En Venezuela se practica cuando hay fuertes vientos y en Semana Santa.



❖ La Zaranda

Para lanzarla o bailar la zaranda, se enrolla una cabuya en el palito y luego se hala para girarla en el suelo.

Generalmente quien baila la zaranda es la mujer, ya que por los llanos venezolanos el hombre baila el trompo, de hecho la manera de jugar con la zaranda es que las mujeres se colocan en círculos y bailan su zaranda y los hombres lanzan sus trompos para destruir la zaranda.





❖ Carrera de sacos

Es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco.

El primero en llegar a la meta es el ganador.



❖ Palo Ensebado

Este juego consiste en un palo o vara de 20 centímetros de diámetro y de 5 a 6 metros de alto que se encuentra enterrado en tierra. El palo untado en grasa deberá ser trepado para alcanzar el premio que está en la cima.

El objetivo es subir, resbalando una y otra vez hasta que uno de los competidores logra atrapar el premio que puede consistir en billetes, gallinas, botellas de vino, o simplemente una hermosa bandera.





❖ El huevo en la cuchara

Es uno de los juegos tradicionales que se realizan durante las fiestas patronales y navideñas, en el que participan los niños de la comunidad.

Para jugarlo, cada participante debe sostener el mango de la cuchara con los dientes mientras cargan un huevo en el otro extremo.



GRACIAS POR SU
ATENCIÓN

CIERRE: (4:40 pm - 5:10 pm)

Plenaria de conclusiones, mesas de trabajo.

A través de las mesas de trabajo se procedió a realizar la evaluación formativa.



MANUAL DEL PARTICIPANTE



5.13.OBJETIVO

5.13.1.Objetivo General:

- ✓ Proporcionar a los docentes del Complejo Educativo Nacional “Guaraguao” actividades que incentiven el rescate de los juegos tradicionales.

5.13.2.Objetivos Específicos:

- ✓ Suministrar información para los docentes sobre las actividades recreativas a desarrollar en los juegos tradicionales.
- ✓ Promover los recursos disponibles de la comunidad escolar, para el desarrollo y rescate de los valores culturales, mediante juegos tradicionales.

5.14. METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA

A continuación se detallan los juegos y juguetes que han divertido a los venezolanos a través de los años.

“La Perinola”

El origen del juego es bastante oscuro. Los autores más audaces hacen remontar la invención en Europa a las épocas cartaginenses, romanas o incluso cretenses.

Algunas fuentes dicen que habría aparecido por primera vez en Francia al final del siglo XVI, aunque la vestimenta de los grabados más antiguos que muestran

jugadores de balero es del siglo XVII. La palabra misma que la designa, bilboquet, tiene una etimología discutida: el término habría aparecido por primera vez en 1534 como unión de las palabras «bille» («pequeña bola» o «palito») y «bouquet» (diminutivo de boca o de bola), aunque otros autores dicen que el término deriva de la palabra «bilbo», especie de tallo que servía para inmovilizar los pies de los prisioneros. Miguel de Cervantes afirma por su parte que los bilbos, espadas con punta y bola fabricadas en Bilbao, existían ya desde el siglo XI. El rey de Francia Enrique III lanzó la moda del balero durante su reinado, que se extendió entre 1574 y 1589. Al monarca le gustaba jugarlo durante sus paseos.

Por su parte, el origen de este juego en Nuevo mundo queda constatado por evidencias de recientes excavaciones efectuadas cerca de Yucatán en que se ha encontrado un tratado maya que data del período clásico (entre el 250 y 950) sobre un juego autóctono parecido, pero en el cual las bolas eran cráneos humanos. En las etnias precolombinas de América aparece este juguete como parte de la idiosincrasia infantil y la artesanía local en países como México, Guatemala, El Salvador, Perú, Colombia, Chile, Argentina y Venezuela.

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

Este juego consiste en tratar de ensartar la parte superior en la base o viceversa, de forma lenta o rápida (depende de la preferencia del jugador).

Juego rápido (martillito): Se sujeta la base y se deja en reposo la parte superior, tratando luego de ensartarla agitando la mano hacia arriba y hacia abajo, simultáneamente, halando la perinola en dirección a la base. Una vez ensartada se

trata de hacerla salir con el dedo pulgar en forma rápida y sucesiva, para intentar ensartarla nuevamente.

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, tratando de ayudar a que la parte superior entre con mayor facilidad en la base. Luego, se trata de sacar dándole una o más vueltas sobre sí misma.



“El Trompo”

El trompo es uno de los más antiguos juguetes. Como juego consiste en una competencia en la que se enfrentan varios niños o adolescentes como también los adultos. En Venezuela, lo practican en todo el país y aunque puede jugarse durante todo el año, preferiblemente lo hacen durante la Semana Santa.

Es un juguete elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico (en la variante denominada zaranda), torneado de forma semi-circular y con una punta metálica, que al ser lanzado por medio del cordel, da vueltas sobre su propio eje, logrando un movimiento cinético de alta velocidad. El trompo posee líneas bien definidas a su alrededor, las cuales guían al aficionado o aprendiz a enrollar la cuerda (guaral) sobre su superficie.

El trompo posee ciertos pasos y reglas para jugarlo:

Picar la troya: Consiste en demarcar una especie de polígono sobre una superficie plana (preferiblemente arenosa) donde se lanzarán posteriormente los trompos.

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

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

Le lanzaban al suelo y el que lo hacía se quedaba con la punta de la cuerda en la mano, que al desenrollarse, el trompo se ponía a dar vueltas (bailar). Un grupo de 3, 4, 5 o más niños, marcaban un círculo en el suelo de unos dos metros de diámetro, para que cada jugador fuera tirando sobre el centro el trompo. Al mismo tiempo quedaba la punta en el suelo, era tirar la cuerda para llevársela fuera del círculo marcado. Si lo conseguía no pasaba nada, pero el primero que se quedaba dentro, había que dejarle hasta que se parara donde fuese, pues éste era el perdedor. Con la "buena intención" de poderle dar con la afilada punta de cada uno y hacerle "un toque" que era una buena señal en la madera. Si al recibir uno de estos golpes se le sacaba del círculo, entonces quedaba libre, por lo que se terminaba el juego, teniendo que empezar nuevamente como a lo primero, que algunas veces solía ocurrir, que el primero que había perdido lo fuera luego en el segundo.



“El Yo-yo”

De Tradiciones Populares citado por Zambrano, M. y Segundo, M. (2008) : Un artefacto similar al yo-yo existía ya hacia el año 1000 antes de Cristo en China, donde se utilizaba como instrumento hipnótico. Sin embargo, en su origen, el yo-yo del que deriva el juguete actual era un artilugio de caza, similar al de las boleadoras de los gauchos, que los tagalos de Filipinas llevaban usando durante más de 400 años. Eran grandes y tenían bordes cortantes y tacos que estaban atados a largas sogas. Hacia el 1800 el yo-yo llegó a Europa como una versión en forma de juguete de esta arma. Los británicos, además de yo-yo, lo denominaron "bandalore", "quiz" y "juguete del Príncipe de Gales" mientras que los franceses lo conocían como "incroyable" (increíble) o "l'emigrette". A Estados Unidos llegó en la década de 1860, pero no fue hasta la década de 1920 cuando se popularizó. Pedro Flores, un inmigrante filipino, fue la primera persona que comenzó a producir yo-yos en grandes cantidades. Los juguetes de Flores llevaban el nombre de yo-yo.

Zambrano, M. y Segundo, M. (2008) señala en 1929, el norteamericano Donald Duncan le compró los derechos a Flores, convirtió la palabra yo-yo en una marca registrada de mercado y cambió el nudo fijo que hasta entonces conectaba el cordel con el eje por un lazo corredizo que permitía mayor versatilidad al juguete.

Consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que mide aproximadamente tres metros permitiéndole al niño hacerlo subir y bajar. Éste se anuda al dedo del jugador, quien luego de enrollar el cordel en el corte que divide las dos tapas, lanzará el Yo-yo para hacerlo descender, ascender y girar sobre sí mismo, dependiendo del estilo y modalidad seleccionada por éste.

Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico.

Existen varias modalidades para jugar Yo-yo, pero las más comunes son:

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

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



“El Gurrufío”

El gurrufío es un juguete normalmente compuesto por dos chapas de botella aplanadas y ensartadas en dos orificios por una cuerda atada a sí misma. Se sostiene con ambas manos, cada una sosteniendo una parte de la cuerda (normalmente opuestas). Éste se activa usando las chapas como peso para enrollar la cuerda, y luego halando por ambos extremos. Las intensas vueltas que dan las chapas tras halar normalmente hacen que la cuerda se vuelva a enroscar (aunque en sentido contrario); si la acción es ejecutada correctamente, cada vez pueden volverse a halar los extremos de la cuerda de inmediato y obtener las vueltas.

Pasos para construir un gurrufío.

Toma un botón grande para ropa de dos agujeros, con un trozo de hilo grueso de unos 40 cm de largo aproximadamente, pasa cada punta de extremo de hilo por cada uno de los agujeros, posteriormente une los extremos del hilo con un nudo. Luego toma con uno de los dedos de cada mano tratando de enrollar, luego hala los extremos las veces que quieras y escucharas el sonido del gurrufío girando a gran velocidad.

Se hacen competencias tratando de cortar las cuerdas del oponente con las láminas metálicas.



“Metras o Pichas”

Es un juego tradicional en donde se impulsan con los dedos pequeñas bolitas circulares de barro, semillas o vidrios de colores, hasta pegarles a la de los otros competidores. Su práctica exige contacto directo con la tierra o el suelo.

La mecánica del juego consiste en que los jugadores demarcan un triángulo o círculo sobre una superficie plana (preferiblemente arenosa), donde se colocará la cantidad de metras acordadas por los participantes. Para decidir quién comenzará, se traza una línea distante, que servirá de referencia. Cada jugador lanzará su metra y quien se acerque más a dicha línea será el primero y así sucesivamente.

Se escoge una de las diferentes maneras de jugar y se especifican las reglas antes de comenzar. Entre las modalidades preferidas de los niños tenemos:

El juego del hoyito: consiste en tratar de introducir la metra en todos y cada uno de los orificios (máximo 5) demarcados a una distancia conveniente. Cada jugador debe completar el recorrido de ida y de vuelta.

El juego del castillito: consiste en tratar de derribar un puño de cuatro metras, colocadas a una distancia previamente convenida por los jugadores.



“El Volador”

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

Es uno de los juegos que identifica al venezolano, sinónimo de cometa de papel y uno de los objetivos es utilizar materiales vistosos y livianos que el viento pueda mover.

En Venezuela se practica cuando hay fuertes vientos y en Semana Santa.

¿Cómo construir un Volador? / Materiales

- Arista (verada de caña amarga) de construcción.
- Medio pliego de papel de seda.
- 1 rollo de cinta de tela.
- 1 rollo de pabilo.
- Pegamento.

Elaboración

- Se corta en cuatro partes iguales la arista de construcción.
- Se amarran con el pabilo tres de las aristas en su parte central.
- Pase la cuerda por cada uno de los extremos de las aristas entrelazándolas para formar el bastidor del Volador.
- Coloque el mismo sobre el papel de seda previamente demarcado.

- Échele pegamento por los bordes, únalos y espere hasta que sequen bien.
- El Volador está listo para ser elevado.
- El controlador de vuelo o frenillos consiste en colocarle una cuerda amarrada a dos de los extremos superiores de las aristas y otra a la parte central del Volador, ambas de igual tamaño y que guarden una separación equivalente a la distancia existente entre los extremos del bastidor y el centro mismo. Amarre uniendo las tres cuerdas al rollo de pabito.
- Sujete una cuerda en los extremos de las dos aristas opuestas a los frenillos y colóquele la cinta de tela. Divídala en dos partes, dejando una más larga que la otra, de manera que éstas sirvan de contrapeso al volador y no pierda el equilibrio.
- Aunque prohibido en algunas competencias de voladores, los competidores atan hojillas en las colas para intentar cortar el pabito del contrincante más cercano. Carvajal, R. (2009).



“La Zaranda”

En el llano venezolano (llano central) se realiza el juego la zaranda, originario de los indios nativos (Guaiqueríes, Guamonteyes, Arawacos, Timotes, Tamanacos, Caribes, Palenques, entre otros), en esta zona se juega principalmente en la época de Semana Santa o días santos. Su nombre proviene de una mata de cuyo fruto seco la fabrican.

La zaranda se elabora con una totuma (cuenco que se obtiene de picar en dos partes una semilla hueca y grande) que es atravesada por un palito. En la parte superior del palito se enrolla un cordel que al halarlo hace girar la zaranda.

Bolívar 2005, (pobladora del estado Guárico) relata que a esta totuma se le abren orificios para que al momento de lanzarla o girarla penetre el aire y produzca el sonido característico.

Para lanzarla o bailar la zaranda, se enrolla una cabuya en el palito y luego se hala para girarla en el suelo. Generalmente quien baila la zaranda es la mujer, ya que por los llanos venezolanos el hombre baila el trompo, de hecho la manera de jugar con la zaranda es que las mujeres se colocan en círculos y bailan su zaranda y los hombres lanzan sus trompos para destruir la zaranda.

Otra variante es, en épocas de velorios del Santo, que son rituales religiosos que se acostumbran realizar con motivo de agradecer favores o milagros que le han hecho a un ser querido. En este ritual las mujeres lanzan y bailan sus zarandas y el hombre lanza su trompo para pegarle a la zaranda de la mujer que le gusta, si la destruye la mujer será su novia por esa noche.

Otra variante del juego es que se agrupan 6 a 10 hembras al igual número de varones, lanzan sus zarandas y los trompos si quedan zarandas sin destruir ganan las mujeres y si las destruyen todos ganan los hombres.

Se tiene una creencia que cuando los niños juegan la zaranda y esta se rompe, es mal presagio, e indica que algo malo va a pasar y votan la zaranda.

Boscán (S/F), reseña, la Zaranda es de aquellos juegos que emocionaron muchísimo a los niños y a los adolescentes en épocas pretéritas, la zaranda fue uno

entre otros como el trompo, que divirtió a los párvulos en nuestros pueblos, aldeas y caseríos, y hasta en las ciudades, donde llegó el eco zumbón de la zaranda.

Recordemos a este juguete como algo sencillo, hecho de una perita de calabaza muy pequeña, a la cual se le incrustada una punta de madera dura y redonda, con largo de pocos centímetros. En la calabaza se hacían unos huecos para ventilar el interior del cuerpo de la zaranda y producir un zumbido característico de esta bailadora serena y zumbona, a tal punto era estimada la zaranda que sonara bien, que los muchachos peleaban por su zaranda a puño limpio, defendiendo la que les pertenecía y que era entre otras, la más musical al bailar en la tierra fina de los patios en las casas, o en las calles solas de los pueblos de la provincia.

Por otra parte existían desafíos de zaranda, entre los jugadores apasionados al deporte popular venezolano. ¿Pero cómo se bailaba la zaranda? Pues mediante una cuerda o guaral fuerte, al que se le ponía al extremo en la mano del operador, un travesaño de un palito, se enrollaba el guaral al cuerpo de la zaranda y, mediante un templón, se soltaba la bailadora al terreno, donde zarandeaba emitiendo un sonido como el de un cigarrón gigante, que anduviera por allí volando sobre la tierra.

Había, desde luego, apuestas y discusiones entre los jugadores. Había en algunos casos hasta peleas a puño y puntapiés, por algo que se consideraba trampa en el juego. La que pagaba casi siempre los platos rotos era la pobre zaranda, que era batida contra el suelo o embestida por la enemiga con la púa sobre la que bailaba, para romper la calabaza y silenciar el sonido del rival, que estaba zarandeando en la tierra.



“Carreras de Sacos”

Las carreras de sacos son originarias de Andalucía y Extremadura. Es un juego de hortelanos que se practicaba después del almuerzo. Aparece a partir del siglo XVII.

Este un juego típico de las fiestas populares, en el que pueden intervenir tanto los pequeños como los mayores tan solo se precisa buena disposición para el ejercicio y, sobre todo, sentido del humor para encajar con ánimo alegre las posibles caídas.

Moreno, J. (2004) Expresa que es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. El primero en llegar a la meta es el ganador.

Para este juego se necesita un saco, de arpillera, de envasar arroz, de plástico, entre otros y pueden participar tantas personas como sacos haya, sin importar la edad.

El terreno tiene que ser, preferiblemente, un suelo blando, de hierba o tierra, por las posibles caídas que se produzcan durante el juego. Cada jugador se sitúa en la línea de salida con sus dos pies dentro del saco, cogiendo con sus manos la parte superior del saco.

Los jugadores establecerán la distancia a recorrer que suele depender mucho del terreno disponible.

Cuando se dé la salida tendrán que ir saltando como si fueran canguros hasta la línea de llegada, evitando chocar entre ellos.

El jugador que tenga una caída involuntaria, se podrá levantar y seguir saltando de nuevo pero el que choque – intencionadamente - será descalificado.

Metidos en los sacos se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, sobre unos 10 metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta, sin importar el número de caídas sufridas.

De firmeza: Es similar al anterior pero al andar hay que salvar la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.

De resistencia: El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedan eliminados de la prueba. El vencedor es el que quede en pie.



“El Palo Ensebado”

Durante los siglos XVI y XVII en Nápoles había fiestas populares donde en medio de una plaza pública se colocaba una pequeña montaña artificial que simbolizaba el volcán Vesubio. De su cráter salían en erupción salchichones y comida, queso y pastas. La gente acudía para comerse esos alimentos. Este juego se llamaba “cucaña”.

Después la montaña se cambió por un alto poste del que colgaban salchichones y aves. Cuando se convirtió en un palo derecho y alto, se le untó de jabón y se le llamó palo ensebado.

Un grupo de participantes intenta trepar a un palo o poste que ha sido previamente engrasado para aumentar la dificultad de la tarea. Para jugar al palo

ensebado hay que tener piernas y brazos fuertes que permitan sujetarse pese a lo resbaloso de la grasa.

Este juego consiste en un palo o vara de 20 centímetros de diámetro y de 5 a 6 metros de alto que se encuentra enterrado en tierra. El palo untado en grasa deberá ser trepado para alcanzar el premio que está en la cima.

El objetivo es subir, resbalando una y otra vez hasta que uno de los competidores logra atrapar el premio que puede consistir en billetes, gallinas, botellas de vino, o simplemente una hermosa bandera.

Por lo general los primeros concursantes no tienen éxito porque el palo está muy ensebado. Los últimos ganan después que el sebo o jabón se ha ido con los anteriores.



“El huevo en la cuchara”

Es uno de los juegos tradicionales que se realizan durante las fiestas patronales y navideñas, en el que participan los niños de la comunidad. Suelen buscar las cucharas más grandes en sus casas, otros se las arreglan para cambiar la forma para que el huevo se quede inmóvil por más tiempo durante la carrera. Para jugarlo, cada participante debe sostener el mango de la cuchara con los dientes mientras cargan el huevo en el otro extremo.

Se traza una línea de partida y una de llegada, los participantes se disponen uno al lado del otro y a una señal inician una carrera con estas cucharas en la boca. Deben llegar de primero a la línea final antes que se caiga el huevo y no pueden agarrar la cuchara con las manos en ningún momento.



“El Descanso o Pisé”

Este juego se realiza en un espacio amplio donde se pueda dibujar el diagrama de la Descanso, el cual debe tener los números del 1 al 10 (de menor a mayor) en cada cuadro.

El participante se coloca fuera del dibujo y lanza la piedra al cuadro con el número (#1), luego saltando en un pie, entra al cuadro recoge la piedra y la lanza de nuevo y continua saltando a los demás espacios o cuadros, en donde hay dos cuadros se pone los dos pies uno en cada cuadro (por ejemplo: 2-3, 5-6) cuando se llega al cuadro final (#10) se dará vuelta regresando de la misma forma a la primera casilla (#1).

Se repite lo mismo, pero cada vez debe lanzarse la piedra a un número distinto, se descalificará al jugador que toque el suelo o la línea del dibujo, no se puede cambiar de piedra y gana el jugador que recorra más veces.



“La Cuerda”

Este es un juego muy divertido en donde dos participantes deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltarán sobre ella, y el que toque la cuerda será descalificado. Se aumentará poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que esta saltando. Gana la persona que soporte más tiempo saltando la cuerda.



“Cuerda balanceada”

Una niña frente a otra, la primera empieza a saltar a la voz de te convidó, y la segunda entra saltando en la ‘cuerda’ de la otra, a la voz de entra rosa.

Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se dan giros a ritmos diferentes. En el juego de la cuerda existen muchas variantes, casi siempre acompañadas de una canción determinada.

En todos se cantan canciones o se dicen retahílas sin sentido mientras se va saltando. Si en el juego interviene un grupo, dos agarran la cuerda y la giran mientras los demás saltan en perfecto orden, entrando y saliendo de la cuerda sin perder el ritmo de la canción. En la modalidad de balanceo los movimientos de la cuerda son lentos balanceos de un lado a otro y las canciones que acompañan suelen ser lentas y sosegadas como corresponde al movimiento de la cuerda. Francisco José Cabrera s/f

“Al pasar la barca”

Al pasar la barca

Me dijo el barquero:

Las niñas bonitas

No pagan dinero.

Yo no soy bonita

Ni lo quiero ser.

Al pasar la barca.

Le dije otra vez

“Cuando venga el cartero”

¿Qué carta traerá

Traiga la que traiga, se recibirá.

Cuando venga el cartero,

¡Tan, tan!

¿Quién es?

El cartero.

¿Cuántas cartas?

¿Dos, una o cero



Cuerda elevada”

La modalidad de cuerda elevada es la más practicada. Consiste en elevar la cuerda por encima de los niños que saltan, moviéndola de conformidad con el ritmo de la canción.

“El Cocherito”

El cocherito leré, me dijo anoche, leré,
que si quería, leré, montar en coche, leré.

Y yo le dije, leré, con gran salero, leré

No quiero coche, leré, que me mareo, leré."
Al decir "leré" la cuerda gira en el aire y el niño se pone en cuclillas.

"Las Tijeras"

"Yo tengo unas tijeras, que se abren y se cierran.

Yo toco el cielo, yo toco la tierra.

Yo me arrodillo y me salgo fuera"

Se van haciendo los gestos correspondientes a la vez que se salta.

"Cuerda por parejas"

Para jugar a la cuerda por parejas se invita a saltar al compañero/a con la siguiente canción mientras el/ ella ya está saltando:

Invito a " MARINA, PEPE ..." (El nombre que se desee)

¿A qué?

A un pastel.

¿A qué hora? A las tres.

Que una, que dos y que tres.

En el momento de contar hasta tres entra el/la otro/a niño/a a saltar, saltan frente a frente y cuentan hasta que uno de los/las dos pisa la cuerda y entonces es eliminado/a.



“El Palito Mantequillero”

Un niño esconde un palo o varita y el resto debe buscarlo. El niño que sabe la ubicación del palito da pistas a los participantes usando la palabra caliente cuando están cerca y frío cuando están lejos



“La Candelita”

Cuatro niños se esconden detrás de cuatro columnas o árboles, un quinto participante se acerca a uno de ellos y pide "una candelita", el niño en el árbol o columna dirá "por allá fumea" señalando hacia otro de los participantes. Mientras el que busca la candelita se dirige al lugar indicado, el resto se moviliza intercambiando posiciones, el que busca la candelita debe ocupar el puesto de uno de ellos en ese instante. El que se quede sin árbol será el siguiente en buscar la candelita.



“Juegos de rondas”

Este juego, mayoritariamente jugado sólo por niñas, consiste en la formación de un círculo en el que los participantes se agarran de las manos y cantan canciones típicas de esta actividad. La música y letra de las canciones puede variar según la región, en Venezuela son populares arroz con leche, la señorita y la víbora de la mar.



"Víbora de la mar"

"A la víbora de la mar, por aquí podrá pasar.

El de adelante corre mucho y el de atrás se quedará, se quedará. Se quedó".

A dos de los participantes se asigna el nombre de un color o una fruta. Con sus brazos forman una especie de arco debajo del cual pasan los demás jugadores cantando. Al terminar la canción bajan los brazos y aprisionan a un jugador, para preguntarle en secreto qué color o fruta le gustaría ser. Escoge uno de los dos y se coloca detrás del niño o niños, comienzan a halar hacia sus lados, para que el otro equipo caiga o rompa el puente. Quien lo haga primero, pierde.



“Sol y luna”

"Alé limón, alé limón el puente de ha caído.

Alé limón, alé limón mandarlo a componer.

Alé limón, alé limón ¿con qué dinero?

Alé limón, alé limón con cáscaras de huevo.

Sol y Luna dejarme pasar con todos mis amigos de la capital.

El de adelante corre mucho y el de atrás se quedará, se quedará se quedará...se quedó!!”A dos de los participantes se asigna el nombre de un color o una fruta. Con sus amigos en especie de arco debajo del cual pasan los demás jugadores cantando. Al terminar la canción bajan los brazos y aprisionan a un jugador, para preguntarle en secreto qué color o fruta le gustaría ser. Escoge uno de los dos y se coloca detrás del niño o niña que lo representa, y se agarra de su cintura. Una vez que pasen todos los niños, comienzan a halar hacia sus lados, para que el otro equipo caiga o rompa el puente. Quien lo haga primero pierde.

“La Señorita”

Tiene como finalidad formar una rueda de varios niños o jugadores en el que uno se queda en el centro del espacio y canta, luego de que canta se coloca en frente de un jugador cualquiera y vuelven a cantar las dos después la segunda queda en la rueda y sucesivamente pasan todos a bailar.

La señora NNN (el señor NNN)ha entrado en el baile,

Que lo baile, que lo baile, que lo baile.

Y si no lo baila.... (Aquí hay diversas versiones)

Que salga usted que la quiero ver bailar,
Saltar y brincar y dar vueltas al aire.
Con lo bien que lo baila la XXX, déjela sola. Sola en el baile.



“Muñecas de trapo”

Las muñecas son juguetes destinados a las niñas en los que pueden recrear algunas de las labores propias de la maternidad: cambiarlas de ropa, peinarlas, mecerlas, acostarlas. Para ello, se venden todo tipo de accesorios relacionados con la muñeca: vestidos y conjuntos para diferentes épocas del año, artículos de tocador, cunas, cochecitos entre otros. Para las niñas, las muñecas, además, constituyen ideales compañeras de juegos.

Ser la más dulce y cariñosa mamá, educar, dar de comer, tener una familia, y reunirse con la familia es un juego de niños del siglo pasado cambiado por ser la más bella, la que atrae más niños, modelar vestirse con lo último en la moda y estar actualizada con la mejor tecnología infantil, es el nuevo pasatiempos de los niños de este milenio.

Resulta inquietante descubrir el por que quedo en cosa del pasado el jugar a la mamá y al papá que fue lo ¿qué hizo que les parecieran obsoletas y aburridas a la hora de implementarlas en un juego? Se podría culpar las variedades de parlantes de plásticos que invaden los anaqueles de diversión, la tecnología que acarrea la llegada del siglo XXI, o la cruel pérdida de costumbres impartida en el hogar, en aquellos

tiempos que resultan tan lejanos, distintos y ajenos a lo que nuestras madres o abuelas podrían llamar.

Jiménez, J (S/F) cultor y principal portador del patrimonio de Maracaibo considera que la tradición de los juegos con muñecas de trapo se ha detenido, pero no se ha perdido, sigue allí. Comentan que aunque muchos consideran que fue el boom de la muñeca Barbie lo que alejó las tiernas y delicadas muñecas de manos de las niñas no es así las costumbres inculcadas en el hogar lo que a su juicio han detenido la tradición.

“Las muñecas de trapo poseen elementos que son capaces de moldear la formación de los niños como ser humano, inculcando los hábitos familiares con los juegos de la mamá y el papá, desarrollando así un sentido de pertenencia en los infantes ya que son los propios niños quienes elaboran sus juguetes y los obtenían de la mano de su mamá, o abuela, lo que les da el toque de reliquia valiosa y que mantenía siempre a su lado” Afirma el cultor.

Para Amor, Y. (S/f) considera que el principal factor ha sido el bombardeo de los medios de comunicación a estándares que no son adecuados para los niños ya que “inculcan un prototipo de modelo con imagen de niña o niño del modelo que deben seguir”

Al juicio la psicóloga cree que al rescatar el juego de muñecas de trapo es muy importante para revivir la identidad que se ha hecho a un lado junto a estas muñecas “del siglo” como las conocen los niños de esta década. Afirma que “el niño se identifica con la sociedad a través del juego”.



"El Zapatito"

Zapatito cochinito, cambia de piecito"

Se juntaban todos los pies de las personas de la ronda, primero cambiabas un pie si la canción termino en ti y si cambiabas los dos piecitos estabas fuera.



"El Enanito"

"En un teterito hay un enanito, que quiere saber ¿cuántos años tienes tú?"

Se contaban tantos puestos como años de la persona que se señalo y dijo su edad, si el número de la edad de la persona llegaba a ti estabas fuera.

"La Gallinita Ciega"

Número de participantes es un grupo. Se jugaba en el exterior y dependiendo del clima. El objeto principal que se utiliza es un pañuelo.

Una jugadora o jugador hace de gallinita ciega. Para ello se le tapan los ojos con un pañuelo, de manera que no pueda ver nada. El resto de los participantes hacen un corro en torno a ella/él y comienzan el siguiente diálogo:

“Gallinita ciega ¿Qué se te ha perdido? (dice el coro)

Una aguja y un dedal (contesta la gallina)

Pues da tres vueltas y los encontrarás. (Dice el coro)

Una dos y tres. Y la del revés”. La gallinita da tres vueltas sobre sí misma y, con los brazos extendidos, intenta agarrar a alguien del grupo. El resto intentará que se despiste agachándose, tocándola, apartándose. Cuando consigue dar con alguien, debe adivinar, solamente por el tacto, de quién se trata. Si acierta, coloca la venda a la persona que ha agarrado, pasando a ser ésta la gallinita; si no, repite de nuevo.



“El escondite”

Los jugadores escondidos pueden ser capturados con tan sólo verlos y anunciarlo en voz alta. O pueden ser capturados cuando son tocados o agarrados forzando al que la paga a correr tras ellos para lograrlo. En algunas variantes, si el jugador escondido alcanza (tocando el lugar convenido para ello, generalmente, un árbol o poste) no puede volver a ser cogido. En este caso, la primera o última persona que llega a "chufa" es el siguiente que la paga, dependiendo de las normas locales. Si nadie la alcanza, sigue siendo el mismo.

En una variante similar, cuando se ve a un jugador escondido, ambos emprenden una carrera para llegar primero. Si el jugador la toca primero que el que lo busca, se considera que no se puede agarrar. En el caso contrario, el jugador es capturado. Esta variante se utiliza en Colombia y Argentina y Venezuela: ese lugar (la "piedra" y es el mismo desde el que se realizó el conteo. En esta versión, si el último jugador que permanece escondido alcanza la piedra antes del que contó, generalmente al grito de "¡salvo por amiguitos!", "libera" a los jugadores capturados y quien contó debe hacerlo nuevamente. Caso contrario, el primer jugador capturado debe tomar su lugar.



“El Pollito inglés”

Uno de los participantes se coloca en una pared de espaldas al resto de los jugadores, mientras se sitúan a cierta distancia en la línea de salida. La persona que la liga, comienza a decir: “Un, dos y tres, pollito inglés, sin mover las manos ni los pies”. Las demás aprovechan para acercarse lo más posible a la pared, parándose en el momento en que termina su retahíla y gira la cabeza. Si al hacerlo ve a alguien en movimiento le manda de nuevo a la línea de salida. La primera persona que consigue llegar hasta la pared es la ganadora.



“Piedra, papel o tijera”

Es un juego que se desarrolla únicamente con las manos, por lo que no precisamos de material alguno. Intuyendo qué signo hará el adversario con la mano, lograr contrarrestarle con el nuestro, de forma que éste venza a aquél, según la escala de valores que se asigna a los posibles gestos que se puedan hacer con las manos. Los dos jugadores se pondrán el uno frente al otro y colocándose una mano en la espalda dirán "Piedra, papel o tijera". Justo al acabar la frase, los dos a la vez mostrarán su mano y compararán la figura o signo que han escogido.

* La "piedra" gana a las "tijeras" porque las "estropea", y pierde con el "papel" porque éste lo puede "envolver".

* Las "tijeras" ganan al "papel" porque lo pueden "cortar", y pierden con la "piedra" porque las "estropea".

* El "papel" gana a la "piedra" porque `la envuelve", y pierde con las "tijeras" porque "lo cortan".

* Si los dos jugadores coinciden en mostrar la misma figura, se anula la tirada, es decir, que de esa ronda no resultarán puntos para nadie. Puede establecerse un número determinado de puntos ganadores, de forma que el primero que los consiga sea el ganador.

* También pueden organizarse, por el mismo procedimiento expuesto, equipos que se enfrenten entre sí.

El puño cerrado significa piedra, la mano abierta papel y los dedos haciendo una ve tijera.



“Matarilererón”

Se juega entre varias niñas o niños. Forman una fila tomadas de las manos frente a una niña solitaria, la cual da comienzo al diálogo cantando y las otras contestan:

-Yo tengo un castillo, matarilererón.

- ¿Dónde están las llaves?, matarilererón.

-En el fondo del mar, matarilererón.

- ¿Quién irá a buscarlas?, matarilererón.

-Que vaya María Teresa, matarilererón (puede nombrar a cualquiera de las integrantes de la fila).

- ¿Qué oficio le pondremos?, matarilererón.

-La pondremos barrendera, matarilererón.

-Ese oficio no le gusta, matarilererón.

-La pondremos sacapiojos, matarilererón.

-Ese oficio no, le gusta, matarilererón.

-La pondremos bordadora, matarilererón.

-Ese oficio, si le gusta, matarilererón.

Luego, la solitaria, una vez que ha asignado un bonito trabajo a la muchacha y que ésta lo ha aceptado, va hasta la fila y canta:

- Aquí vengo por mi niña, matarilerilerón

Y las de la fila llegan hasta ella y le contestan, entregándole la niña:

-Aquí está su niña, matarilerilerón.

Después empieza de nuevo el diálogo, cantando hasta que queda una sola niña, a la cual no se llevan y será esta la que va a empezar el matarilerilerón, es decir, la dueña del castillo. Generalmente alguna de las muchachas pide que la dejen para ella iniciar el juego y ser la que se lleve sus niñas al castillo.



“Los pollos de mi cazuela”

Se juega en ronda y una niña en el centro. Todas cantan y llevan el compás con las manos dando palmadas. Cantan lo siguiente:

Los pollos de mi cazuela, no sirven para comer,
sino para la viudita, que los sabe componer,
se le echa ajo y cebolla, con hojitas de laurel,
y los saca de la cazuela, cuando se van a comer.

Luego la niña que está en el centro de la rueda se coloca frente a cualquiera de las que están alrededor y ambas se ponen las manos en la cintura, balancean el cuerpo a los lados y cantan:

Componete, niña, componete, que allá viene un marinero,
con ese bonito traje, que parece un carnicero".

Entonces la niña ante quien se detuvo la otra para bailar, irá hacia el centro y la que estaba anteriormente en el centro ocupará el lugar de la otra. Así continúa el juego hasta que pasan todas.



La mayoría de los niños juegan con rondas y cantos.

“Policías y Ladrones”

Se hacen dos grupos de personas. Unos serán los policías y otros los ladrones. Cada jefe de grupo va escogiendo las personas que quiere para su equipo hasta que no queda ninguna. Los policías tienen un círculo o área acotada donde meten a los ladrones que van pillando. La manera de pillar a los ladrones puede ser de dos formas: tocándoles o agarrándoles y llevándoselos a la cárcel. Pero los ladrones también cuenta con una guarida donde no pueden ser atrapados y desde donde planean sus estrategias. Si logran llegar a la cárcel sin ser atrapados pueden liberar a sus amigos presos.

Para cazar a un ladrón se puede decir "tocado" o "agarrado", dependiendo de la modalidad elegida al iniciar el juego. Los ladrones que llegan a la cárcel dicen para liberar a sus amigos: "estás libre". El juego se termina cuando todos los ladrones han sido apresados o se ha terminado el tiempo establecido (para que no se haga

demasiado largo el juego). Hay que tener cuidado y no oponer resistencia a ser agarrado cuando te han pillado. Una vez terminado el juego, si se quiere, se intercambian los papeles y empieza el juego de nuevo.



“Gato y ratón”

El Gato y ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano. Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón (el que hace de gato tiene que ser más "grande" que el que interpreta al ratón). Al ritmo de la canción: - Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, mañana te atraparé -

El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre dos de los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendido posible. El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar.



Por supuesto había juegos en los que se usaba papel y lápiz, como “La Vieja”, “Stop”, “El Ahorcado”.

El ahorcado (también llamado colgado):

Es un juego de lápiz y papel, en el que el objetivo es adivinar una palabra o frase.

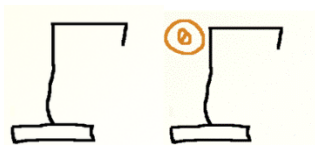


Imagen base para el ahorcado. Animación base para el ahorcado.

Al comenzar el juego se dibuja una base y una raya en lugar de cada letra (dejando los espacios que corresponden). Por ejemplo: si la frase es «*LOBO MARINO*» se escribirá:

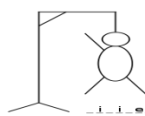
L O B O M A R I N O -----> _ _ _ _ _

Como ayuda suele darse una definición o ayuda o las letras de comienzo de cada palabra (o las últimas), por ejemplo:

L O B O M A R I N O -----> L _ _ _ M _ _ _ _ _

Si las letras de comienzo están repetidas en el medio de la palabra deberán completarse; por ejemplo:

A R A Ñ A -----> A _ A _ A



Ejemplo de juego del ahorcado.

Luego el jugador restante (o los jugadores, en turno) deberán ir diciendo letras que les parece que puede contener la frase. Si aciertan, se escriben todas las letras coincidentes. Si la letra no está, se escribe la letra arriba y se agrega una parte al cuerpo (cabeza, brazo, etc.). La cantidad de partes a dibujar puede cambiarse según la dificultad de la palabra o de los jugadores. Pueden ver un ejemplo en la imagen animada.

Se gana el juego si se completa la frase, y se pierde si se completa el cuerpo antes de terminar la frase. El ganador es el siguiente en elegir la frase o palabra, o el mismo jugador que la anterior vez si no acertó nadie.

“La Liga”

Era una cinta de goma unida por un nudo, había varias formas de saltarlo, era muy divertido y algunas veces había que cantar a medida que se iba saltando..."Chicle, Chicle americano, se mete, se estira, se encoge y se sale". Se jugaba entre tres o más personas. Dos personas meten las piernas dentro del elástico y lo estiran. Se jugaban tres niveles, primero se colocaba la liga alrededor de los tobillos, luego a la altura de las rodillas y por ultimo hasta la cintura. Y se saltaba dentro y fuera de liga lo más rápido que se podía, sin equivocarse de lo contrario te sacaban y venia otra persona por el reto.



"La silla"

Para realizar este juego se requieren varios participantes y algunas sillas. La cantidad de los participantes debe ser mayor que la cantidad de sillas, es decir, si juegan siete personas debe haber seis sillas. Para empezar este juego se ubican las sillas juntas en un mismo lugar, se coloca una canción para que los participantes canten y bailen girando alrededor de las sillas. Una vez que la música pare de sonar, los jugadores deben escoger una silla y sentarse más rápido que los demás, tratando de no quedar sin silla, ya que uno de ellos obligatoriamente no tendrá donde sentarse, perdiendo así su turno de seguir participando. Cuando sale ese jugador, también se elimina otra silla, repitiendo este procedimiento cada vez que pierda un integrante, hasta quedar únicamente con una silla y dos participantes. El ganador se lleva un premio.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES

Una vez finalizada la investigación, aplicados los instrumentos y tabulada la información se pudo concluir lo siguiente:

- En cuanto al nivel de información que poseen los docentes, con respecto a las normas, hábitos, valores, tradiciones y costumbres de la comunidad donde se encuentra ubicada la institución, el 58% de los docentes entrevistados tienen desconocimiento.
- Se identificaron los recursos disponibles en la comunidad escolar, para el desarrollo de la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.
- Se hace necesario la realización de un diseño instruccional sobre juegos tradicionales como estrategia didáctica para fomentar la identidad local y regional.

RECOMENDACIONES

- Brindar asesoramiento pedagógico a los docentes entorno a la aplicación de estrategias acordes con las necesidades de fomentar los procesos de enseñanza – aprendizaje en forma activa, creativa, pertinente y participativa.
- Determinar las necesidades de aprendizaje en los alumnos con la finalidad de propiciar la planificación de proyectos que respondan a los requerimientos de la población estudiantil y de su entorno sociocultural.
- Incorporar a los proyectos de aprendizaje actividades y recursos didácticos novedosos, variados, creativos que correspondan a los intereses de la población estudiantil para favorecer el rescate de la identidad local y regional.
- Interactuar con los recursos disponibles en la comunidad escolar para el desarrollo de estrategias de reforzamiento de identidad local y regional.
- Evaluar y hacer seguimiento de las estrategias diseñadas y aplicadas en nuevos grupos de aprendizaje para hacer los correctivos necesarios.

REFERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aretz, I. (1998). *Folklore y Currículo*, Vol. 1. Distrito Federal- Venezuela

Arias (2.006). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica.* (5ª ed.) Editorial Episteme, C.A. Caracas - Venezuela.

Arteaga (1.996). *Programa de Estrategias Para el Uso de los Juegos Folklóricos en la escuela básica.*

Balestrini, M. (2.002). *Como se Elabora el Proyecto de Investigación.* BL. Consultores Asociados. Servicio Editorial.

Bandura, A. (2.007). *Teoría Social Cognitiva.*

Beldarrín, E. (2.004). *Estrategias para afianzar los valores folklóricos a través de los juegos tradicionales.* La Habana, Cuba.

Brandt, M. (1.998). *Estrategias de evaluación.* Barcelona.

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.*

Boscán, R. (s/f). *Ecos de un país lejano.* Disponible:

Http: //www.músicallanera.net/resenas/la_zarandas.htm, consultado 2011

Broderick citado en el *Manual del docente.* (1.986).

Cajigal, J. (1.996). Citado por: Ramírez, G. (España) *Deporte vs. Juego. A la búsqueda de un concepto integrador.* Documento en línea

www.efdeportes.com/efd94/deporte.htm.

Camperos y Villarroel (1.998). *Curso de Evaluación Curricular*. Estudios Universitarios Supervisados. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Carvajal, (1.995). *Estrategias para afianzar los valores folklóricos a través de los juegos tradicionales*

Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. (1.999).

Currículo Básico Nacional (1997). *Programa de Estudio de Educación Básica*. Segunda Etapa. Cuarto, Quinto y Sexto Grados. Caracas.

Currículo y Orientaciones Metodológicas. *Subsistema de Educación Primaria Bolivariana* (2.007). CENAMEC. Caracas – Venezuela.

Dávila S., (1987). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*.

Díaz Barriga (1.978). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. Mc Graw Hill, Colombia.

Diccionario Enciclopédico Academia. (1998).

Dr. Martínez Mendoza, F: citado en el *Artículo de Psicología*. S/f

Dorrego, E. (1.991). *Dos Modelos para la Producción y Evaluación de Materiales Instruccionales*. Fondo Editorial de Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas.

Educación Infantil (2009). *El juego y su Metodología General*.

Enciclopedia Didáctica Santillana 4to. Grado (2.007). Manual del Docente. Editorial Santillana

FUDENA, (2005)

Documento en línea laculturavenezolana.blogdiario.com/ 1260026618

Gagné, (1.979). *Principios Básicos del Aprendizaje e Instrucción*. Diana, México

Guía Caracol 5to. Grado. (2.007).Edición del Docente. Editorial Santillana

Guía del Folklore. Disponible en

<http://vhost003117.vhost.cantv.net/tour/folklore/juegos/Trompo.html>

Gutiérrez, J. /Rincón, L (2011) *Enciclopedia Girasol 5to. Grado*. Editorial Girasol

Hernández, R. y otros (1.995). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.

Lacueva, A. (2.003) *Más de 400 Ideas Para Actividades y Proyectos Estudiantiles de Investigación*. Editorial Laboratorio Educativo. Caracas - Venezuela

Lazarsfeld, citado por Ramírez, T. (1.998).

León, M. y Bárcena, I. (2.004). *Estrategias para afianzar los valores folklóricos a través de los juegos tradicionales*.

Ley Orgánica de Educación (Gaceta oficial 59929 del 15 de agosto de 2.009).

Ley Orgánica de Educación con su Reglamento (N° 38431 del 8 de mayo de 2.006).

Ley Orgánica Para La Protección del Niño y del Adolescente (Gaceta oficial N° 5.266 Extraordinario 2 de octubre de 1.998).

Manual del Docente. (1.986).

Odremán, Y. (2.006). *Juegos Tradicionales: Estrategias para la Valoración de la Identidad Local*. Proyecto de la cátedra Rescate de la Cultura y Folklore local.UPEL-IMP- Barinas.

Piaget (1.993). *Teoría Genética*. Tercera edición

Ramírez, T. (1.998). *¿Cómo Hacer un Proyecto de Investigación?* Caracas, Editorial Panapo.

Ramos, F. (2004) *Juegos Recreativos* (una herramienta didáctica). Caracas: Cial - Venezuela.

Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación (1.986).

Revista Digital "Investigación y Educación" (2.006).

Revista tricolor. *Juguetes Tradicionales*. Venezuela: cadena carriles. Julio 2004/61

Rodríguez A. 1994. *El Estado Guárico. Orígenes, mundo y gente*. Guárico-Venezuela.

Ryder, J.M. y R.E. Redding (1.993). *Integrando el Análisis de Tarea Cognoscitivo en el Desarrollo de Sistemas Instruccionales*. ETR&D. Vol. 41, N° 2. USA. Traducción: E. Dorrego y S. Benhamu.

Venezuela Tuya, *Revista Electrónica* disponible

<http://www.venezuelatuya.com/historia/indexprecolombino.htm>

Vygotsky (1988). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona: Grijalbo, cap. 5 y 6.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

<http://www.monografías.com/trabajos14/cambcult/cambcult.shtml>

<http://www.monografías.com/trabajos901/evoluciónhistórica-concepcionest tiempo.shtml>

<http://www.monografías.com/trabajos15/fundamento-ontologico/fundamento-ontologico.shtml>

<http://www.monografías.com/trabajos15/métodos-creativos/metodos-creativos.shtml>

<http://www.monografías.com/trabajos14/patrimonio/patrimonio.shtml>

<http://www.slideshare.net/ProyectoTesis/proyecto-de-tesis-final-2496930>

<http://www.venaventours.com/divage/>

<mailto:robertotorres34@yahoo>

www.juegos-educativos.es

<http://estrategiasyrecursosinstruccionales.blogspot.com/>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Estrategias-Docentes/1496251.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Balero> (perinola)

<http://www.cuandoerachamo.com/metras-reglas-las-reglas-para-jugar-a-las-metras>
(metras)

ANEXOS

ANEXO 1
LISTA DE COTEJO



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

LISTA DE COTEJO PARA REGISTRAR LAS OBSERVACIONES

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	¿Los docentes promueven actividades para incentivar en los niños y niñas la realización de los juegos tradicionales?		
2	¿Los niños y niñas participan en las actividades que se planifican?		
3	¿Los niños y las niñas juegan trompo?		
4	¿Los niños y niñas juegan metras?		
5	¿Los docentes elaboran papagayos con sus alumnos y alumnas?		
6	¿En la hora recreativa los niños y niñas realizan juegos dirigidos?		
7	¿Los docentes realizan juegos de rondas con sus alumnos y alumnas?		
8	¿Los niños y niñas realizan saltos de la cuerda?		

ANEXO 2
CUESTIONARIO



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

Estimado Docente

Recibe un cordial saludo, actualmente estamos realizando una investigación con el propósito de recabar información respecto a los juegos tradicionales de la comunidad donde se inserta la escuela, en la cual usted labora, con la intención de afianzar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.

En tal sentido, le agradecemos indicar con toda sinceridad lo que se le plantea. No deje preguntas sin responder, pues el éxito de esta investigación depende en gran parte de usted.

Los datos que aporte serán utilizados con fines estrictamente académicos en la culminación de un trabajo de investigación exigido por la Universidad Central de Venezuela, Estudios Universitarios Supervisados, Núcleo Barcelona, para optar al Título de Licenciado.

Atentamente:

T.S.U.: González Alix.

T.S.U.: Jiménez Jeanette

INSTRUCCIONES

Lea detenidamente cada una de las preguntas y responda de la manera más precisa y concisa que le sea posible; si tiene alguna duda consulte con las investigadoras.

I PARTE: Determinantes Personales:

1. Edad: _____
2. Sexo: _____
3. Nivel de Instrucción: _____
4. Título que Posee: _____

II PARTE: Determinantes Profesionales:

5. ¿Cuánto conocimiento tiene sobre los juegos tradicionales?

- a.- Mucha _____
- b.- Poca _____
- c.- Nada _____
- d.- No respondieron _____

6. ¿Conoce la importancia de los juegos tradicionales?

Si ___ No ___

En caso afirmativo especifique:

- 7.- ¿Conoce los juegos tradicionales que se realizan en los centros educativos del Estado Anzoátegui?

Si ___ No ___

En caso afirmativo especifique:

8.- ¿Inserta en su planificación las actividades de los juegos propios de su comunidad y/o Estado?

Si ___ No ___

En caso afirmativo especifique:

9.- ¿Establece normas para la ejecución de los juegos tradicionales?

Si ___ No ___

En caso afirmativo ¿cuáles? _____

10.- ¿Cree usted que al aplicar estas normas en los juegos tradicionales mejora la convivencia escolar?

a.- Siempre _____

b.- Algunas veces _____

c.- Nunca _____

11.- ¿Cual es su opinión sobre la práctica de los juegos tradicionales?

ANEXO 3

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS PARA LOS EXPERTOS



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

Estimado Profesor (a):

Reciba un cordial saludo, usted ha sido seleccionado por su experiencia y conocimiento como experto para validar el presente instrumento, el cual es de suma importancia en el desarrollo de la investigación del trabajo de grado, el mismo será aplicado a los docentes del C.E.N. "Guaragua" ubicado en Puerto La Cruz, del Estado Anzoátegui, el propósito es recabar información y así establecer la relevancia de un diseño instruccional para fomentar la identidad local y regional a través de los juegos tradicionales.

Su colaboración en este proceso de validación es fundamental, sin su ayuda el estudio que estamos realizando no tendrá significado.

Agradecemos la atención y el tiempo que dedique a verificar la pertinencia del diseño sobre las preguntas que se formulan en el mismo conjuntamente con los objetivos de estudio.

T.S.U. González, Alix

T.S.U. Jiménez, Jeanette

Frente a cada pregunta del cuestionario para docentes, por favor marque en la casilla en que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas. Indique las observaciones que considere necesarias.

Pregunta Cuestionario	Aceptar la pregunta como está	Mejorar la pregunta	Eliminar la pregunta	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				

Validado por: _____


Frente a cada ítem de la lista de cotejo aplicada a los docentes, por favor marque en la casilla en que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas. Indique las observaciones que considere necesarias

N° ítem de lista de cotejo	Aceptar el ítem como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

Validado por: _____

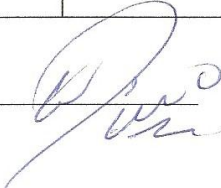
Frente a cada pregunta del cuestionario para docentes, por favor marque en la casilla en que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas. Indique las observaciones que considere necesarias.

Pregunta Cuestionario	Aceptar la pregunta como está	Mejorar la pregunta	Eliminar la pregunta	Observaciones
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10	✓			
11	✓			

Validado por:  12.575.740.

Frente a cada pregunta del cuestionario para docentes, por favor marque en la casilla en que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas. Indique las observaciones que considere necesarias.

Pregunta Cuestionario	Aceptar la pregunta como está	Mejorar la pregunta	Eliminar la pregunta	Observaciones
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10	✓			
11	✓			

Validado por: Profesor: Wilfredo Pino 
5193.537


Frente a cada pregunta del cuestionario para docentes, por favor marque en la casilla en que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas. Indique las observaciones que considere necesarias.

Pregunta Cuestionario	Aceptar la pregunta como está	Mejorar la pregunta	Eliminar la pregunta	Observaciones
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10	✓			
11	✓			

Validado por:  15.154.207.

Frente a cada ítem de la lista de cotejo aplicada a los docentes, por favor marque en la casilla en que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas. Indique las observaciones que considere necesarias

N° ítem de lista de cotejo	Aceptar el ítem como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	/			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	/			

Validado por:  12.575.940.

Frente a cada ítem de la lista de cotejo aplicada a los docentes, por favor marque en la casilla en que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas. Indique las observaciones que considere necesarias

N° ítem de lista de cotejo	Aceptar el ítem como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			

Validado por: Profesor: Wilfredo Piro Piro
5193.537

Frente a cada ítem de la lista de cotejo aplicada a los docentes, por favor marque en la casilla en que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas. Indique las observaciones que considere necesarias

Nº ítem de lista de cotejo	Aceptar el ítem como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			

Validado por:  15.154.204.

ANEXO 4
CARTA DE VALIDACIÓN DE LA
PROPUESTA

Puerto La Cruz, 22 de abril de 2012

**INFORME DEL EXPERTO SOBRE LA VALIDACIÓN DE LA
PROPUESTA**

Yo, Licda.: Caicaguare, Edith portadora de la cédula de identidad N°-V.: 5.487.078, en calidad de experto, me permito informar a las tesis González Alix y Jiménez Jeanette, que de acuerdo a la lectura e interpretación de la propuesta de su trabajo de investigación Diseño Instruccional para Fomentar la Identidad Local y Regional a través de los Juegos Tradicionales, pude evidenciar el sentido pertinencia con relación a los requerimientos para su implementación, permitiendo con ello que el planteamiento del diseño instruccional se desarrolle con éxito, favoreciendo la práctica pedagógica y el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Sin más a que hacer referencia, se suscribe.



Licda. Caicaguare, Edith


C.I.: N° 5.487.078

Puerto La Cruz, 22 de abril de 2012

INFORME DEL EXPERTO SOBRE LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, Licda.: González María, portadora de la cédula de identidad N°-V.: 8.258.955, en calidad de experto, me permito informar a las tesis González Alix y Jiménez Jeanette, que de acuerdo a la lectura e interpretación de la propuesta de su trabajo de investigación Diseño Instruccional para Fomentar la Identidad Local y Regional a través de los Juegos Tradicionales, pude evidenciar el sentido pertinencia con relación a los requerimientos para su implementación, permitiendo con ello que el planteamiento del diseño instruccional se desarrolle con éxito, favoreciendo la práctica pedagógica y el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Sin más a que hacer referencia, se suscribe.



Licda. González, María


C.I.: N° 8.258.955

Puerto La Cruz, 22 de abril de 2012

**INFORME DEL EXPERTO SOBRE LA VALIDACIÓN DE LA
PROPUESTA**

Yo, Licda.: Villarroel, María portadora de la cédula de identidad N°-V.: 15.154.207, en calidad de experto, me permito informar a las tesis González Alix y Jiménez Jeanette, que de acuerdo a la lectura e interpretación de la propuesta de su trabajo de investigación Diseño Instruccional para Fomentar la Identidad Local y Regional a través de los Juegos Tradicionales, pude evidenciar el sentido pertinencia con relación a los requerimientos para su implementación, permitiendo con ello que el planteamiento del diseño instruccional se desarrolle con éxito, favoreciendo la práctica pedagógica y el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Sin más a que hacer referencia, se suscribe.



Licda. Villarroel, María

C.I.: N° 15.154.207