



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
MENCIÓN: EDUCACIÓN INTEGRAL



LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL
PROCESO EDUCATIVO PARA EL RESCATE DE LAS COSTUMBRES Y
TRADICIONES FOLKLORICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
LA EDUCACIÓN PRIMARIA VENEZOLANA

Caso: Escuela Bolivariana Pedro Castillo.

Valencia-Estado Carabobo.

Trabajo presentado como requisito para optar al título

De Licenciada en Educación Mención Integral

Adscrito a la línea de investigación de Epistemológica y Curricular.

Autora: Carmen Torrealba

C.I:20.443.443

Tutor: José Álvarez



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
MENCIÓN: EDUCACIÓN INTEGRAL

LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL
PROCESO EDUCATIVO PARA EL RESCATE DE LAS COSTUMBRES Y
TRADICIONES FOLKLORICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
LA EDUCACIÓN PRIMARIA VENEZOLANA

Caso: Escuela Bolivariana Pedro Castillo

Valencia-Estado Carabobo.

Autora: Carmen Torrealba

C.I. 20.443.443

Tutor: José Álvarez

Bárbula, Febrero del 2015

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por medio de la presente hago constar que he leído el proyecto de Trabajo de Grado presentado por la ciudadana Carmen Elena Torrealba Nelo, para optar al Grado de Licenciado en Educación, Mención Educación integral, cuyo título tentativo es: Los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo como mecanismo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de educación primaria Venezolana. Caso Escuela Bolivariana "Pedro Castillo," Valencia -Estado Carabobo; y que acepto asesorar al estudiante, en calidad de Tutor, durante la etapa de desarrollo del trabajo de Grado hasta su presentación y evaluación.

Bárbula, 19 de febrero del 2015.



Prof. José Álvarez

C.I: 5.071.965

AGRADECIMIENTOS

A Dios columna vertebral para levantarme en las caídas y seguir adelante para alcanzar mi sueño.

A los profesores de La universidad de Carabobo, en especial a los de Educación Mención Integral, por contribuir en mi superación personal, profesional y por proporcionar todos los conocimientos necesarios para lograr cumplir mis metas.

A mis compañeras de carrera con sus chistes, bromas y peleas, hicieron más placentero el largo camino recorrido.

Al profesor José Álvarez por sus consejos y orientación en los momentos de angustia, de tristeza y de alegrías, gracias por estar.

DEDICATORIA

A Dios por haberme permitido estar donde estoy, con humildad, sabiduría e inteligencia para poder consolidar mi sueño.

A mi familia que directamente contribuyó en mi triunfo. A la Sra Dora, Eleida y el Sr beto, mis hermanas, a José Gregorio, mis sobrinas Zulimar y Judith que me dieron su apoyo incondicional y necesario para lograr consolidar ser Licda.: en Educación,

A la Sra. Dora que ha sido pilar fundamental en el logro de mis metas y triunfos. Gracias por ayudarme en todos los sentidos, en todos los momentos que la necesite y gracias también por esos consejos, por esos regaños que en cierta forma me ayudaron a superarme y salir adelante. Gracias leida te quiero mucho, y que Dios te cuide y te bendiga para seguir teniéndote por mucho tiempo más, y así poder retribuirte en cierta forma todo lo que has hecho por mí, y estés conmigo en todos los triunfos que vienen de aquí en adelante

A los profesores de la carrera que fueron guías. Buenos y malos pero estuvieron con nosotros gracia a ustedes.

INDICE GENERAL

	Pág.
LISTA DE GRAFICOS.....	IX
RESUMEN.....	X
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPITULO I	
EL PROBLEMA	
Planteamiento de Problema.....	13
Interrogantes de la Investigación.....	17
Objetivos de la Investigación.....	18
Justificación.....	19
CAPITULO II	
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes Relacionadas con la Investigación.....	21
Bases Teóricas.....	21
Referentes Conceptuales.....	30
CAPITULO III	
MARCO METODOLOGICO	
Tipo y Diseño de la Investigación.....	59
Población.....	61
Muestra.....	61
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	63
Validez del Instrumento.....	63
Confiabilidad del Instrumento.....	63
Técnica y Análisis de los Datos.....	67
CAPITULO IV	
ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS	
Resultado y Análisis de la encuesta aplicada a los docentes.....	66
Resultado y Análisis de la encuesta aplicada a los estudiantes.....	67

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones.....	90
Recomendaciones.....	91
 CAPITULO VI	
PROPUESTA	
Presentación.....	92
Justificación.....	93
Fundamentación Teórica.....	93
Factibilidad de la Propuesta.....	04
Objetivos de la Propuesta.....	95
Estructura de la Propuesta.....	96
Descripción de los Juegos Tradicionales.....	97
Plan de Acción.....	96
 BIBLIOGRAFIA.....	101
 ANEXOS.....	105

INDICE

LISTA DE GRAFICOS

CONTENIDO

GRAFICOS	Pág.
1 Juegos educativos.....	69
2 Estrategias innovadoras.....	71
3 Criterios para la selección de actividades.....	73
4 Conocimiento actualizado.....	74
5 Conocimientos de las tradiciones de la comunidad.....	75
6 Participación en manifestaciones culturales.....	77
7 Juegos tradicionales.....	79
8 Juegos educativos.....	81
9 Conocimiento actualizado.....	83
10 Conocimiento de las tradiciones de la comunidad.....	85
11 Participación en manifestaciones culturales.....	86
12 Juegos tradicionales.....	88



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
MENCIÓN: EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO DE GRADO



LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL
PROCESO EDUCATIVO PARA EL RESCATE DE LAS COSTUMBRES Y
TRADICIONES FOLKLÓRICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
LA EDUCACIÓN PRIMARIA VENEZOLANA

Caso: Escuela Bolivariana Pedro Castillo.
Valencia-Estado Carabobo.

Autora: Carmen Torrealba
Tutor: José Álvarez
Fecha: Febrero 2015

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo general, Proponer los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo como mecanismo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de educación primaria venezolana. Caso Escuela Bolivariana “Pedro Castillo,” Valencia -Estado Carabobo. Es así, como surge la necesidad evidenciada en el plantel donde se observa la inexistencia del uso de estrategias pedagógicas dirigidas al rescate de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, relacionado con el contexto histórico-social cultural. La investigación se justifica ya que las actividades relacionadas con los juegos pueden representar una alternativa favorable que permita el rescate de la cultura tradicional popular venezolana donde se evidencien el papagayo y el trompo, a través de la puesta en práctica de estas estrategias los docentes logran incorporar el aprendizaje en los niños con los juegos y las tradiciones, y el respeto por las mismas. En cuanto al Tipo de Investigación, el estudio propuesto se adecua a los propósitos de una investigación de campo de tipo descriptivo que obedece a la modalidad de proyecto factible, y está dirigido a una población de 370 estudiantes y 30 educadores, tomando como muestra los 30 docentes y el 10% de las escolares, a quienes se aplicó un cuestionario para recolectar la información pertinente. Los resultados obtenidos se sometieron al análisis mediante el cálculo de frecuencias y porcentajes, llegando a la conclusión, que los juegos tradicionales, como estrategia de aprendizaje son factibles de ejecutar en la educación primaria venezolana, por cuanto representan una estrategia favorecedora para el rescate de los valores culturales, por lo cual se recomienda su inclusión en las actividades pedagógicas.

Palabras claves: Estrategias pedagógicas, juegos tradicionales, costumbres, papagayo, trompo.

INTRODUCCION

En Venezuela poco a poco ha ido decayendo la cultura de nuestros ante pasados, las costumbres, los valores culturales. Los jóvenes se han dejado llevar por la transculturización dejando a un lado los valores culturales de su país, en el cual está inmerso, es por ello que se plantea redimir los juegos en el proceso educativo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales que permitan al alumno y al docente incorporarlo de manera eficaz como herramienta de trabajo e integración en donde el valor cultural sea un incentivo para nuestros jóvenes empezando por las escuelas. Con ello se plantea trabajar conjuntamente para lograr que a través de el mismo, se logre recuperar el amor por nuestro acervo cultural, así como promover el desarrollo humano desde la perspectiva cultural como una manera de lograr integrar al joven, al mundo de las artes, el cual le va a permitir explorar nuevas posibilidades en una sociedad donde la pérdida de valores culturales, trasciende más allá de lo cotidiano, nuestro sistema educativo debe implementar el rescate del mismo utilizando medios adecuados donde cada venezolano y venezolana se sienta comprometido y orgulloso de sus raíces, tradiciones y leyendas, es decir que con ello se logre incorporar al joven y este a su vez se revalorice como ser humano y comprenda que nuestro país tiene un potencial cultural que es necesario rescatar y sin ellos no sería posible, ya que forman parte de la generación de relevo y en ellos recae la responsabilidad de no permitir que se extingan nuestras costumbres juegos y tradiciones. Vamos pues juntos a trabajar por el rescate de ellas.

La investigación está estructurada en seis Capítulos:

El Capítulo I corresponde al planteamiento y formulación del problema, objetivos general y específicos, y las interrogantes de y justificación de la investigación.

El Capítulo II hace referencia al marco teórico, el cual consiste en una revisión bibliográfica de los antecedentes de estudio, teorías referentes al tema, se incluye la fundamentación legal que sustentan la investigación.

El Capítulo III se refiere al marco metodológico, en el cual se describe el tipo y diseño de la investigación, población y muestra, estructura del instrumento, criterio de validez y análisis de los datos.

El Capítulo IV corresponde al análisis e interpretación de los resultados, obtenidos de la aplicación de los instrumentos, en el se evidencia las graficas de secuencia y porcentajes y el análisis de dichas representaciones graficas.

En el Capítulo V se presenta la propuesta conjuntamente con la debida justificación, objetivos generales y específicos, bases teóricas y estructura.

Finalmente en el Capítulo VI se describen las conclusiones y recomendaciones a las cuales se llegaron, luego del análisis de los resultados obtenidos

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

Venezuela es uno de los tantos países que en la actualidad está en el proceso de transculturización, de manera que la identidad nacional va quedando desplazada por las nuevas culturas y las nuevas costumbres ,razonablemente la identidad nacional debe ser resguardada por los valores educativos . Por consiguiente José V Merino (2011) dice que la educación es un proceso continuo, individual y social, que implica todas las dimensiones de la persona y se desarrolla a lo largo de toda la vida del hombre en diferentes realidades sociales e institucionales.

Cabe señalar, que el desarrollo integral de la personalidad de los ciudadanos es indispensable en el mejoramiento de la calidad de la educación. Esto se ha convertido en un gran reto y compromiso que deben asumir los venezolanos, por tal razón, la calidad educativa depende de la formación académica del recurso humano, constituyendo este un factor decisivo en el sistema educativo, pues al educador le corresponde guiar al educando en el desarrollo de su conocimiento social orientado a comprender el mundo de los demás y el funcionamiento de la sociedad.

En tal sentido, el diseño curricular de Educación Básica (1998), vigente actualmente, y el diseño curricular bolivariano (2007) señalan como objetivo facilitar el desarrollo integral del niño, el cual debe adecuarse al proceso y ritmo de su desarrollo individual. El mismo debe evaluarse de acuerdo a las distintas necesidades, intereses y potencialidades del educando, respetando las diferencias individuales y personales que se presenten. Debe asistirse y orientarse al niño en todas sus experiencias, pues

en esta edad se consolidan las bases de la personalidad de los futuros ciudadanos del país.

Dentro de este orden de ideas, la nueva Ley de Educación (2009) establece que el sistema educativo tiene dos subsistemas, el subsistema de Educación Básica, el cual comprende la Educación Inicial y la Educación Primaria, la cual es considerada como la etapa que permite la formación de hombres sanos y emprendedores, y el subsistema de Educación Universitaria, la cual comprende el pregrado y el postgrado. En relación al primer subsistema se considera el más importante, por consiguiente, el docente de este nivel debe valerse de todo tipo de estrategias para así lograr que el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas, sea en su mayoría experiencias clave positivas que contribuyan al desarrollo de la personalidad de individuos capaces, seguros y preparados en su estado físico y mental, para integrarse a una sociedad exigente que requiere la consolidación de sus valores culturales.

Artículo 25. El Sistema Educativo está organizado en: 1. El subsistema de educación básica, integrado por los niveles de educación inicial, educación primaria y educación media. El nivel de educación inicial comprende las etapas de maternal y preescolar destinadas a la educación de niños y niñas con edades comprendidas entre cero y seis años. El nivel de educación primaria comprende seis años y conduce a la obtención del certificado de educación primaria. El nivel de educación media comprende dos opciones: educación media general con duración de cinco años, de primero a quinto año, y educación media técnica con duración de seis años, de primero a sexto año. Ambas opciones conducen a la obtención del título correspondiente.

En efecto, el subsistema de Educación Básica debe procurar el equilibrio entre el individuo y su entorno, para darles al niño y la niña una educación integral. Es por eso que desde hace varios años, en este subsistema educativo, se han venido realizando adelantos de suma importancia, implementando estrategias donde insertan

los juegos en el proceso de elaboración de los proyectos de aprendizaje con el fin de que el aprendizaje sea significativo.

Refiriéndose a ellas, la Revista para la Libertad (2009) señala que el juego es una actividad idónea para generar la creatividad y el aprendizaje, y enfatiza que este: "Produce mayores aprendizajes en los infantes y los docentes han hecho del juego una herramienta pedagógica e instrumento para estimular el aprendizaje" (p. 33). Esto significa que a través del juego, el niño puede descubrir de su propia identidad, sus capacidades y la forma como funcionara el mundo que lo rodea, además, a través de los juegos se pueden rescatar las costumbres y tradiciones nacionales.

Dentro de este marco, es importante mencionar que la actividad lúdica en el niño, favorece su desarrollo, ya que estos poseen una inteligencia, un cuerpo y un espíritu; que está en proceso de construcción y de desarrollo. Tiene por tanto, un valor educativo esencial como factor desarrollo, ocupando dentro de los medios de expresión del niño y de la niña un lugar privilegiado, que no puede ser considerado solo como un pasatiempo o diversión, sino también como un aprendizaje para la vida adulta.

En este particular, Domínguez (1998) señala:

En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad encuentra un lugar en el grupo. Desde el punto de vista del individuo, este es una necesidad, pues permite el inicio de una buena relación con la realidad, ya que de una forma placentera introduce al niño en el mundo de las relaciones sociales. (p. 20).

Los juegos frecuentemente han sido vistos como una cosa superficial, frívola, que producen muchas veces reacciones desfavorables en padres y educadores irreflexivos, quienes por desconocimiento de sus ventajas han llegado a pretender desterrarlos de las actividades de la vida infantil. Se comparte plenamente el planteamiento del autor

expuesto anteriormente, que en la actualidad tanto los docentes como los representantes le han restado importancia al juego sin pensar que los mismos pueden ser utilizados como una estrategia en el proceso de aprendizaje.

Lo expuesto anteriormente, es una realidad en las aulas, según experiencias presentadas por diversos investigadores, arrojan en sus resultados y conclusiones que algunos docentes todavía utilizan las técnicas de trabajo antiguas para diseñar sus proyectos de aprendizaje, donde los niños son pocos motivados a las actividades lúdicas dentro y fuera del aula, aun teniendo en ella un potencial creador que es relevante para incentivar a los alumnos. Además, la situación problemática va más allá de la simple apreciación como estrategia lúdica, sino que se está perdiendo un recurso valioso para rescatar los valores culturales y las costumbres tradicionales de las regiones, desde el centro mismo de la formación del hombre integral como lo es la escuela.

Además, no utilizan los juegos para rescatar las costumbres y tradiciones nacionales, lo cual viene a significar uno de los mandatos del diseño curricular actual, el cual establece el desarrollo de las costumbres regionales populares y nacionales. Otra de los indicadores de la situación problemática es que a los niños se les impone tareas para realizar sus actividades, sin considerar los juegos, desconociendo que ellos a medida que van jugando aprenden, lo cual trae como consecuencia un aprendizaje deficiente por no contar con un ambiente estimulante centrado en los juegos, considerando sus necesidades, intereses y potencialidades requeridas por los niños y niñas, que proporcionen aprendizajes significativos.

A esta problemática no escapa la Escuela Bolivariana Pedro Castillo, Valencia del Estado Carabobo, Así, la importancia que se asigna a los juegos tradicionales del trompo y el papagayo como herramienta efectiva para desarrollar actividades que rescaten las costumbres y tradiciones folklóricas regionales las cuales se encuentran

debilitadas, y ello obliga a reflexionar a todos los docentes sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que se está realizando, ya que en el diseño de los proyectos educativos deben considerar el rescate de las costumbres y tradiciones nacionales y las propias de la comunidad o región, considerando la cultura, como dice Vallejo (2005)

“Los alumnos en su mayoría no conocen las manifestaciones culturales propias de su país, ni se sienten motivados por el entorno para practicarlas, sino que por el contrario apartan la esencia de lo nuestro y celebran lo extranjero tal como Halloween. (p. 56).” Ante esto, el sistema educativo se ha valido en primer lugar de la implementación del nuevo Currículo Básico Nacional y recientemente del Currículo de la Educación Bolivariana, con el propósito de que el docente pueda realizar estudios junto a los entes participantes y protagonistas del proceso educativo, tomando como base el acervo cultural, de tal forma que el docente retome su papel protagónico con conciencia de lo importante que es transmitir a las nuevas generaciones las riquezas culturales, entre ellos los juegos tradicionales del trompo y el papagayo y así tener sentido de pertenencia que se ha tratado de rescatar, valorar y poner en práctica desde generaciones anteriores.

Interrogantes

¿Es necesario implementar mecanismos educativos para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de la Escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carabobo?

¿Existen las condiciones dentro del sistema educativo para que se de rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de la Escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carabobo?

¿De qué manera se puede rescatar las costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de la Escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carabobo?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo como mecanismo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de educación primaria. Caso Escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carabobo.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar el tipo de estrategias que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carabobo.
- Determinar la factibilidad de los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo como mecanismo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de la Escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carabobo.
- Diseñar estrategias basadas en los juegos tradicionales del trompo y el papagayo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de la Escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carab

Justificación

El Sistema Educativo Venezolano ha tenido como pilar fundamental, la formación integral del individuo, y se considera el subsistema de Educación Básica como la fase decisiva que se encargará de orientar el desarrollo de experiencias socioeducativas propias del hombre adulto del mañana. Como tarea específica, le corresponde a la Educación Básica la formación de hábitos y costumbres, lo que determina en cierto modo el afianzamiento del Yo en el individuo. En atención a la problemática planteada, el estudio se considera pertinente, pues en la actividad educativa se debe atribuir mayor interés al subsistema de Educación Básica, ya que durante los primeros años de vida del niño es donde se establece la base para facilitar el desarrollo integral.

El aporte de esta investigación es Diseñar estrategias basadas en los juegos tradicionales del trompo y el papagayo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales, además, lograr que los docentes asimilen el concepto de cambio en el Sistema Educativo, implementando experiencias agradables y motivadoras para guiar el proceso de aprendizaje a través de actividades que permitan el rescate de la cultura tradicional popular venezolana. Allí juega un papel importante el juego, tal como lo refiere Zapata y Rodríguez (1999), pues es el juego el lenguaje natural del niño, el docente puede encontrar en él, tanto el diagnóstico como el tratamiento que le permitirá lograr el desarrollo de sus áreas psicológicas, socio afectiva, cognitiva, psicomotora, lenguaje y física, con el único propósito de lograr el pleno desenvolvimiento de su personalidad y la identificación plena con sus valores culturales tradicionales.

Los beneficiarios de esta investigación serán en primer lugar los docentes ya que se les motivará a incorporar nuevas estrategias basadas en juegos que permitan el rescate de los valores culturales tradicionales. Y en segundo lugar, los niños y niñas

de Educación primaria, ya que el impacto que se genere con el uso de estrategias novedosas basadas en los juegos para el rescate de las tradiciones culturales repercutirán en el rendimiento académico y en el mejoramiento de la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde ese enfoque, se considera relevante la investigación desde el punto de vista de la ciencia de la educación.

Finalmente , la investigación será de alta relevancia para la comunidad educativa y el plantel, basadas en los juegos tradicionales del trompo y el papagayo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales se hará posible el desarrollo de un proceso de facilitación y mediación a través de estos juegos, así como la organización eficiente del ambiente de la escuela y de las aulas lo que, a su vez, ayudara a la formación de un clima creativo y armónico que haga agradable la convivencia a través de los procesos constructivos de valores locales regionales

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

De acuerdo a la revisión de trabajos de investigación relacionados con los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo como mecanismo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas de educación primaria venezolana, se reseñan algunos que aportan relevante información como sustento para el entendimiento de las variables involucradas en el tema de estudio.

Placeres Elaine (2011). **Técnicas aplicadas a la danza contemporánea como estrategia para elevar el nivel creativo.** La presente investigación tuvo como objetivo crear técnicas aplicadas a la danza contemporánea como estrategia para elevar el nivel creativo de los estudiantes del 8vo grado del liceo Bolivariano 25 de mayo de la parroquia El Carmen del Estado Barinas. Basado en un proyecto factible, apoyado en una investigación de campo de tipo descriptivo. Para el desarrollo de la investigación se aplicaron técnicas de recolección e interpretación de datos mediante cuestionarios. Muestra 204, población 27 alumnos de 8vo grado. La recolección de datos indico la falta de estrategias sobre la danza contemporánea que permita atraer con mayor interés a los estudiantes. Como conclusión se recomienda poner en práctica dicha investigación y por consiguiente se sugiere establecer instrumentos y mecanismos que permitan un nivel de eficacia con los procedimientos que se a llevar a cabo

Rodriguez N y Sojo Y. (2011). **La danza nacionalista como estrategia de enseñanza de la educación estética en la escuela básica “El Molino” del municipio Barinas.** La investigación se realizó con la finalidad de desarrollar una propuesta dirigida a involucrar la danza nacionalista como estrategia de enseñanza de educación estética de la escuela básica “El Molino” del municipio Barinas. El estudio

se enmarco en la modalidad en la investigación acción, sustentado en una investigación cualitativa, con diseño de campo descriptivo. Conto con una población y una muestra de 39 alumnos. Como técnica se utilizó la entrevista y como instrumento el cuestionario y una guía de observación. Concluyendo los autores que los resultados obtenidos permitieron evidenciar la necesidad de desarrollar un estudio que involucro a la danza como estrategia de enseñanza de la educación estética en la escuela básica “El Molino” del municipio Barinas generando activamente a través de esa propuesta, cambios hacia un proceso de transformación fundamentado en diversas acciones pedagógicas, Las cuales fueron descritas en el plan estratégicos, contribuyendo de esta manera a que los alumnos estén sensibilizados ante el beneficio que se les está otorgando; para la cual se recomendó dar continuidad a la propuesta desarrollada a fin de garantizar a los alumnos un aprendizaje continuo en relación a la danza nacionalista.

En relación con la investigación se evidencia la necesidad de elaborar y desarrollar estrategias pedagógicas para sensibilizar a los estudiantes en cuanto a nuestras costumbres, sin dejar por fuera la importancia que tiene la capacitación docente en cuanto a los actividades lúdicas que se vayan a realizar a los estudiantes ya que los docentes deben ser los primeros en formarse en las áreas culturales de nuestro país.

La relación las investigaciones Técnicas aplicadas a la danza contemporánea como estrategia para elevar el nivel creativo y Los juegos en el proceso educativo como mecanismo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de la escuela Bolivariana Pedro Castillo, Valencia-Estado Carabobo, es que su propósito es rescatar las actividades culturales regionales en las instituciones de manera lúdica para atraer a los estudiantes y así seguir con nuestras tradiciones.

Rangel y Triviño. 2009. **El juego como estrategias didácticas en la enseñanza de la geografía en los estudiantes del liceo bolivariano “Samuel Robinson” de los alumnos del 3er año del municipio barinas de la parroquia “Manuel palacios fajardo” estado barinas.** El propósito de la investigación es tomar el Juego como Estrategia Didáctica para la Enseñanza de la Geografía de Venezuela. En los estudiantes del Liceo Bolivariano “Samuel Robinsón” de los alumnos del 3º año del Municipio Barinas Parroquia “Manuel Palacios Fajardo” Estado Barinas. Una investigación descriptiva con apoyo en modalidad de campo. La población estuvo conformada por (12) doce docentes, del subsistema secundario. Se selecciono la muestra de (38) treinta y ocho estudiantes. En la relación de la información se aplico un instrumento tipo encuesta en formato de Lickert (siempre, casi siempre, algunas veces y nunca), el cual fue validado por juicio de expertos los resultaron evidenciaron que los docentes no utilizan con frecuencia los Juegos como Estrategia Didáctica para la Enseñanza de la Geografía, en las cuales se destacan los métodos de la forma constructivista en la facilitación de los contenidos del bloque de Ciencias Sociales. Como recomendaciones se espera que los docentes planifiquen estrategias innovadoras que permitan el desarrollo de actividades lúdicas y eleven su rendimiento académico. Esta investigación se realizo con el propósito de optar al título de licenciado en Educación, Mención Geografía e Historia.

En esta investigación se puede evidenciar que los docentes no utilizan los juegos como estrategia en el área de ciencias sociales, evidencias como incluye esté cuando es utilizado como estrategia de enseñanza, ya que desarrollo el imaginación dejando un aprendizaje significativo.

Camejo, Bravo y Villarroel.2009. Los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, en estudiantes de séptimo grado de educación básica. El objetivo principal de esta investigación es el de presentar los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, con el propósito de mejorar el

rendimiento escolar de la geometría en séptimo grado de Educación Básica en la U.E.L.B “Ricardo Márquez Moreno”, ubicada en Santa Ana, estado Nueva Esparta, República Bolivariana de Venezuela. El presente estudio se enmarca en la modalidad de investigación de campo de tipo descriptivo. La población la conformaron doscientos (200) estudiantes y ocho (08) docentes del área de matemáticas. La muestra estuvo representada por 50 estudiantes integrantes de dos (2) secciones. Los instrumentos utilizados para recabar la información fueron dos cuestionarios, uno aplicado a los docentes y el otro a los estudiantes. El análisis de los resultados indicó que los docentes utilizan estrategias tradicionales para la enseñanza de la geometría como, por ejemplo, la exposición y muy pocas veces ponen en práctica la estrategia de los juegos. Además se determinó que los estudiantes necesitan motivación e integración hacia la geometría mediante estrategias motivadoras y agradables como los juegos didácticos, por lo cual se sugiere el uso de estas estrategias para mejorar el rendimiento y la calidad educativa.

Matute (2009). "**El Juego es una Actividad Libre y Espontánea que el Niño Utiliza para rescatar sus valores culturales** populares. Objetivo general: Determinar la influencia del juego como indicador representativo de los valores culturales de una región. El trabajo fue realizado en la Escuela Básica "Camaguán" de Calabozo estado Guárico". presentó su trabajo especial de grado en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, núcleo Calabozo, Estado Guárico, titulado: De ese estudio se derivaron diversos puntos de vista que generaron las conclusiones más importantes tales como: El juego representa muchas veces los valores, pero deja ver una debilidad que puede ser considerada como un defecto, o como algo expuesto al trabajo, lo cual es que ignoran lo que es la naturaleza humana, porque en los primeros años de vida, toda actividad es para el niño un juego, incluso en la edad adulta necesita el ser humano ese elemento del juego, la actividad libre y alegre, por ello la influencia del juego en la configuración de los valores estará determinada por las características propias de un ser humano, como lo son la

tolerancia, la amistad, la aceptación del otro, y por ende de las características socioeducativas donde está inmerso el estudiante.

Barrios Aleida. (2009) **.Estrategias para afianzar los valores folklóricos a través de los juegos tradicionales en la etapa preescolar.** El estudio tuvo como objetivo general, proponer estrategias que contribuyan al reforzamiento de valores folklóricos, a través de los juegos tradicionales, en Educación preescolar del Centro de Educación Inicial “Mesones” de Barcelona, estado Anzoátegui. 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, se justifica la investigación porque los juegos tradicionales deberán estar presentes en las actividades del aula, debido que a través de estos los docentes logran el aprendizaje en los niños sobre el respeto por las tradiciones propias. Se apoya la investigación en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, la Ley Orgánica de Educación y la Ley Orgánica de Protección al Niño y Adolescente. Se enmarcó en la modalidad de proyecto factible, apoyado en una investigación de campo descriptiva, dirigido a una población de 100 representantes y 8 docentes, tomando como muestra los 8 docentes y el 30% de representantes, a quienes se aplicó un cuestionario para recolectar la información pertinente. Los resultados obtenidos se sometieron al análisis mediante el cálculo de frecuencias y porcentajes, llegando a las conclusiones: La mayoría de los docentes conocen normas, hábitos, tradiciones y costumbres de la comunidad donde se inserta el CEI y hay desconocimiento de este aspecto por parte de los representantes; La comunidad cuenta con Casa de Cultura, Grupos de bailes, Cuenta cuentos, Personas conocedoras de la historia local, Instructor de bailes folklóricos, Instructor de artes escénicas y Promotor de juegos; Las experiencias de aprendizaje pueden ser planificadas y desarrolladas, en relación con el contexto histórico-social cultural, de manera que se incentive a través de un sistema de estrategias de aprendizaje y comunicación los valores basados en la identidad local, regional y nacional.

REFERENTES TEÓRICOS

Bases filosófica

Las corrientes filosóficas sostienen que cada persona posee dignidad y valor, como consecuencia el ser humano adquiere una conciencia de sí mismo ante el universo.

La teoría humanista según Carl Rogers

Carl Rogers Considera al aprendizaje como una función de la totalidad de las personas. El afirma que el proceso de aprendizaje genuino ocurre solo cuando se considera relevante el intelecto, las emociones y las motivaciones para el aprendizaje de los estudiantes. Este es el aprendizaje significativo, el cual deja huella en las personas y pasa a ser parte de acervo intelectual, cultural, afectivo, espiritual y existencial que el individuo vive, donde él hace relación entre los conocimientos nuevos con los existentes.

Plantea que la función del maestro es de facilitador y no como autoridad, el cual debe crear un clima de aceptación y confianza en el grupo donde debe ser comprensivo y respetar la individualidad aceptando a cada uno de los miembros de su grupo de estudiantes tal cual ellos son. Considerando que el individuo solo aprende aquello que le es útil, significativo y lo que esté vinculado con su entorno. Es por este motivo que se plantea que el aprendizaje es individual.

Esta teorías se relaciona con mi investigación ya que trata de la importancia que ejerce la innovación en el área educativa, tomando en cuenta la cultura, las tradiciones y costumbres de los ciudadanos y resaltando que la función del educador es de suma importancia ya que en su mayoría son ellos los ejercen ese papel fundamental en la sociedad para que los estudiantes le den valor a sus antepasados, tomando en cuenta la significación de los contenidos en los alumnos.

Teoría sociológica

Según Emile Durkheim:

Durkheim redefinió la sociología como ciencia la cual tiene como objeto el estudio de hechos sociales, los cuales son: modos de pensar, modos de actuar pensar y sentir externos al individuo ya que poseen un poder de represión que se imponen a él.

Cuando un individuo nace en una determinada sociedad, desde ese instante va a formar parte de la cultura de esa comunidad, ya que las personas se educan conforme a las normas y reglas de la sociedad por el hecho de nacer en ella, por ejemplo la lengua natal, la escritura y el sistema monetario.

Este sociólogo define la educación como la acción ejercida por los adultos sobre los jóvenes, en la cual estos preparan a la próxima generación. Por consiguiente para él, las educadoras poseen un enorme poder para lograr la educación de la joven generación. Este poder viene de la sociedad, que lo pone en las manos de los educadores como intérpretes de las grandes ideas morales de su época y de su sociedad. Además destaca que para conseguir el éxito educativo, es necesario hacer un buen uso de esta autoridad. También señala las características personales de un buen educador, que son: el carácter, sentir internamente la autoridad, y creer profundamente en su labor. Por último, considera que es necesario conocer la evolución histórica del sistema escolar puesto que este evoluciona continuamente, para lo cual debe adaptarse al contexto en el que se desarrolla.

Durkheim en su metodología tiene como tema central el estudio de la sociedad la cual engloba las creencias, la cultura, las tradiciones, los valores sociales entre otros. Este estudio se relaciona con mi investigación en el área del estudio de la cultura, réstala aportes educativos que me pueden servir de apoyo en el momento de poner en práctica dicha investigación.

Teoría pedagógica

Según Jerome Bruner:

Lo fundamental de la teoría es la construcción de conocimientos mediante la inmersión del estudiante, la cual su finalidad es aprender descubriendo. Así mismo se puede constatar que el aprendizaje usando el método del descubrimiento guiado, implica dar al aprendiz las oportunidades para involucrarse de manera activa. La finalidad de esta teoría es hacer que los alumnos se percaten de la estructura del contenido que va a aprender y de las relaciones con sus elementos, facilitando con ello la retención del conocimiento.

En su teoría Bruner distingue tres sistemas de procesamiento de la información, con los cuales el alumno transforma la información que le llega y así construye modelos de la realidad, las cuales son, la acción, las imágenes mentales y el lenguaje.

En este caso la teoría se relaciona con mi investigación ya que toma en cuenta el estudio de la sociedad y como se involucra el estudiante un proceso de información donde los alumnos van construyendo sus propios conocimientos ya que se quiere rescatar las creencias y la cultura nacional.

Teoría psicológica

Cultura y Desarrollo Humano (Jerome Bruner)

El desarrollo humano ocupa la escena y lo hace desde las orillas más opuestas: unas veces desde las teorías psicológicas que buscan explicar la ontogenia y otras desde los manuales de superación que se solazan en vulgarizar aparentes caminos de autorrealización. Está presente en elaborados informes de las Naciones Unidas, en donde el concepto de desarrollo humano es observado a través de indicadores

nacionales o en las teorías económicas y sociales más contemporáneas que discuten, por ejemplo, la importancia de la conformación de capital social.

En un trabajo clásico sobre las teorías del desarrollo, desde una perspectiva psicológica (1), Jerome Bruner muestra la coincidencia entre descripción y prescripción que tiene toda teorización del desarrollo.

Una coincidencia que no es solamente original para las teorías psicológicas del desarrollo (ellas mismas en una indudable crisis) sino para gran parte de las conceptualizaciones sobre el tema. El caso de los informes de Desarrollo Humano de las Naciones Unidas es, como se analizará más adelante, muy semejante. Porque, en primer lugar, el concepto ha ido evolucionando, incorporando relatos muy particulares que provienen de muchas disciplinas y de una gran cantidad de prácticas sociales. Y en segundo lugar, porque la cuantificación del desarrollo humano a través de indicadores nacionales permite constataciones internas, comparaciones y jerarquías dentro del entorno internacional y, por supuesto, planes de intervención y decisiones que ya no son solamente de los gobiernos sino también de los grandes bancos o de los organismos globales.

“Las teorías del desarrollo –escribe Bruner- por sus estipulaciones del desarrollo humano crean reglas e instituciones que son tan compulsivas como las compañías de crédito inmobiliario: la delincuencia, las ausencias, los hitos de crecimiento, los patrones escolares”. (2)

La compulsión de las compañías de crédito y los afanes por describir el desarrollo humano se encuentran en esa especie de obsesión que une la definición con la institucionalización, el concepto con las jerarquías. Existen países más altos o más bajos en desarrollo humano, etapas y fases, variables y sistemas de planeación. El concepto ha producido su propio barroco, sus posibilidades para la mirada pero también sus barreras para la comprensión.

La cultura no podía estar ajena a la tematización del desarrollo. Primero como un factor inevitable aunque realmente poco resaltado por los énfasis economicistas y

después como una dimensión central que parecía abrir las compuertas de aquellos modelos del desarrollo

La historia de estos fracasos en América Latina ha sido verdaderamente dramática. Las adaptaciones que sufrieron muchas de nuestras sociedades a través de modelos difusionistas, asistencialistas o desarrollistas (para mencionar solo algunas de las versiones del desarrollo que se vivieron en el continente) generaron graves tensiones sociales, olvidos imperdonables y aislamientos evidentes. En buena parte porque hubo una exagerada importación de propuestas y una débil recreación autóctona de ellas, porque la participación social cedió ante los paternalismos gubernamentales o porque los procesos de planeación solo consideraron versiones muy reducidas de lo cultural.

Bases legales

Las bases legales que sustentan la elaboración de la propuesta, se encuentran en el siguiente marco jurídico:

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.

Artículo 98. La creación cultural es libre. Esta libertad comprende el derecho a la inversión, producción y divulgación de la obra creativa, científica, tecnológica y humanística, incluyendo la protección legal de los derechos del autor o de la autora sobre sus obras. El Estado reconocerá y protegerá la propiedad intelectual sobre las obras científicas, literarias y artísticas, invenciones, innovaciones, denominaciones, patentes, marcas y lemas de acuerdo con las condiciones y excepciones que establezcan la ley y los tratados internacionales suscritos y ratificados por la República en esta materia.

En este artículo se establece que todo ciudadano que tenga el deseo y la disposición de crear una obra de géneros ya sean científicos, educativos, humorísticos o entre otros el estado tiene el derecho y a si lo sustenta que la ley que se le protegerá su autoría.

Artículo 99. Los valores de la cultura constituyen un bien irrenunciable del pueblo venezolano y un derecho fundamental que el Estado fomentará y garantizará, procurando las condiciones, instrumentos legales, medios y presupuestos necesarios. Se reconoce la autonomía de la administración cultural pública en los términos que establezca la ley. El Estado garantizará la protección y preservación, enriquecimiento, conservación y restauración del patrimonio cultural, tangible e intangible, y la memoria histórica de la Nación. Los bienes que constituyen el patrimonio cultural de la Nación son inalienables, imprescriptibles e inembargables. La Ley establecerá las penas y sanciones para los daños causados a estos bienes.

Decreta que los valores culturales son fundamentales para el pueblo venezolano y el Estado tiene el deber de fomentar y garantizar el buen uso de dichos valores. De igual manera garantiza la proyección y preservación de todo lo que le compete al patrimonio cultural venezolano, sin obviar que el ciudadano que cause un daño a los bienes culturales será sancionado legalmente.

Artículo 100. Las culturas populares constitutivas de la venezolanidad gozan de atención especial, reconociéndose y respetándose la interculturalidad bajo el principio de igualdad de las culturas. La ley establecerá incentivos y estímulos para las personas, instituciones y comunidades que promuevan, apoyen, desarrollen o financien planes, programas y actividades culturales en el país, así como la cultura venezolana en el exterior. El Estado garantizará a los trabajadores y trabajadoras culturales su incorporación al sistema de seguridad social que les permita una vida

digna, reconociendo las particularidades del quehacer cultural, de conformidad con la ley.

En este artículo se constituye que las instituciones legales tienen el deber de incentivar a las personas de las instituciones de la comunidad con el propósito de desarrollar o financiar programas y actividades culturales en el país. Tomando en cuenta que estado

Artículo 101. El Estado garantizará la emisión, recepción y circulación de la información cultural.

Los medios de comunicación tienen el deber de coadyuvar a la difusión de los valores de la tradición popular y la obra de los artistas, escritores, escritoras, compositores, compositoras, cineastas, científicos, científicas y demás creadores y creadoras culturales del país. Los medios televisivos deberán incorporar subtítulos y traducción a la lengua de señas, para las personas con problemas auditivos. La ley establecerá los términos y modalidades de estas obligaciones.

En el siguiente artículo se establece que el Estado garantiza a todos los que ejercen en el área de la cultura, la emisión, recepción y sin dejar de mencionar que los medios de comunicación deben contribuir en el incentivo cultural venezolano y tomando en cuenta que en la transmisión que realicen deben incorporar subtítulos y traducciones en el lenguaje de señas para todas aquellas personas que lo ameriten.

Artículo 102. La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. 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 en 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.

El artículo mencionado anteriormente fundamente que todas las personas tienen derecho a la educación integral con iguales oportunidades e iguales condiciones. Basado en la corriente filosófica humanista donde se resalta que se debe respetar el pensamiento individual para desarrollar el potencial creativo de las personas.

Artículos de la ley orgánica de educación de la República Bolivariana de Venezuela

Principios y valores rectores de la educación

Artículo 3. La presente Ley establece como principios de la educación, la democracia participativa y protagónica, la responsabilidad social, la igualdad entre todos los ciudadanos y ciudadanas sin discriminaciones de ninguna índole, la formación para la independencia, la libertad y la emancipación, la valoración y defensa de la soberanía, la formación en una cultura para la paz, la justicia social, el respeto a los derechos humanos, la práctica de la equidad y la inclusión; la sustentabilidad del desarrollo, el derecho a la igualdad de género, el fortalecimiento de la identidad nacional, la lealtad a la patria e integración latinoamericana y caribeña.

Se consideran como valores fundamentales: el respeto a la vida, el amor y la fraternidad, la convivencia armónica en el marco de la solidaridad, la corresponsabilidad, la cooperación, la tolerancia y la valoración del bien común, la valoración social y ética del trabajo, el respeto a la diversidad propia de los diferentes

grupos humanos. Igualmente se establece que la educación es pública y social, obligatoria, gratuita, de calidad, de carácter laico, integral, permanente, con pertinencia social, creativa, artística, innovadora, crítica, pluricultural, multiétnica, intercultural y plurilingüe.

En este artículo se establece que todos los ciudadanos tienen el derecho a la educación, ya que tienen igual derecho, tomando en cuenta la identidad nacional poniendo en práctica los valores morales, éticos, culturales y ciudadanos para una vivencia en armonía. Sin dejar de mencionar que la educación es gratuita.

Educación y cultura

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, constituye 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.

En el artículo 4 de la LOE se evidencia la importancia que tienen los valores culturales en la sociedad, es por ello que es un deber desarrollar los conocimientos históricos de del país para que los ciudadanos puedan apreciar la cultura y tradiciones de los antepasados y así la nueva generación las pueda valorar y ponerlas en práctica.

Organización del estudiantado

Artículo 21. En las instituciones y centros educativos en los diferentes niveles y modalidades del Sistema Educativo se organizarán consejos estudiantiles, sin menos cabo de otras formas organizativas, destinadas a promover la formación de ciudadanos y ciudadanas mediante la participación protagónica y corresponsable del estudiantado, tomando en cuenta las especificidades de cada nivel y modalidad. Estas organizaciones estudiantiles actuarán junto con la comunidad educativa en los diferentes ámbitos, programas, proyectos educativos y comunitarios, ejerciendo sus derechos y deberes como seres sociales, en un clima democrático, de paz, respeto, tolerancia y solidaridad. Las organizaciones estudiantiles se regirán por la normativa que al efecto se dicte.

Al leer el anterior artículo se puede evidenciar el apoyo que se le ofrece a todos aquellos grupos de personas que realizan actividades dentro y fuera de las instituciones educativas con el propósito de rescatar los valores culturales y ciudadanos de la sociedad con el fin de mejorar la convivencia.

Referentes Conceptuales.

El juego en el proceso educativo.

A través de la educación, el juego ha sido valorado en forma diversa, hoy los fundamentos de la pedagogía del juego han cambiado, por ejemplo; se sigue investigando el significado del juego en el desarrollo del niño; si a través de esa actividad, los niños y niñas aprenden a enfrentar todas las exigencias de la vida y a defenderse de la presión que produce la sociedad para mantener un rendimiento y después ser productivo. En consecuencia, la actividad lúdica tiene una importancia

social y cultural, universalmente admitida por los científicos de una comunidad mundial, como lo afirma Piaget, (1972), en donde señala que:

El juego es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño, por lo que propone una clasificación fundada en la estructura, que al mismo tiempo sirve de análisis y de evolución del juego, al crecer el niño en edad juegos de ejercicios, juegos simbólicos y juegos con unas reglas ya tradicionales transmitidas de generaciones en generaciones y que son instituciones sociales propiamente dichas (p. 186).

En opinión de la autora del presente trabajo especial de grado, evidentemente, el juego es uno de los grandes intereses de la Educación Primaria, es su actividad fundamental, es una manifestación global, libre y vital, es el acceso al conocimiento de sí mismo, de la sociedad y del mundo, que permite a los niños explorar su entorno, establecer relaciones con su grupo social y comprender los mensajes que recibe de su cultura.

Es relevante, que los juegos pedagógicos en el rescate de la cultura popular tradicional, son tomados más en cuenta hoy que en tiempos pasados, y cada vez se asigna mayor prioridad a las actividades lúdicas en la Educación Primaria, lo cual obliga a reflexionar sobre la importancia del juego en los niños y niñas en ese nivel educativo.

El juego es primordial para propiciar el aprendizaje en los niños y las niñas en edad escolar, porque favorece la autodecisión, el mantenimiento, la acción, la comunicación, la experimentación con los objetos, con situaciones y relaciones, a través de esa actividad lúdica adquieren habilidades, hábitos, valores y aptitudes de colaboración, ayuda, honestidad, respeto y solidaridad, lo que dará por resultado que los niños se integren a la sociedad poco a poco.

Tipos de juegos.

Los juegos motivadores y recreadores

El juego ha llegado a ser uno de los derechos del niño y la niña, por lo tanto debe disfrutar plenamente de juegos recreacionales y motivadores que permitan la integración social, los cuales están orientados hacia los fines de la educación y la sociedad. En tal sentido, las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho, acorde a las necesidades, intereses y potencialidades de los niños y niñas.

De acuerdo a Márquez (2008) existen diversos tipos de juegos motivadores y recreadores, entre los cuales se pueden mencionar: a) el juego físico, b) el juego de descubrimiento, c) el juego social, d) el juego creativo y e) el juego imaginario.

A este respecto, el autor citado expresa que el Juego Físico Desarrolla la coordinación, la fuerza, la vitalidad, la flexibilidad, el conocimiento espacial y posibilita destrezas de control (atrapar, lanzar). Además posibilita la propia imagen física.

En este orden de ideas, Álvarez (2009) acota que “Los estudiantes en edad escolar deben correr, trepar, saltar, columpiarse, empujar, estirar, rodar, y en general saltar por todos lados.” (p. 23) Además, expresa el mismo autor citado que los niños sólo pueden aprender a controlar y manejar sus cuerpos, usándolos hasta sus límites físicos, ya que cuanto más práctica realice el niño y la niña en la etapa más temprana de la vida, más ágil, coordinado y seguro se sentirá cuando esté en la edad escolar. Es más, el juego físico le relaja del estrés que le producen sus recién adquiridas habilidades para pensar, y para manipular objetos con sus manos.

De igual manera, el juego físico permite a los docentes mantener la atención de los niños en un área específica permitiéndole de esta manera controlar la disciplina como

factor determinante en el proceso de enseñanza y aprendizaje propio de este nivel educativo.

En opinión de las autoras del presente trabajo especial de grado, los niños y niñas encontrarán muchas oportunidades para el juego físico en su vida cotidiana, pero hay que recordar que los muebles no están realmente hechos para que practique gimnasia a diario en ellos. Tanto los niños y niñas como los muebles sufrirán menos daños si cuentan con algo de equipo y un lugar apropiado para sus juegos en la casa y en la escuela.

El juego de descubrimiento

Los juegos de descubrimiento requieren de la capacidad de plantearse problemas de una manera creativa y de resolverlos, es decir, conlleva la capacidad de moverse en varios estudios de desarrollo conceptual, dirigidos a conseguir la ulterior capacidad de abstracción. Los niños evolucionan a través de la interacción con las personas y con las cosas. Si no se recibe una buena educación desde pequeños, se desaprovecha sus capacidades.

De acuerdo a lo planteado por Álvarez (2009), los niños desde pequeños juegan con todo ello que tienen a su alcance; ello, como consecuencia de la curiosidad innata que poseen, y que es necesaria para su formación.

Entre los juegos de descubrimiento más importantes están, de acuerdo a Álvarez (Ob. Cit), el cesto de los tesoros y el juego heurístico, los cuales según el autor citado, con los objetos tienen una denominación común que es la exploración y el descubrimiento de los objetos. El cesto de los tesoros se ofrece a los niños que todavía están sentados y que no se desplazan todavía, y que concentran su actividad

en la exploración de los objetos (segunda mitad del año), mientras que el juego heurístico se ofrece cuando los niños se desplazan, y que son capaces de poner en contacto intencionadamente dos o más objetos (segundo año). Los dos juegos tienen en común que parten de la actividad espontánea del niño, y por ello, los adultos deben crear una atmósfera de calma y tranquilidad para favorecer la actividad del niño.

El juego por descubrimiento se basa en la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner (1986), considerado hoy en día como uno de los máximos exponentes de las teorías cognitivas de la instrucción, fundamentalmente porque puso en manifiesto que la mente humana es un procesador de la información.

De acuerdo al autor citado anteriormente, su teoría parte de la base que los individuos reciben, procesan, organizan y recuperan la información que recibe desde su entorno. La mayor preocupación que tenía Bruner era el cómo hacer que un individuo participara activamente en el proceso de aprendizaje, por lo cual, se enfocó de gran manera a resolver esto. El aprendizaje se presenta en una situación ambiental que desafía la inteligencia del individuo haciendo que este resuelva problemas y logre transferir lo aprendido. De ahí postula en que el individuo realiza relaciones entre los elementos de su conocimiento y construye estructuras cognitivas para retener ese conocimiento en forma organizada.

En opinión de la autora del presente trabajo especial de grado, el autor citado concibe a los individuos como seres activos que se dedican a la construcción del mundo, y es así como el método por descubrimiento, permite al individuo desarrollar habilidades en la solución de problemas, ejercitar el pensamiento crítico, discriminar lo importante de lo que no lo es.

El Juego Social

En sentido objetivo, el desarrollo de las habilidades motoras debe mucho al juego sensorio motor, de igual manera como el desarrollo cognoscitivo al juego imaginativo. Por esta razón, expresa Álvarez (2009) que algunas de las raíces de la personalidad y de las habilidades interpersonales de los niños se encuentran en el juego social.

En opinión de Márquez (2008) el juego social influye en el desarrollo en general, la capacidad de colocar y cooperar con otros, de comunicación, sentido de sí mismo en relación con otros y capacidades de sobrevivir en grupos. Según el mismo autor citado, “El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. En consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño.”(p. 128).

Así mismo, el autor citado pone como ejemplo de estos juegos: Saltar la cuerda solo en la obscuridad de un sótano de casa, es una actividad sensoriomotora solitaria; saltar la cuerda en el patio con otros, aguardando turnos para saltar y cantando, es una actividad cooperativa o social. Asimismo dice que: crear ensoñaciones elaboradas y fantásticas en la soledad de la propia habitación es un juego imaginativo privado; pero jugar a un juego de simulación o de roles “tú serás el veterinario y yo el perro”, es un juego imaginativo social.

En opinión de la autora del presente trabajo especial de grado, la actividad lúdica para el rescate de la cultura popular tradicional, en el desarrollo integral del niño representa de vital importancia, sobre todo cuando el docente crea un ambiente rico en estímulo de aprendizaje, lo cual aumenta en el niño el potencial del desarrollo evolutivo integral de la misma.

Para los docentes de Educación Básica, los juegos son las herramientas pedagógicas más significativas para el desarrollo integral del niño, el mismo puede ser considerado como la mejor forma de motivación para que los pequeños

desarrollen plenamente su personalidad, y a la vez pueden ser utilizados como herramientas para el rescate de la cultura popular tradicional.

Al respecto, Vygotsky (citado por la Universidad Nacional Abierta, 2001). Señala que:

El juego en el niño crea una zona de desarrollo próximo, ya que siempre va más allá de su edad, por encima de su conducta diaria. Como en el foco de un lente de aumento, el juego contiene toda tendencia del desarrollo. El niño se mueve hacia delante a través del juego. (p. 30).

En tal sentido, Balzar y Cabeza (2004), indican que el juego es una herramienta pedagógica fundamental en la edad escolar, pues la maestra y los niños durante el juego son elementos en la Educación activa y en un cambio, de valores. Jugar es la actividad más importante para los niños, puesto que la actividad lúdica es para el niño como el trabajo del adulto y gracias a ella se desarrolla integralmente y se recatan los valores de la cultura popular tradicional.

En opinión de la investigadora, en este sentido, la misión del maestro es hacer adelantar el desarrollo psíquico e integral del niño, formar y facilitar lo nuevo en su desarrollo, es decir, ser un mediador. Según Vygotsky (2001): "El elemento principal en los juegos de acción es el papel del adulto. Al jugar.... el niño se somete a reglas determinadas para manejar las cosas, conducirse a sí mismo y para relacionarse con los compañeros..." (p. 69).

Como puede observarse, el juego ejerce influencia en todas las facetas de desarrollo intelectual del niño, de allí que el docente está considerado como un ente conductor en todo momento; este tipo de actividad, como tal, debe incluirse en la planificación de actividades que permitan el rescate de la cultura popular tradicional en los niños y niñas de la Educación Primaria Venezolana, quienes con la puesta en

práctica de los juegos pedagógicos, el niño ponga de manifiesto su creatividad, destrezas y habilidades para el logro de un aprendizaje más efectivo.

Además, tal como lo señalan Balzar y Cabeza (Ob. Cit)), el niño de Educación Primaria es un ser que se mueve, que explora, que busca, que toca; un ser con capacidad para coordinar su propio aprendizaje, pero que requiere de la escuela y maestros que le faciliten la posibilidad de seguir construyendo.

Por ello, en opinión de las investigadoras, la escuela debe ser un espacio que brinde oportunidades para continuar explorando la realidad, para comprenderla y modificarla a partir de encuentros felices, de situaciones globales y experiencias significativas.

Los juegos Tradicionales en la Escuela

La actividad lúdica que conlleve connotaciones de tipo tradicional, debe estar a cargo del docente, pues se considera que es la persona que puede aprovechar las situaciones que surjan del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además de fortalecer el desarrollo integral les brinde el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, de esta manera se le garantiza el fortalecimiento de su identidad.

En la Educación Primaria se tiene como objetivo impartir una educación integral vital, la cual garantice el desarrollo óptimo del niño y de la niña en todos sus aspectos: social, psicológico y fisiológico, sentar las bases de la conducta, asistir y guiar al niño en la adquisición de normas sociales para la convivencia, formar su carácter, fortaleciendo la personalidad para la participación futura, como un ser activo dentro de una sociedad democrática, rescatando la cultura popular tradicional como eje principal del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El hombre vive en una concreta circunstancia social y cultural, perteneciendo a una sociedad que según Nassif, (citado por la UNA, 2005) "no solo es universal sino también nacional y regional, impregnada de una cultura en la que se combina los aportes del mundo, de la nación y de la región" (p. 70). Dentro de este orden de ideas, a juicio de las autoras del presente trabajo especial de grado, el juego o actividad lúdica que realiza el niño, también posee su característica social, pues cuando el niño juega es necesario dejarlo actuar de forma espontánea, que el descubra las soluciones de sus problemas.

Por consiguiente, cuando trabaja en un clima de confianza, avanzará más rápidamente, lo cual le va a permitir aprender a conjugar lo propio con lo colectivo, a relacionar sus necesidades particulares con las necesidades de otros niños, igualmente a integrar sus reglas personales con las sociales y la interacción del niño con otros niños y con los adultos, y por ende, a conocer los valores culturales y tradiciones populares de su región.

El desarrollo de la personalidad del niño se inicia en el periodo escolar, en él debe mantenerse una estrecha interrelación entre el desarrollo físico, afectivo e intelectual. Razón por la cual deben considerarse las diversas corrientes psicológicas, en cuanto a los aportes innumerables dados a la Educación.

Entre ellos, Piaget (1972), quien en el estudio del desarrollo intelectual del niño, investiga sobre su conducta social, señalando que este pasa la mayor parte de su vida alrededor del juego. Enfatiza que el juego es esencial en la elaboración de su personalidad, para desarrollar su creatividad, recaudar información y destrezas de tipo sensorial y motriz, pues el juego constituye una combinación adecuada de aprendizaje y diversión. En tal sentido, Bruner (citado por UNA; 2005) expresa que el niño se desarrolla gracias al juego y por el juego hace actuar todas sus posibilidades

interiores, las realiza, asimilándolas, uniéndolas, complicándolas y coordinándolas a su ser.

En tal sentido, la Educación debe atender las necesidades e intereses del niño, y por ende, planificar programa de juegos que favorezcan sus experiencias para aumentar así su desarrollo, tomando en cuenta su periodo de crecimiento, el aspecto cognoscitivo y su individualidad. De hecho, en opinión de la investigadora, el rendimiento está influenciado por la motivación que ejerce la escuela, el docente, padres y sociedad, en general, hacia la educación, es decir, el niño aprende en el medio en el cual vive. Desde esta perspectiva, acota la investigadora, la planificación educativa debe contemplar estrategias basadas en los juegos como una herramienta de rescate de los valores populares y culturales de una región.

La cultura popular en Venezuela durante años estuvo representada por los juegos tradicionales, los cuales tienen su origen hace más de cuatrocientos años, los mismos fueron inventados por los indígenas. Aunque no existe un concepto claro y preciso sobre juegos tradicionales, Machado (2002), refiere que el juego es "...un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación." (p. 43).

En otro orden de ideas, Carrillo (2008), define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como "...expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones... son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos." (p. 43)

Machado (2002), realizó una extraordinaria compilación de 25 juegos tradicionales entre los cuales se destacan las siguientes: juegos de trompo, la pájara pinta, la barca, arroz con leche, el gato y el ratón, la candelita, carreras de saco, saltar la cuerda, la

perinola, juegos de metras, la zaranda, la cojita, a la víbora de la mar, la cadena, carreras de saco, doña, y otros más.

Los juegos tradicionales al igual que los folklóricos, son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los niños al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional. Los juegos tradicionales constituyen una técnica idónea para la enseñanza. Al respecto Carrillo (2008), refiere "...estos juegos son de gran importancia en el niño ya que incentiva su imaginación y promueve situaciones psicológicas que pueden ser aprovechados." (p. 47).

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto colectivos como individuales; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la relación entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo papeles con mayor o menor grado veracidad o fantasía. Generalmente tienen normas o reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.[

Proceso educativos

El proceso educativo se basa en la transmisión de valores y saberes. Si esquematizamos el proceso de la manera más simple, encontraremos a una persona (que puede ser un docente, una autoridad, un padre de familia, etc.) que se encarga de transmitir dichos conocimientos a otra u otras. Hay, por lo tanto, un sujeto que enseña y otros que aprenden. Sin embargo en la realidad, de todas maneras, es más compleja. El proceso educativo no suele ser unidireccional, sino que es interactivo: quienes están aprendiendo, también pueden enseñar. Así el conocimiento se construye de forma social. Incluso el proceso educativo puede

desarrollarse a distancia, sin que las personas involucradas en el mismo estén cara a cara o tengan un contacto personal.

Objetivos

Las escuelas tiene como objetivo principal el desarrollo integral de sus alumnos/as mediante una actuación educativa estimulante de todas las áreas, equilibrando y ponderando su acción en cada una de ellas. A través de ello se trata de conseguir que los alumnos adquieran y asuman los valores contenidos en los proyectos, y los pongan en práctica en todas las facetas de su vida y por supuesto que obtengan una buena preparación académica que les permita elegir su futuro donde desarrollen al máximo las competencias necesarias que se les presente en cualquier situación de su vida.

Contenidos

La selección de los contenidos de la enseñanza-aprendizaje implica tomar diversas decisiones, destacando entre ellas: la definición de lo que se va a enseñar, concreción de objetivos y contenidos, y el orden o secuenciación en que tales objetivos y contenidos se presentarán a lo largo del proceso. Entre los objetivos y contenidos encontramos:

- Elementos del código lingüístico: morfología, sintaxis, vocabulario, sistema gráfico, sistema de sonidos.
- Elementos pragmáticos, sociolingüísticos, psicolingüísticos, contextuales.
- Elementos de planificación y gestión de los contenidos que se ofrecen.

La creación y utilización de contenidos educativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje parece ser una tarea aún por resolver por parte de los docentes latinoamericanos. Gran parte de la dificultad para hacerlo se centra en el temor a la innovación y en el desconocimiento de las potencialidades de las Tecnologías de Información y Comunicación en el contexto educativo. Adaptar, crear y difundir estos contenidos es la apuesta para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes de hoy, ávidos de conocimientos los cuales puedan aplicar a su vida cotidiana.

Secuencia educativa.

La educación es una experiencia de aprendizaje que utiliza una combinación de métodos tales como la enseñanza, el asesoramiento y técnicas de modificación de conducta que influyen en los conocimientos y actitudes de los alumnos es por ello que el proceso de capacitación es continuo, dinámico, progresivo y secuencial en el que se transmite una serie de conocimientos y se facilitan técnicas motivacionales, que han de conducir a la adquisición de determinadas habilidades y destrezas, y a cambios de conducta y actitud de los estudiante.

Metodología educativa

La metodología tiene como principios esenciales los siguientes valores:

Respeto: Se refiere a tratar al otro como yo quiero que me traten, un trato atento y de igualdad hacia todos y entre todos, donde la opinión y participación de cada uno merece ser escuchada con profunda atención. El respeto se convierte en una condición de equidad y justicia, donde la convivencia pacífica se logra sólo si ejercemos este valor como real e indispensable.

Trabajo en Equipo: Se logra a través de la multiplicación de esfuerzos individuales para lograr el cumplimiento de metas y objetivos, así como la solución de problemas y privilegiar el trabajo colegiado.

Disciplina: Se refiere, más que norma de comportamiento o control, a una forma de vida, que nos hace avanzar y ser mejores para la vida y en el trabajo: llegar con puntualidad, dejar todo limpio y en orden, cumplir con lo que nos comprometemos en tiempo y forma.

Colaboración: Se debe dar como una actitud permanente de cooperación con los demás; esto significa ser de espíritu generoso de apoyo y solidaridad y este sentimiento produce un ambiente de enriquecimiento y respeto.

Tolerancia: Es reconocer en cada uno de los que participan el derecho a no pensar o ser igual y de opinar con libertad, dándole a cada quién su valor.

Recursos: Los recursos educativos son todos aquellos materiales que utiliza el docente para facilitar el desarrollo de las actividades educativas. Por consiguiente se recomienda a los maestros el uso de los medios didácticos para la creación del ambiente de aprendizaje y tomar en cuenta la participación de los sentidos en la creación de ambientes de aprendizaje mediados por la tecnología, para que provean la oportunidad de involucrar la mayoría de ellos. Así se promueve una participación activa del estudiante al tiempo que le invita a involucrarse más y encontrar un significado mayor a su actividad.

Evaluación educativa

La evaluación es una etapa del proceso educacional, que tiene por finalidad comprobar, de modo sistemático en qué medida se han logrado los resultados previstos en los objetivos que se hubieran especificado con antelación, esta es la etapas más importantes, ya que debe ser continua y constante, porque no basta un control solamente al final de la labor docente, si no antes, durante y después del proceso educativo, y a que esto permite conocer el material humano que se está conduciendo, así como también se puede percatar los aciertos y errores que se están produciendo en el desarrollo del que hacer educativo sin dejar de mencionar que de acuerdo a los resultados de la evaluación se harán los reajustes o mejoramientos de la enseñanza.

Planificación Educativa basada en juegos en la Educación Primaria

El docente en su rol de planificador debe llevar a cabo la tarea de promover el aprendizaje entre los educandos de manera que los estudiantes puedan adquirir nuevas facultades de desempeño en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ahora bien, en lo que respecta en si a la planificación, requiere tener presente simultáneamente muchos elementos distintos y estar revalorando constantemente la relación de cada parte del plan con el todo, puesto que un elemento pueda afectar el desarrollo de los demás.

A este respecto, Kemp, (citado por Márquez, 2008), señala lo siguiente:

La finalidad de todo plan docente es contribuir al desarrollo del estudiante, realizando en él un cambio positivo en cuanto a sus aptitudes, manera de pensar, conocimientos y talentos. Este cambio tiene que producirse en virtud de los esfuerzos de los que aprende y mientras más aprende, la actividad docente del maestro no es más que un medio para lograr este fin, sus experiencias que conduzcan a los cambios específicos que se deseen y motivan al estudiante para que aprenda. (p. 19).

De acuerdo con el autor citado, la planificación permite al docente prever y enfrentar las dificultades, evitando las posibilidades de improvisación, las cuales crean incertidumbre e ineficacia en el desarrollo de las actividades educativas la cual debe considerarse como una prioridad al momento de pensar en los diseños instruccionales, y aún más, se debe incluir la programación de los juegos como una herramienta para lograr una excelencia académica en el proceso de rescate de la cultura popular tradicional en la Educación Primaria Venezolana, incorporando las nuevas herramientas de planificación educativa.

Planificación Alternativa

A la planificación educativa se transfieren los ideales, objetivos y expectativas de la comunidad y del Sistema Educativo, para que éste los convierta en resultado, con un mínimo de costos humanos, sociales y económicos. De acuerdo a Much (1999), mediante esta función se prevén las etapas, los factores y las actividades técnicas, docentes, administrativas y sociales para lograr que el proceso educativo resulte confiable, eficiente y económico.

Así mismo, de acuerdo al autor del presente trabajo especial de grado, la planificación educativa constituye una alternativa para conducir progresivamente el proceso educativo hacia los objetivos propuestos, y al logro de la calidad del aprendizaje.

Interacción Educativa Eficaz

Cuando existe un marco de aceptación, confianza mutua y respeto, cuando posibilita el establecimiento de relaciones afectuosas entre el docente y los estudiantes, cuando contribuye a la seguridad y a la formación de una autoimagen

ajustada y positiva en ellos, se está ante un ámbito que posibilita una interacción educativa eficaz que produce aprendizajes de calidad.

En términos generales, a juicio de la autora del presente trabajo especial de grado, y en relación con lo expuesto por los diversos autores citados, acota que esta acción es aquella que reta a los alumnos pero les ofrece recursos para superarse; la que les interroga pero les ayuda a responder; la que tiene en cuenta sus capacidades pero no para acomodarse a ellas, sino para hacerlas avanzar.

Una intervención de este tipo reposa, según Gómez (2001), como mínimo, en dos pilares: la observación y la plasticidad.

La observación según el autor citado “...es absolutamente indispensable para conocer no sólo el nivel de partida, sino para estar al tanto de los avances y obstáculos que experimentan los alumnos en su proceso de construcción de conocimientos.” (p. 67).

Además, acota el autor citado, que con frecuencia se asimila la observación con una actitud contemplativa por parte de quien observa.

En este contexto, según Gómez (Ibídem), observar puede suponer en ocasiones una actitud de este estilo, pero la mayoría de las veces significa no sólo permanecer atento a la actuación del alumno; hay que observar ésta en relación a la actividad del profesor, a sus propuestas y ayudas, a sus preguntas y a los retos que plantea.

En este mismo orden de ideas, para Mata y Ruíz (2000), “...es una tarea comprometida, dado que requiere del profesor que sea a la vez actor y observador de un mismo proceso.” (p. 87). De acuerdo al mismo autor citado, ello pone de manifiesto la necesidad de incardinar esa observación en las actividades mismas de enseñanza y aprendizaje y de dotarse de los instrumentos y estrategias necesarios para hacerla posible, proponiendo actividades diferenciadas que permitan que la mayoría

de los alumnos trabaje automáticamente mientras que el profesor se centra más en un pequeño grupo para abordar con ellos un contenido determinado.

En opinión de la autora del presente trabajo especial de grado, expresan que la observación en si misma perdería parte de su sentido si no se la utilizara para regular el propio proceso de enseñanza y aprendizaje; en otras palabras, a partir de la observación y de la constatación de lo que va ocurriendo en el curso de la secuencia didáctica, el profesor puede y debe adoptar no pocas decisiones que afectan al mantenimiento, revisión, modificación e incluso suspensión de la misma, pero que sobre todo afectan a las características que reviste su propia intervención.

En síntesis, y a juicio de la investigadora, conseguir que los aprendizajes realizados por los alumnos en la escuela sean lo más significativos posible supone establecer las condiciones que deben permitir el logro de una vieja aspiración de las corrientes más progresistas de la educación; una enseñanza individualizada, que enfatiza la actuación, la actividad mental del alumno en el proceso de construcción de conocimientos, y ello en el seno de una concepción social y socializadora que sitúa en el lugar que le corresponde al profesor y a los distintos componentes que integran la acción educativa, principalmente el proceso de planificación donde el docente debe incorporar actividades lúdicas que permitan el rescate de la cultura tradicional popular en la Escuela primaria

Las tradiciones y las costumbres

Los seres humanos creamos cultura en nuestra formas de pensar, de sentir y de actuar, la lengua que hablamos, nuestras creencias, la comida y el arte, son algunas expresiones de nuestra cultura y que mediante la transmisión de sus costumbres y tradiciones, un grupo social intenta asegurar que las generaciones jóvenes den continuidad a los conocimientos, valores e intereses que los distinguen como grupo y

los hace diferentes a otros. Es por ello que es importante conservar las tradiciones de una comunidad o de un país que significa practicar las costumbres, hábitos, formas de ser y modos de comportamiento de las personas. Sin embargo la fuerza de las costumbres y tradiciones no radica en la frecuencia con que la gente las practique, sino en que la gente comparta auténticamente las ideas y creencias que originaron la costumbre y la tradición, es por ello que pierden fuerza cuando la gente cambia sus creencias, su modo de entender el mundo y el sentido de su vida; entonces se procuran nuevas creencias y prácticas, que formarán con el tiempo otras costumbres y tradiciones.

Para conocernos mejor como personas y como grupo humano, es importante reflexionar acerca de nuestras costumbres y tradiciones, pensar y dialogar con la comunidad acerca de qué podemos rescatar del legado de nuestros antepasados. También es necesario discutir con qué criterios aceptamos o rechazamos las costumbres y tradiciones de otros pueblos. Podemos aprovechar nuestra herencia cultural si consideramos que las costumbres y tradiciones son lazos que estrechan las relaciones de una comunidad, que le dan identidad y rostro propio, y facilitan proyectar un futuro común.

Las costumbres y tradiciones pierden fuerza cuando la gente cambia sus creencias, su modo de entender el mundo y el sentido de su vida; entonces se procuran nuevas creencias y prácticas, que formarán con el tiempo otras costumbres y tradiciones y al parecer, entre los grupos humanos siempre hay personas que apoyan los cambios y otras que se resisten a ellos; esto ha sido causa de disgustos y desacuerdos. Quienes se oponen a dejar atrás su cultura, consideran que las costumbres y tradiciones no son prácticas sin sentido, sino respuestas y soluciones que les han ayudado a enfrentar el mundo y la vida. Ante la incertidumbre de lo nuevo, lo conocido representa y ofrece seguridad.

Para conocernos mejor como personas y como grupo humano, es importante reflexionar acerca de nuestras costumbres y tradiciones, pensar y dialogar con la comunidad acerca de qué podemos rescatar del legado de nuestros antepasados. También es necesario discutir con qué criterios aceptamos o rechazamos las costumbres y tradiciones de otros pueblos. Podemos aprovechar nuestra herencia cultural si consideramos que las costumbres y tradiciones son lazos que estrechan las relaciones de una comunidad, que le dan identidad y rostro propio, y facilitan proyectar un futuro común.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Objetivo general: Proponer los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo como mecanismo para el rescate de costumbres y tradiciones folckóricas regionales en los niños y niñas de educación primaria Venezolana. Caso Escuela Bolivariana “Pedro Castillo,” Valencia -Estado Carabobo.

Objetivos específicos	Variables	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems
-----------------------	-----------	-------------------	-------------	-------------	-------

Diagnosticar el tipo de estrategias que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Escuela Bolivariana “Pedro Castillo” en Valencia, Estado Carabobo. - Determinar la factibilidad de los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo como mecanismo para el rescate de costumbres y tradiciones folcklóricas regionales en los niños y niñas de la Escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carabobo. - Diseñar estrategias basadas en los juegos tradicionales del trompo y el	Estrategias pedagógicas	El juego es una herramienta pedagógica fundamental en la edad escolar, pues la maestra y los niños durante el juego son elementos en la Educación activa y en un cambio, de valores. balsar y cabeza(2004)	Educativa	Juegos educativos	Docente 1	Estudiantes 1
				Estrategias innovadoras	2	
				Criterios para la selección de actividades	3	
		El rescate de la cultura popular y tradicional persigue entre otros fines, de acuerdo a Márquez		Conocimiento actualizado	4-5	2

papagayo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de la Escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carabobo.	Rescate de costumbre y tradiciones regionales.	(2008) preparar las nuevas generaciones para preservar, enriquecer la herencia cultural y la subsistencia de los grupos humanos para las exigencias derivadas del crecimiento democrático de los conocimientos nuevos, para el desenvolvimiento económico y social.	social	Conocimiento de las tradiciones de la comunidad. Participación en manifestaciones culturales. Juegos tradicionales	6-9 7 8	8-9 6-7 3- 4 y 5
---	---	--	---------------	---	------------------------------	---------------------------------------

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

El marco metodológico del presente estudio sobre los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo como mecanismo para el recate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de la escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carabobo, describe el tipo de investigación, La población, la muestra, técnica de recolección de los datos e instrumento, confiabilidad y validez del instrumento aplicado.

TIPO DE INVESTIGACION

El diseño a utilizar en esta investigación será de campo, puesto que al basarnos sobre hechos reales es necesario llevar a cabo una estrategia que nos permita analizar la situación directamente en el lugar donde acontecen.

Según Arias (1999), define el diseño de la investigación como “la estrategia que adopta el investigador para responder al problema planteado” (p.30). Al respecto, la Universidad Pedagógica Libertador (2.003) expresa: “Se entiende por investigación de campo, el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad; en este sentido se trata de Arias (2004), la investigación de campo “consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o

controlar variables alguna”. (p. 94)

Carlos Sabino (s/f) en su texto “El proceso de Investigación” señala que se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, permitiéndole al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos. Investigaciones a partir de datos originales”.

La modalidad de este estudio se denomina Proyecto Factible la elaboración de una propuesta viable, destinada atender necesidades específicas a partir de un diagnóstico. El Manual de Tesis de Grado y Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Libertador, (2003), plantea: “Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos necesidades de organizaciones o grupos sociales que pueden referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos, o procesos. El proyecto debe tener el apoyo de una investigación de tipo documental, y de campo, o un diseño que incluya ambas modalidades “(p. 16).

Del mismo modo, Arias, (2006, p. 134), señala: “Que se trata de una propuesta de acción para resolver un problema práctico o satisfacer una necesidad. Es indispensable que dicha propuesta se acompañe de una investigación, que demuestre su factibilidad o posibilidad de realización”

Tipo y Diseño de la investigación

En cuanto al Tipo de Investigación, el estudio propuesto se adecua a los propósitos de una investigación de campo, orientada a Proponer estrategias utilizando los juegos tradicionales del trompo y el papayo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para el rescate de las costumbres y tradiciones regionales dirigidas a los niños y niñas de educación primaria venezolana. Caso: Escuela Bolivariana “Pedro Castillo” Valencia-Estado Carabobo.

Según Ramírez (2007) la Investigación de Campo “...consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables. Estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural”. (p. 36).

Del mismo modo, por sus características, la presente investigación se inserta en la modalidad de Proyecto Factible, el cual se define según el Manual de Trabajos de Grado, de Especialización, Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2002), como: “...investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (p.7).

Para su desarrollo se seguirán los siguientes pasos establecidos en este tipo de diseño, constituido por tres (03) fases:

Fase I. Diagnóstico de las necesidades.

Fase II. Factibilidad para elaborar la propuesta.

Fase III. Diseño de la propuesta

Nivel Descriptivo: En este caso el nivel de la investigación se enmarca en la elaboración de un proyecto factible sustentado en una investigación descriptiva y de campo. Lo cual según lo manifestó por Área (2004), la investigación descriptiva “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento, los entendidos descriptivos inciden en forma independientemente de variables y aun cuando no se formula hipótesis, las primeras aparecen enunciadas en los objetivos de la investigación.” (P29)

Población

Generalmente la población se considera como el conjunto de individuos que participarán en el proceso de investigación, y que además poseen determinadas características comunes. Según Hernández y otros (2008), la población es “Un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p.239).

De igual modo, Balestrini (2006), se refiere a la población como “Cualquier conjunto de elementos de los que se quiere conocer o investigar alguna o algunas de sus características” (p.140).

En consecuencia, la población a la cual se dirigió este estudio estuvo integrada por trescientos setenta y uno (370) alumnos del Subsistema de Educación Primaria de la Escuela Bolivariana “Pedro Castillo” Valencia-Estado Carabobo y treinta (30) educadores que laboran en dicho Subsistema, en la referida casa de estudio.

Muestra

En relación a la definición de la muestra como parte de la población a investigar, Hernández y otros (ob.cit.) definen la muestra como “Un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p.240).

A este respecto, la muestra de educadores se tomó en su totalidad por ser una población finita relativamente pequeña para el estudio que se pretende. De acuerdo a lo expresado por Ary (2000), sostiene que “Las poblaciones pequeñas se deben tomar completas a fin de reducir el error muestral y por lo tanto son más representativos” (p.54).

En el caso de los alumnos la muestra fue probabilística. En relación a ello, Hurtado (2006.), considera que “...cada unidad integrante de la población tiene una probabilidad

conocida de formar parte de la muestra seleccionada; esto hace posible que el investigador pueda hacer un estimado de nivel de confianza de su muestra.” (p.141).

Sobre el particular, el tamaño de la muestra se determinó a través del cálculo porcentual, tomándose en cuenta el 10% de la totalidad de alumnos, ya que, como dice Palella (2006), una muestra del 10, 20, 30 o 40% es representativa de una población.

Para obtener la muestra se empleó el muestreo al azar sistemático, representada por doce (12) secciones de 1° a 6° grado. Al respecto Palella (ob. cit.) señala “...el azar sistemático se utiliza cuando los componentes de la población están ordenados en listas” (p.112).

Se empleará la fórmula de azar sistemático según Hurtado y Toro (1998):

$$K = \frac{N}{n} \qquad K = \frac{370}{37} = 10$$

Donde:

N: número de elementos que conforman la población.

n: número de elementos que conforman la muestra.

De tal manera, estando representada la muestra por todos los alumnos de la lista de las diferentes secciones de 1° a 6° grado, se cuenta a partir de diez, es decir, diez, veinte, treinta hasta llegar a 37 alumnos.

Cuadro N° 1

Distribución de la Población y muestra sometida a estudio

Población	Cantidad	Tamaño de la Muestra
Educadores	30	30
Alumnos de 1ero a 6to grado	370	37
Totales		67

Fuente: Elaborado por la Investigadoras (2015)

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para la recolección de la información en el presente estudio se utilizó la encuesta, definida por Palella (2006) como “...una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador” (p. 134).

De igual manera, como instrumento se utilizó el cuestionario, el cual, según Hurtado (2006), consiste “...en un conjunto de preguntas relacionadas con el evento de estudio” (p.157).

La técnica se materializó a través del instrumento de recolección de datos para medir actitudes, empleando la escala tipo likert, la cual según Hernández y otros (ob.cit.) “es un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante las cuales se pide la reacción de los participantes” (p.341).

En tal sentido se elaboraron dos cuestionarios el primero, dirigido a los docentes del Subsistema de Educación Primaria de la Bolivariana “Pedro Castillo” Valencia-Estado Carabobo con preguntas de selección simple, con cuatro alternativas para responder. El segundo cuestionario dirigido a los alumnos con preguntas de igual forma de selección simple.

Validez del Instrumento

Para Hernández y otros (ob. cit.) la validez “...es el grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p.277).

La validación del instrumento se realizó a través de la validez de contenido, la cual se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de lo que se mide.

En tal sentido, para verificar esta pertinencia, el cuestionario fue sometido a juicio de tres (03) expertos, uno planificación, un experto en educación integral, y por ultimo uno en metodología, los cuales analizaron sistemáticamente el contenido, así como la estructura de los instrumentos, y aportaron mediante un formato que se les proporciono, sus sugerencias en cuanto al constructo y contenido de los ítems de acuerdo a los criterios de claridad, congruencia, pertinencia y coherencia de los indicadores que fueron valorados.

Confiabilidad del Instrumento

Para la determinación de la confiabilidad existen varios procedimientos. A este respecto la Universidad Santa María (U.S.M., 2005), plantea que los distintos procedimientos para determinar dicha características conducen a la determinación del coeficiente de confiabilidad, cuyos valores oscilan entre cero (0) y uno (1); representado el primero una confiabilidad nula y el segundo la máxima confiabilidad.

En consecuencia, aquellos instrumentos que resulten con un coeficiente de confiabilidad próximo o igual a la unidad, se podrán considerar como instrumentos confiables, ya que su aplicación repetida a las mismas unidades de investigación producirá iguales resultados.

En la presente investigación para determinar la confiabilidad de los instrumentos diseñados se eligió el coeficiente Alfa de Cronbach, por considerar las ventajas que se derivan de la facilidad de su aplicación, las cuales consisten en: la administración del instrumento por una sola vez; la condición de no tener necesidad de dividir el instrumento en dos mitades; y el hecho de poder calcular el coeficiente directamente de los resultados que se obtengan.

Para la obtención de la confiabilidad se realizo una prueba piloto a un conglomerado diferente a la muestra en estudio, pero con las mismas características, posteriormente se procedió a calcular la confiabilidad, mediante la aplicación del Coeficiente Alpha de Cronbach.

Los datos obtenidos de la prueba piloto realizados a los docentes y a los estudiantes para este trabajo de investigación se pueden observar en los siguientes cuadros:

Resultado de la Prueba Piloto para los Docentes:

		Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9
1	Sujeto	1	1	2	3	3	3	1	3	2
2	Sujeto	1	2	3	3	3	3	2	3	2
3	Sujeto	1	2	2	3	3	3	3	3	3
4	Sujeto	1	3	2	3	2	3	2	3	2
5	Sujeto	1	2	3	3	3	3	3	2	2
6	Sujeto	1	3	2	2	3	3	2	3	2
7	Sujeto	1	1	1	2	2	3	1	3	2
8	Sujeto	1	3	2	3	2	3	2	3	2
9	Sujeto	1	3	1	3	1	3	1	2	2
10	Sujeto	1	1	1	1	1	3	3	1	1

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015).

Resultado de la Prueba Piloto para los Estudiante:

		Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9
1	Sujeto	3	2	3	2	3	3	1	3	2
2	Sujeto	3	1	3	3	3	3	1	3	2
3	Sujeto	3	2	3	3	3	3	1	3	3
4	Sujeto	2	2	2	1	3	3	2	3	2
5	Sujeto	3	3	3	3	3	3	3	2	3
6	Sujeto	2	1	3	3	3	3	2	3	2
7	Sujeto	2	1	1	2	2	2	1	3	2
8	Sujeto	2	3	2	3	2	3	2	3	2
9	Sujeto	2	2	3	3	3	3	3	2	2
10	Sujeto	3	1	1	2	1	3	1	1	1

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015).

Para determinar el coeficiente Alfa de Cronbach, se tomo como referencia el procedimiento denominado “sobre la base de la varianza de los items”, señalado por Carmines y Séller citados por Hernández y Otros (1998), el cual permite calcular el coeficiente mediante la aplicación de la formula siguiente:

$$\alpha = \frac{N}{(N - 1) \left(1 - \frac{\sum S^2(Y_i)}{S^2 X} \right)}$$

Donde:

N = número de ítems de la escala.

$\sum S^2(Y_i)$ = sumatoria de las varianzas de los ítems

$S^2 X$ = La varianza de toda la escala.

Cabe destacar que el cálculo del coeficiente del Alfa de Cronbach para este trabajo de investigación se realizó con la ayuda de un programa computarizado llamado “Calculadora de Confiabilidad Múltiple”, el cual fue elaborado por el Prof. Alberto J. Rojas G; a través del cual se obtuvieron los datos necesarios para la verificación de la confiabilidad del instrumento.

En este sentido, los resultados más importantes que se obtuvieron del análisis del instrumento aplicado a los docentes fueron: $\sum S^2$ que resultó ser igual a 1.45 y S^2 que arrojó un valor de 30.92 considerando que N fue igual a 9, al aplicar la ecuación se obtuvo un resultado igual a: 0.86 y para el caso del instrumento aplicado a los estudiantes se arrojaron los siguientes datos $\sum S^2$ 1.43, S^2 31.05 y N que es igual a 9, se aplicó la ecuación también para este caso obteniendo esta vez como resultado un valor de 0.87.

Cabe destacar que al comparar ambos resultados, con los rangos entre 0.81- 1, este califica como muy alto, por lo cual se asegura que el instrumento de recolección de datos es altamente confiable según el coeficiente del alfa de cronbach.

Técnica y Análisis de los Datos

Para la presentación y análisis de los resultados, se procedió, en primer lugar a la tabulación y organización de los mismos en cuadros de frecuencias y porcentajes.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presenta el análisis de los resultados finales obtenidos a través del instrumento de recolección de datos, en función de los objetivos formulados destacando los porcentajes más relevantes de esta investigación.

Los resultados obtenidos se presentaron seguidamente en cuadros de distribución de sumatorias, promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuestas correspondientes a cada indicador operacionalizado.

Con base al total obtenido para cada indicador, los mismos fueron agrupados en dos categorías, siendo divididos de la manera siguiente: se consideraron favorables la sumatoria de los promedios de respuesta siempre y casi siempre; y nunca como desfavorables.

La información obtenida es presentada organizadamente en siete cuadros (7) y gráficos a través de gráficos de barra en función de los porcentajes y alternativas de respuestas; permitiendo establecer el análisis descriptivo de cada indicador operacionalizado.

Representación de los Resultados Obtenidos de la Encuesta Aplicada a los Docentes:

Variable: “Estrategias pedagógicas”

Dimensión: “Educativa”

CUADRO #2

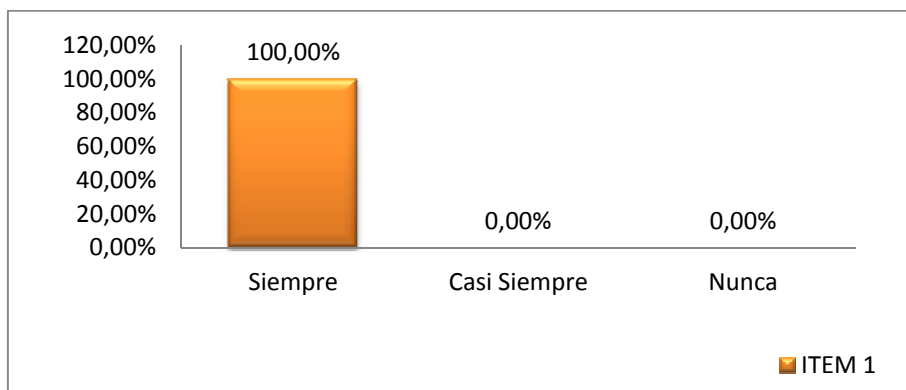
Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: Juegos educativos.

Items	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
1	30	100	0	0	0	0

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO # 1.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: Juegos educativos.



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

Se puede observar que la totalidad de las respuestas correspondiente a este indicador en promedio arrojaron resultados favorables, el 100% de los docentes encuestados Indicó que considera al juego como una estrategia de enseñanza. Evidenciando la veracidad y pertinencia de la presente investigación, ya que en el desarrollo de la misma se proponen las estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Acuerdo con Arévalo (1997), implica:un ejercicio de poder interpersonal en el aula y de liderazgo transformador, capaz de fomentar la creatividad del alumno, de sus colegas, del entorno. Todo ello supone un clima organizacional donde se viven los valores, donde existe coherencia entre los valores y las conductas de sus miembros" (p. 16). Es así, pues como la formación de valores es factible y necesaria de ser abordada por la escuela y demás instituciones sociales y debe entenderse como una educación en valores básicos que unifiquen a las personas, traducidos en deberes y derechos forjadores de un modo de vida democrático, que permita ir conformando un venezolano capacitado, creativo y educado a la altura de los tiempos actuales.

CUADRO #3

Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: estrategias innovadoras.

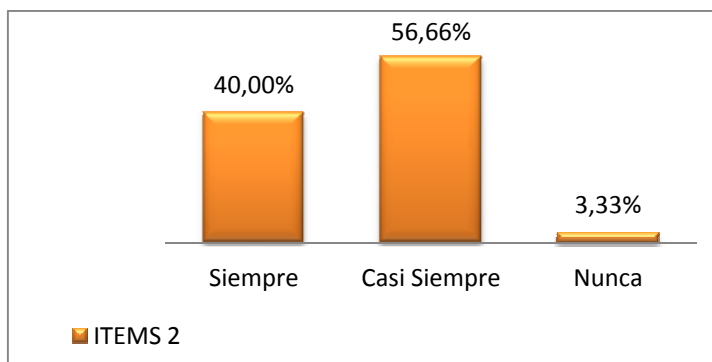
Items	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
2	13	40	17	56.6	1	3.3

Fuente:

Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO #2.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: Estrategias innovadoras.



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

Para este ítem el 3,33% de la muestra encuestada mostró que nunca emplea estrategias didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por su parte; un 56,66% de la misma afirma usarlos pero frecuentemente, siendo entonces solo en un 40% de los casos, la alternativa de respuesta, favorable, puesto que, tomando como referencia los datos obtenidos, solo una minoría de los docentes de educación primaria, emplean estrategias didácticas en la ejecución de sus clases. Reflejando así el limitado uso de estrategia de enseñanza que favorezcan la adquisición de conocimientos. Saturnino de la Torre en su obra *Estrategias Didácticas Innovadoras* (2000), define el concepto de la siguiente manera “Elegid una estrategia adecuada y tendréis el camino para cambiar a las personas, a las instituciones y a la sociedad.

Siguiendo los resultados y la cita se puede constatar que las estrategias se deben innovar cada cierto tiempo, teniendo en cuenta que la sociedad va cambiando y en ellos los individuos.

CUADRO #4

Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: criterios para la selección de actividades

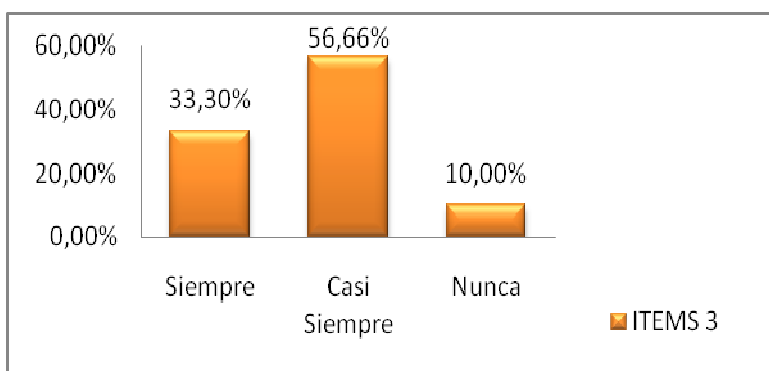
Ítems	Siempre		Cas334i Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
3	10	33.3	17	56.6	3	10

Fuente:

Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO # 3.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: criterios para la selección de actividades.



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

Con respecto al ítem 3 se aprecia que un 10,00% de la muestra encuestada manifestó no tomar en consideración las necesidades del niño al momento de planificar una actividad o estrategia. A su vez un 56,66% expreso que solo las considera en algunas ocasiones, mientras que solo el 33.3% restante afirmo considerar dichas necesidades para cada planificación. Lo que demuestra que la mayor proporción de las respuestas obtenidas revelan, que la mayoría de los docentes de educación primaria no suponen las necesidades de los pequeños como un criterio indispensable en la planificación de las actividades escolares. Por lo tanto estos resultados se consideraron una debilidad detectada en el diagnóstico realizado. De acuerdo a lo planteado por Álvarez (2009), los niños desde pequeños juegan con todo ello que tienen a su alcance; ello, como consecuencia de la curiosidad innata que poseen, y que es necesaria para su formación.

CUADRO #5

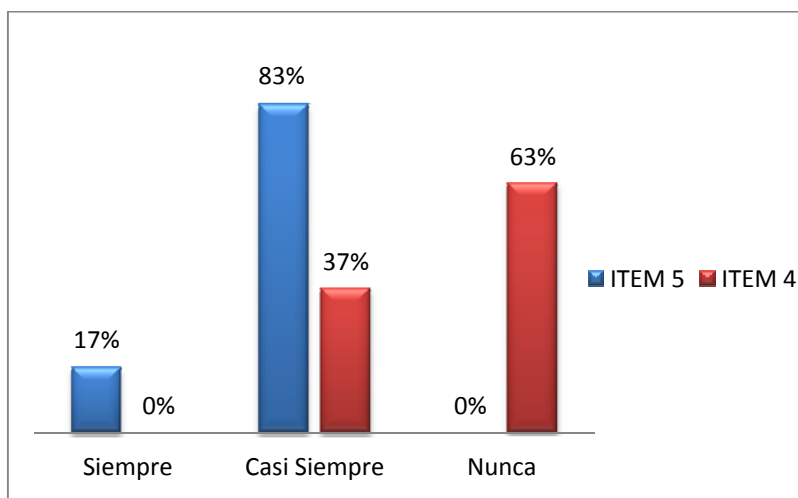
Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: conocimiento actualizado.

Ítems	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
4	0	0,00	11	36,6	19	63.3
5	5	16,6	25	83,3	0	0,00

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO #4.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: criterios para la selección de actividades. Conocimiento actualizado.



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

Sobre la base de los resultados obtenidos, para este indicador, la mayor proporción de docentes contestó en promedio desfavorablemente a los ítems formulados, con respecto a la actualización de conocimientos. El 63,3% (ítem 4) de los docentes consultados afirma que en la escuela nunca se han realizado jornadas de actualización docente, referidas a contenidos de costumbres y tradiciones de la comunidad. Y Con respecto a la promoción de programas de actualización docente para mejorar la calidad de la educación que se imparte en la institución, por parte de los directivos de la escuela (Ítem 5), el 83,3% manifestó que se realizan casi siempre, lo que evidencia que aun cuando los directivos promueven periódicamente la actualización de los conocimientos en los maestros, jamás, promocionan el conocimiento sobre los temas relacionados con las costumbres y tradiciones de la localidad. Lo cual sustenta la problemática planteada y justifica la elaboración del plan de acción para facilitar la actualización de conocimientos en los docentes. A este respecto, Kemp, (citado por Márquez, 2008), señala lo siguiente:

La finalidad de todo plan docente es contribuir al desarrollo del estudiante, realizando en él un cambio positivo en cuanto a sus aptitudes, manera de pensar, conocimientos y talentos. Este cambio tiene que producirse en virtud de los esfuerzos de los que aprende y mientras más aprende, la actividad docente del maestro no es más que un medio para lograr este fin, sus experiencias que conduzcan a los cambios específicos que se deseen y motivan al estudiante para que aprenda.

Variable: “Rescate de las costumbres y tradiciones regionales”

Dimensión: “Social”

CUADRO #6

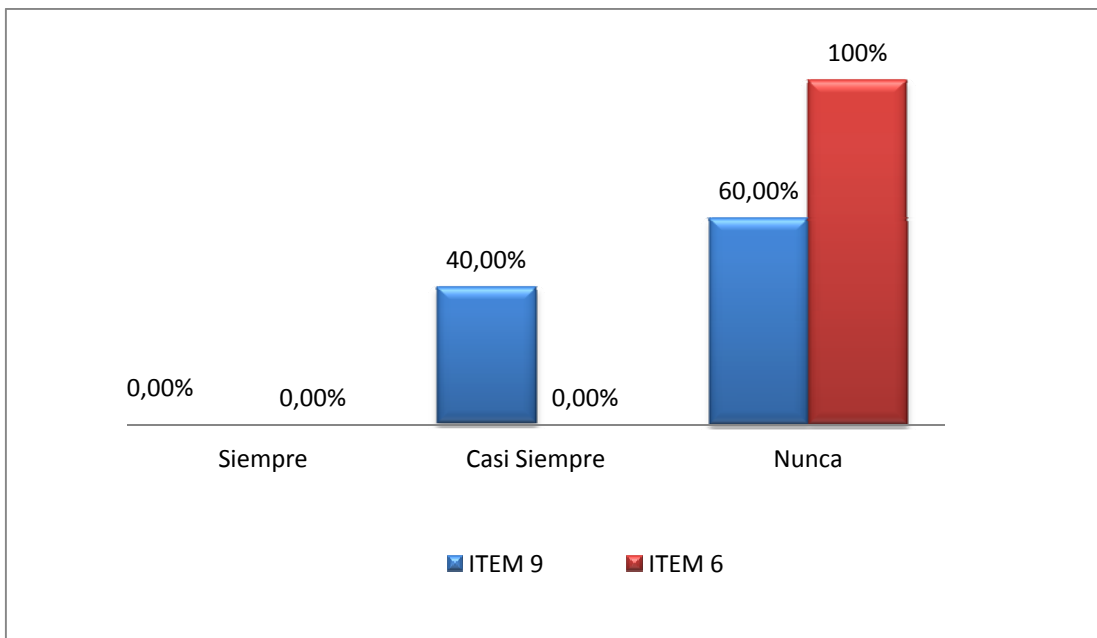
Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: conocimiento de las tradiciones de la comunidad.

Ítems	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
6	0	0,00	0	0,00	30	100
9	0	0,00	12	40,00	18	60,00

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO # 5.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador:
Conocimiento de las tradiciones de la comunidad



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

Para el ítem 6 el 100% de las docentes opinaron que en la comunidad nunca se realizan jornadas de difusión relacionadas con las manifestaciones culturales, mientras que para el ítem 9 un 60% niegan tener acceso a material de apoyo para incorporar los juegos tradicionales en su práctica de enseñanza, lo que significa que tanto los docentes como los demás miembros de la comunidad no poseen la información sobre los juegos tradicionales, ni mucho menos de lo beneficioso de su incorporación en la praxis pedagógica. Lo que comprueba la necesidad de diseñar una propuesta en la cual se promocioe la inclusión de los juegos tradicionales en el ámbito escolar, resaltando la manera pedagógica para usarlos. Al respecto Tonucci (1990) señala: “La escuela debe reencontrar su función específica, que consiste en permitir que un grupo de alumnos y alumnas, en dinámicas confrontación y cooperación recíproca, junto con adultos competentes, desarrollen las capacidades de cada uno de los máximos niveles posibles...”(p.12).

Desde esta perspectiva es importante analizar la función del docente y la que les reclama la sociedad actual. Al mismo tiempo facilitar estrategias para cubrir la demanda, no es el

sentido, sino también regularizar las características más flexibles de exigencias en el ámbito educativo de los ciudadanos de nuestro país.

CUADRO #7

Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: participación en manifestaciones culturales.

Items	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
7	12	40,00	9	30,00	9	30,00

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO # 6.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: Participación en manifestaciones culturales.



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

En este caso, la mayor proporción de respuestas obtenidas fueron favorables en un 70% de los casos encuestados. Considerando que un 40% de la muestra de docentes afirmo participar siempre en actividades relacionadas con las manifestaciones culturales y otro 30% de educadores expresaron participar con cierta frecuencia. Siendo entonces tan solo un 30% de muestra los que aseguran no participar en dichas actividades. Lo que pone en manifiesto el interés y la disposición de los educadores hacia los temas y actividades culturales, y verifica la base de la propuesta planteada en el presente trabajo especial de grado. Independientemente de la educación que se recibe en las instituciones educativas y la que es difundida por los medios de comunicación, la cultura tradicional es parte de la formación de cada uno de los miembros de una sociedad. Esta se transmite de una generación a otra por vía oral y mediante la participación espontánea en las actividades que constituyen la vida de la colectividad. Siendo el vínculo más efectivo del individuo con su lugar de origen y con su historia. De allí la importancia de promover el folklore en nuestro pueblo, tomando en cuenta, que Venezuela es uno de los países que cuenta con un folklore muy variado, expresado en sus bailes, fiestas, música, artesanías y comidas, razón por la cual se debería valorar este aspecto dentro del sistema educativo con más énfasis.

CUADRO # 8

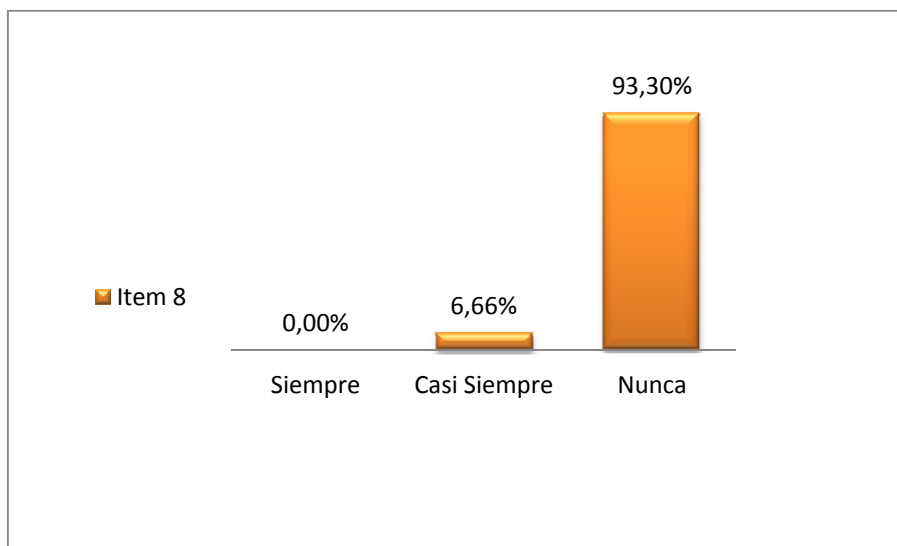
Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: juegos tradicionales.

Items	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
8	0	0,00	2	6,66	28	93,33

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO # 7.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: Juegos tradicionales.



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

Para el ítem 8 se pudo apreciar, que la mayor proporción de respuestas obtenidas fueron desfavorables representando casi la totalidad contestaciones. Siendo en un 93,3% de los casos negada la utilización los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en proceso de enseñanza de niños y niñas en edad escolar. Lo que significa que los docentes de aula no utilizan este tipo de juego en su práctica pedagógica; aspecto que reviste una de las debilidades detectadas en el diagnóstico. En relación a ello, en el documento sobre el Diseño Curricular Bolivariano del MPPE (2007), se señala lo siguiente acerca del subsistema de educación primaria:

“Su finalidad es formar niños y niñas con actitud reflexiva, crítica e independiente, con elevado interés por la actividad científica, humanista y artística; con una conciencia que les

permita comprender, confrontar y verificar su realidad por sí mismos y sí mismas; que aprendan desde el entorno, para que sean cada vez más participativos, protagónicos y corresponsables de su actuación en la escuela, familia y comunidad (p. 26)”

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

Es así que se presentan ante nosotros lo que son conocidos como los Juegos Tradicionales, definidos por sí mismos como aquellos en los que no interviene más que la imaginación y que son muy utilizados a edades tempranas por los más pequeños como una forma de Socialización e Interacción con otros pares de su mismo rango de edad, pertenecientes a su vecindad, entorno del Ámbito Educativo o bien simplemente una interacción pasajera que se da en Plazas o Parques.

Representación de los Resultados Obtenidos de la Encuesta Aplicada a los Estudiantes:

Variable: “Estrategias pedagógicas”

Dimensión: “Educativa”

CUADRO # 9

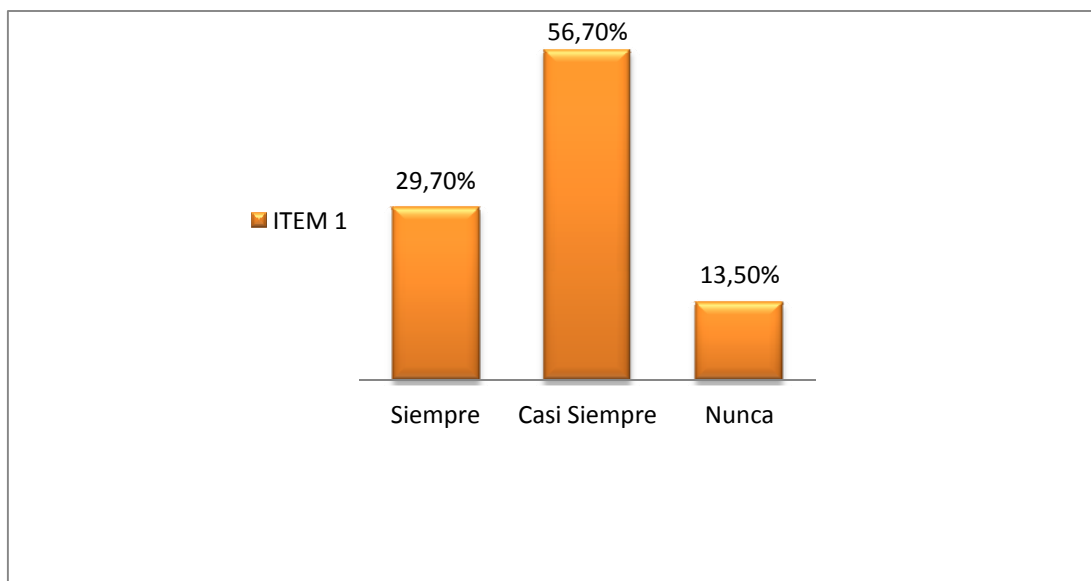
Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: juegos educativos.

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Ítems	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
1	11	29,7	21	56,7	5	13.5

GRÁFICO # 8.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: Juegos educativos.



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

De acuerdo a los resultados obtenidos un 29,7% de los educandos consultados opinó que su maestra siempre realiza juegos para enseñarle las clases y un 56,7% manifestó que esto ocurría con alguna frecuencia, mientras que un 13,5% restante manifestó que su maestra nunca usaba juegos en el proceso de enseñanza. Aspecto que favorece la aplicación de la propuesta planteada. Muestra señalado en su Artículo 102:

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

Este artículo se vincula con el trabajo realizado, porque la educación es un derecho de todo individuo y es fundamental para su desarrollo integral e importante en su formación intelectual y social, aspecto que se relaciona con el desarrollo de las actitudes y comportamientos coherentes con los valores que enaltecen la condición humana, concretamente los que se relacionan con la nacionalidad y el sentido de pertenencia con lo local y lo regional.

CUADRO # 10

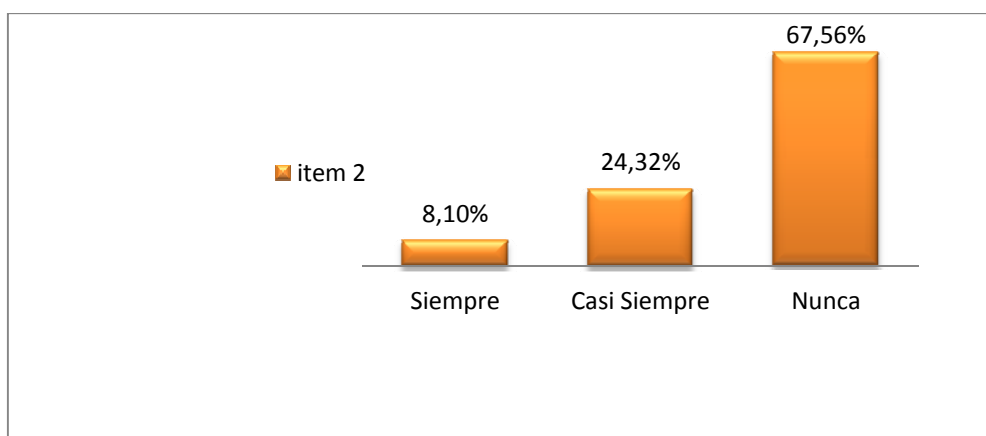
Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: conocimiento actualizado.

Items	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
2	3	8,10	9	24,32	25	67,56

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO # 9.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: Conocimiento actualizado.



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

Tomando en consideración los resultados obtenidos, para este indicador, el 67,56% de los estudiantes encuestados mencionó que no conocen los juegos tradicionales de su comunidad. Siendo solo en un 30% de los casos afirmado el conocimiento sobre este tipo de juegos. Lo cual sustenta la problemática planteada y prueba la necesidad de la elaboración del plan de acción para facilitar la actualización de conocimientos teóricos en los docentes y la posterior incorporación de las costumbres y tradiciones regionales, en el contexto pedagógico de las instituciones de educación primaria.

Lavega se expresa así: "En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una

práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece." (Lavega Burgués, 1996)

Variable: “Rescate de las costumbres y tradiciones regionales”

Dimensión: “Social”

CUADRO # 11

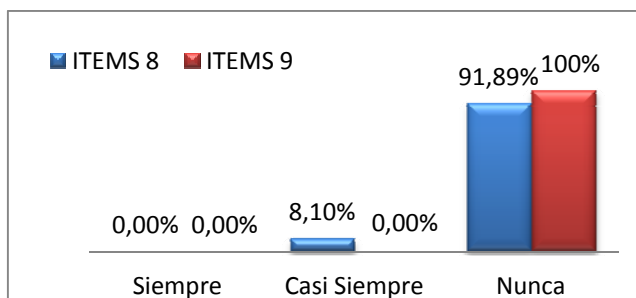
Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: conocimiento de las tradiciones de la comunidad.

Ítems	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
8	0	0,00	3	8,10	34	91,89
9	0	0,00	0	0,00	37	100

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO # 10.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: Conocimiento actualizado.



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

Para el ítem 8 el 91,8% de los estudiantes consultados negaron que hayan hecho jornadas de enseñanzas sobre los juegos tradicionales en su escuela. Y en el caso del ítem 9 el 100% de los niños afirma no haber recibido nunca material informativo relacionado con los juegos tradicionales. De acuerdo a los resultados obtenidos se recomienda el desarrollo de jornadas informativas en los centros educativos, con el propósito de lograr el mejoramiento de la calidad de la educación. Según: David, M. (1971) “Es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”.

CUADRO # 12

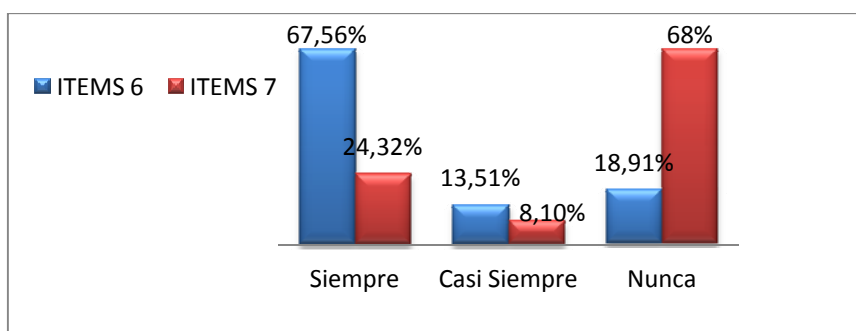
Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: participación en manifestaciones culturales.

Ítems	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
6	25	67,56	5	13,51	7	18,91
7	9	24,32	3	8,10	25	67,56

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO # 11.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: participación en manifestaciones culturales.



Fuente: Elaborado por las Investigadoras (2012)

Análisis de la Información

En relación con este indicador, las respuestas obtenidas fueron las siguientes; en cuanto al ítem 6, el 67,5% de los niños asegura haber usado alguna vez juegos tradicionales, mientras que el 18,9% niega haber utilizado este tipo de juegos. Y respecto al ítem 7, relacionado con la participación en actos culturales, se obtuvo un 68% de casos que niegan haber participado en estos actos, mientras que una minoría del 24% asegura su participación este tipo de actividades. Aspecto evidenciado en el planteamiento de la problemática y procura la relevancia de la incorporación de las actividades tradicionales en el quehacer pedagógico como estrategia para el recate de los valores culturales en los niños. Tomando en cuenta unos de los juegos principales de esta investigación. En relación a estos hechos, es importante acotar lo que expresa Sánchez (2001), cuando afirma que el juego tradicional es una expresión de “la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta” (p. 19).

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo. Más allá se observan esfuerzos aislados por rescatar estas expresiones lúdicas a través de diversos eventos centrados en estos juegos, ediciones nuevas de libros que rescatan diversos juegos y sus modalidades en diversas partes del mundo.

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

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

CUADRO

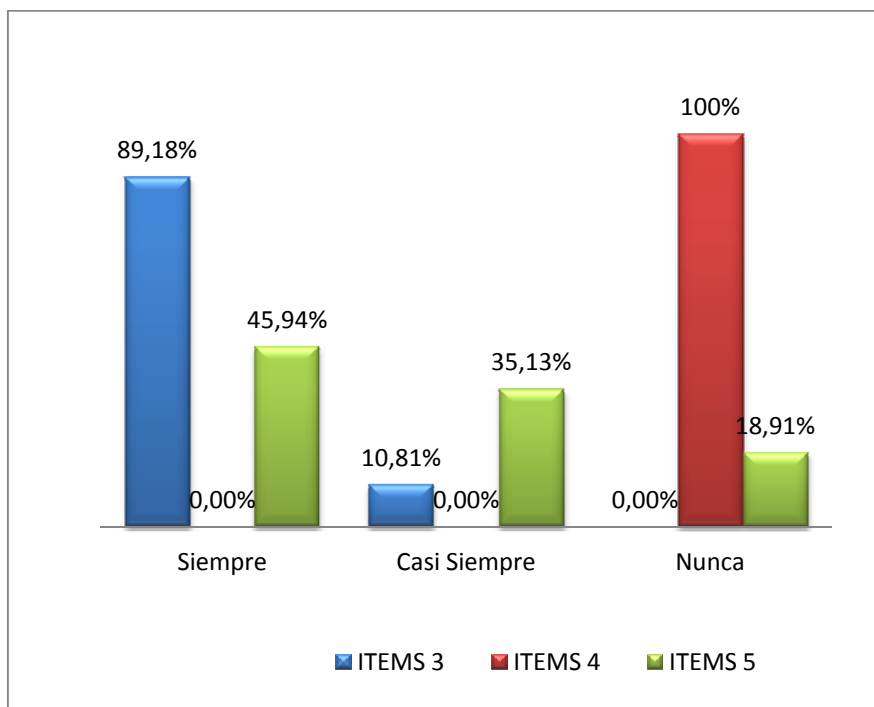
Distribución de sumatorias promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuesta correspondientes al indicador: juegos tradicionales.

Ítems	Siempre		Casi Siempre		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
3	33	89,18	4	10,81	0	0,00
4	0	0,00	0	0,00	37	100
5	17	45,94	13	35,13	7	18,91

Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

GRÁFICO # 12.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: Juegos tradicionales.



Fuente: Elaborado por la Investigadora (2015)

Análisis de la Información

De acuerdo con los resultados obtenidos para el ítem 3, el 89,18% de los niños indica que La maestra siempre les ha hablado sobre los juegos tradicionales. Encontrando solo una proporción de 10% que niegan haber escuchado a la maestra hacer mención sobre esta forma de recreación. En el ítem 4 él en 100% de la muestra encuestada manifestó que maestra nunca utiliza juegos tradicionales para explicarle algún tema. Mientras que con respecto al ítem 5 solo un 45,94% de los encuestados asegura que en la escuela realizan charlas sobre los juegos tradicionales. Es evidente entonces, que los docentes muy pocos utilizan e incorporan los juegos tradicionales en su práctica de enseñanza; por lo cual estos resultados se consideraron una debilidad detectada en el diagnóstico realizado; por las

consideraciones anteriores se justifica el diseño de las acciones didácticas propuestas en la presente investigación. Tomando en cuenta la teoría sociológica Se puede definir el juego como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de cierto límite establecido de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptados. (J.Huizinga).

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. En el marco teórico del estudio se presentan diferentes teorías del aprendizaje fundamentadas principalmente en la corriente constructivista de Piaget y Vigotsky, las cuales fueron de gran utilidad para planificar juegos tradicionales conducentes al fortalecimiento y rescate de las costumbres y tradiciones regionales en los niños de educación primaria, que cursan en la Escuela Bolivariana Pedro Castillo, Valencia-Estado Carabobo.
2. La información obtenida permitió identificar, la deficiente actualización docente en materia de juegos tradicionales, escaso uso de los mismos para facilitar el desarrollo integral de los niños, inadecuada organización y funcionamiento de los espacios de aprendizaje, entre otras, las cuales inciden desfavorablemente en el rendimiento escolar.
3. Los docentes al inicio del año escolar diagnostican el comportamiento en los niños y toman en cuenta sus necesidades e intereses para planificar las acciones lúdicas en el aula, aspectos que se consideraron como una de las fortalezas detectadas en el diagnóstico realizado, razón por la cual se incorpora en este proceso los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fomentar el rescate de los valores culturales en los niños.
4. La propuesta juegos tradicionales para fomentar el rescate de las tradiciones y costumbres regionales de los niños de educación primaria, es factible de ejecutar, por cuanto en la institución existen los recursos humanos (docentes, estudiantes, padres y representantes), materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes, son fáciles de ubicar en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar, tal como se evidenció en la consulta realizada en este sentido.

Recomendaciones

1. Adquirir material de apoyo teórico-metodológico (libros y revistas especializadas) para mantenerse actualizado sobre las técnicas y métodos que plantea la pedagogía moderna para la enseñanza y el aprendizaje en el nivel de Educación Primaria.
2. Participar activamente en jornadas de actualización docente.
3. Poner en práctica en la medida de lo posible y en función de la planificación que se realiza, los juegos tradicionales del trompo y el papagayo propuestos en la presente investigación. Esto con el fin de mejorar significativamente el logro de las competencias, destrezas y habilidades correspondientes a las diferentes áreas del conocimiento en el niño: psicomotriz, cognitiva, socio-afectiva, lenguaje, moral y física.
4. Promover la participación de los padres y representantes en el proceso educativo que se imparte en la institución.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

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

Identificación de la Propuesta

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

En ese orden de ideas, la formulación de la misma se expresa a través de un: Programa para la Incorporación de los Juegos Tradicionales del Trompo y el Papagayo para los Estudiantes de la Escuela Bolivariana Pedro Catillo. La estructuración de esta propuesta parte de la premisa que la educación constituye un proceso de carácter participativo, cooperativo donde se vincula al estudiante con la dinámica de su realidad social y cultural y con los elementos que se relacionan con su identidad como persona.

Justificación

En el contexto de la Educación Primaria. Son diversos los juegos que se utilizan en el quehacer pedagógico, como parte de las actividades curriculares. Los llamados juegos didácticos, los de movimiento y los tradicionales, todos ayudan a alcanzar objetivos educacionales, y al mismo tiempo, hacer que los niños se sientan más felices.

Por ello, en la presente investigación se muestran y describen algunos juegos tradicionales, como el trompo y el papagayo para que los docentes de educación primaria que laboran en la Escuela Básica Bolivariana Pedro Castillo ubicada en el municipio Valencia cuenten con un valioso material de apoyo relacionado con las estrategias de aprendizaje aplicada a los juegos tradicionales, que no sólo los ayudará a facilitar el desarrollo cognitivo de los niños, sino que también fomentarán el rescate de los valores culturales locales y regionales.

Fundamentación Teórica

En esta propuesta se aboga por la utilización del trabajo cooperativo para el aprendizaje democrático, socializador y comunicativo; además, trata de fundamentar teóricamente, desde posiciones sociológicas y psicológicas, el desarrollo del trabajo cooperativo, a la luz de enfoques y teorías de autores como Vygotski, Kurt Lewin y Dewey, entre otros.

El ser humano es un ente biopsicosocial, de manera que tiene la imperiosa necesidad de interactuar en grupos para desarrollar su pensamiento. Su conciencia es el resultado del aprendizaje social en la comunidad, de la interacción con los demás y consigo mismo. Su personalidad es una síntesis del entorno y de su propia actividad cognoscitiva. A ello contribuye poderosamente la familia, la escuela y la sociedad.

El trabajo cooperativo en el aprendizaje ha tomado fuerza en las últimas décadas en muchas prácticas pedagógicas de escuelas y universidades preocupadas por la calidad de la educación.

Por otra parte, los juegos tradicionales que se proponen para fomentar el desarrollo del niño en las primeras etapas de su educación, también se apoyan en el enfoque socio-cultural de Vigostki (1983), cuyas ideas abordan los orígenes y función del juego en el desarrollo del niño, planteando dos problemas fundamentales: el primero, de qué modo surge el juego en el desarrollo del niño; y si el juego es una forma dominante o simplemente una forma predominante de la actividad del niño durante esta edad.

Factibilidad de la Propuesta

La propuesta es factible de ejecutar en la educación primaria, por cuanto en la institución existen los recursos humanos (docentes, alumnos, padres y representantes), materiales y financieros, necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes en la institución, son factibles de ubicarlos en la comunidad.

Por otra parte, como se puede ver en la descripción y materiales que requieren los juegos establecidos en el plan de acción propuesto, la mayoría son a muy bajo costo y de fácil adquisición en el mercado, por lo tanto no representa una limitación incorporarlos para facilitar el desarrollo cognitivo y favorecer el rescate de las costumbres y tradiciones folklóricas regionales en los niños y niñas de la Escuela Bolivariana Pedro Castillo ubicada en el municipio Valencia del Estado Carabobo.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo General

Fomentar el rescate de las costumbres y tradiciones regionales en los niños y niñas de la escuela Bolivariano Pedro Castillo en Valencia-Estado Carabobo a través de la ejecución de los juegos tradicionales del trompo y el papagayo.

Objetivos Específicos

Brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.

Favorecer la interacción del niño con su medio.

Desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas del niño.
Propiciar experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.

Satisfacer necesidades de contacto físico, autonomía, apoyo moral y expresión de sentimientos.

ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

La propuesta está conformada en dos fases o etapas:

Fase I: descripción de los juegos tradicionales.

Fase II: plan de acción.

Fase I. Descripción de los Juegos Tradicionales

Fase I. Descripción de los Juegos Tradicionales

Juego: Trompo



Objetivo: favorecer la interacción del niño con su medio.

Contenido: desarrollo socio-afectivo.

Modalidades: círculo o mapola y malabarismo.

Material: madera de llavo, de vera, cabuya o curricán, clavos de acero o de hierro. El trompo puede ser de madera o plástico, con la punta de hierro o de acero.

Duración: se juega por partidas de duración variables dependiendo de las características del terreno y de la distancia acordada. Una partida finaliza al darle los clavados o chipolas al perdedor.

Preparación: la docente orientará a los niños para que hagan un pequeño círculo con un señalamiento en el centro que puede ser una cruz, una moneda, una piedrita, etc. Aquel niño que "pique" más lejos de la marca coloca su trompo en el centro, "se queda" y los demás intentan sacarlo para recorrer "pasearlo" una distancia previamente establecida por la docente. Al fallar algunos de los participantes, bien sea en el intento de sacar el trompo del círculo, coloca su propio trompo "quedándose" y se levanta al del contrario.

Descripción: el primero que es llevado hasta el final de la distancia establecida, se penaliza con las clavadas (kines) acción de amarrar al trompo perdedor y golpearlo con la punta de

los trompos de los otros jugadores. El número de clavadas se acuerda antes de iniciar la partida.

JUEGO: PAPAGAYO



Objetivo: favorecer experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.

Contenido: contenido socio emocional y moral.

Modalidades: elevar el volantín con o sin hojilla en la cola.

Material: carretes de hilo de madera o plástico, trapos, madera, almidón, tijeras, cabuya, anime, pita, papel, plumas sencillas, palos de caña brava, de bambú.

Participantes: una, dos o más personas.

Duración: depende del interés que demuestren los niños.

Preparación: se hacen formas y figuras de papel como las de un cajón, una estrella, una "H", etc. Luego se moldean, se amarran las partes utilizando almidón u otro pegamento, amarrándosele al rabo una cola construida con retazos de tela o papel.

Descripción: el objetivo del juego es elevar y mantener el papagayo lo más alto posible durante un periodo de tiempo determinado.



Fase II. Plan de Acción

JUEGO: TROMPO

Objetivo: Favorece la interacción del niño con su medio

Actividad 01

Contenido: Desarrollo socio afectivo

Recursos humanos: Humanos: estudiantes, docentes.

Materiales: madera u cabuya, clavos de acero. El trompo puede ser de madera o de plástico.

DESCRIPCIÓN

Se hace un pequeño círculo con un señalamiento en el centro puede ser una cruz, una moneda o una piedrita. Aquel niño que lance el trompo mas lejos de la marca coloca su trompo en el centro, y los demás intentan sacarlo para corre una distancia previamente establecida.

Actividad 02

Objetivos: Favorece la interacción del niño con su medio

Contenido: Desarrollo socio afectivo

Recursos humanos: Humanos: estudiantes, docentes.

Materiales: papel boom, colores, lápices, pega, marcadores, pinturas al frio o temperas.

DESCRIPCIÓN

Dibujaran y pintaran entre todos los estudiantes un trompo de grandes dimensiones que será colocado en unas de las paredes del salón de clase.

JUEGO: PAPAGAYO

Objetivo: Favorecer experiencias que permitan al niño desarrollar au autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.

Actividad 01

Contenido: Desarrollo socio emocional y moral.

Humanos: estudiantes, docentes.

Materiales: carretos de hilo de madera o plástico, trapos, madera, almidón, tijeras, hojillas, cabuya, anime, pita, papel, plumas sencillas, pelos de caña brava, de bambú.

DESCRIPCIÓN

Se hacen formas y figuras de papel como las de un cajón, una estrella, una “H”, etc. Luego se moldean, se amarran las partes utilizando almidón u otro pegamento, amarrándosele al rabo una cola construida con retazos de tela o papel. El objetivo es elevar y mantener el papagayo lo más alto posible durante un periodo determinado.

Actividad 02

Contenido: Desarrollo socio emocional y moral.

Humanos: estudiantes, docentes.

Materiales: Hoja, lápices, colores, pitillos o ramas secas, pega, hilo pabilo,

DESCRIPCIÓN

Reunidos en grupo de 4 estudiantes, realizaran un mapa mental con las tradiciones venezolanas, al culminar el mapa con la misma hoja realizaran un papagayo, se premiara al grupo que mejor lo haya realizado.

Contenido: Desarrollo socio emocional y moral.

Humanos: estudiantes, docentes.

Materiales: bolsas grandes de basura, negra o de color, tijera , hilo pabilo, baritas de bambú.

DESCRIPCIÓN

Realizan entre todos un papagayo de gran proporción, el cual llevaran y mostraran a los demás grados explicándole como fue el proceso de elaboración, al culminar, el papagayo será ubicado y colgado en una de las paredes del aula de clase.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, A. (2009). Educación y Desarrollo. Madrid. España: Editorial Alianza

Ary, L. Jacobs, Ch. y Razavich, A. (2000). Investigación Pedagógica. 2a Edición. México: McGraw-Hill / Interamericana.

Balzar y Cabeza (2004). El Niño de Educación Básica. Universidad del Zulia.

Balestrini, M. (2006). Como Elaborar el Proyecto de Investigación. Caracas: BL Consultores Asociados

Bruner, J. (1986). Hacia una Teoría de la Instrucción. México. Uteha

Carrillo, G. (2008). Importancia de los Juegos Folklóricos Infantiles en la Enseñanza Primaria. Trabajo de grado presentado y no publicado en la Universidad de Carabobo. Valencia, Venezuela.

Castañeda, M. (2009). Los Juegos Tradicionales y las Nociones Viso-Espaciales en los Niños en Edad Rscolar. Trabajo de grado no publicado. Universidad de Carabobo, Venezuela.

Currículo Básico Nacional. (1998). Programa de estudio de Educación Básica. Ministerio de Educación. Caracas

Delor, R, y Ralet, J. (2006). La Educación encierra un tesoro. Editorial Tres soles. Navarra. España.

Domínguez G. (1998). Estrategias de Evaluación Cualitativa dirigidas a Docentes de la II etapa de Educación Básica en Villa de Cura. Estado Aragua. Trabajo Especial de Grado para optar al título de Magíster en Andragogía. Maracaibo: Universidad Rafael Urdaneta.

Gagné, R. Briggs Y. (1990). Condiciones del aprendizaje del desarrollo humano. Lecturas de psicología del niño. Compilación de Juan de Deval. Madrid. De Alianza Universidad Texto.

Gómez, I. (2001). Enseñanza y Aprendizaje. Revista Candidus Año 2 N° 15 Mayo / Junio 2001 Valencia, Carabobo: Cerined

Hernández, R. (1998). Metodología de la Investigación. Editorial Mc Graw Hill. Colombia.

Hernández, Fernández, C. y Baptista, L. (1998). Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill.

Hurtado, J. (2006). Metodología de la Investigación. México: Edit. McGraw-Hill.

Kaufman, R. (1993). Planificación de Sistemas Educativos. México. Editorial Trillas

López, J, (2008). Jugar en la escuela, una aventura con niños y maestros. Tesis Publicada. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Maracay.

Márquez, E. (2008). Diagnóstico sobre Necesidades de Perfeccionamiento en Planificación, Metodología y Evaluación en Docentes de Educación Básica. Trabajo de Grado de Maestría no publicado. UPEL. Barquisimeto, Estado Lara

Machado, R. (2002). Manual de Educación Física, Deportes y Recreación. Caracas: Italgráfica, S.R.L.

Mata, F y Ruíz, K. (2000). Emocionalmente Inteligente. Revista Calidad Empresarial , Edición Corporación Calidad 2010 ,18-19,3

Matute (2009). El Juego es una Actividad Libre y Espontánea que el niño utiliza para fomentar su Creatividad. Fundamentos Básicos en la Especialidad Educación Básica, Jardín de Infancia Camaguán, Calabozo estado Guarico.

Much, J (1999). Liderazgo Motivacional: Una Alternativa para la Transformación y el Mejoramiento de una Realidad Escolar. Universidad Católica Andrés Bello UCAB. Caracas

Muñoz (2009). Taller que contribuye al Desarrollo de la Lecto-Escritura a través de Actividades Lúdicas en la escuela básica Adscritos al Sector 2-A de Calabozo estado Guarico.

Nassif, L. (1994). La Familia en el Contexto Educativo. Material Compilado por CERINED. Valencia, Estado Carabobo.

Palella y Martins (2006). Metodología de la Investigación Cuantitativa. la Edición. Fedeupel. Caracas. Editores Once.

Pérez y Solórzano (2009). Programa de Juegos Creativos como Estrategias de Socialización del Niño en la II Etapa de Educación Básica, Unidad Educativa Ramón Francisco Feo de Calabozo Estado Guarico.

Piaget (1972). El Desarrollo del Niño. Barcelona: Fontarrella.

Ramírez, T. (2007). Como Hacer un Proyecto de Investigación. Editorial Karel, Caracas.

Rodríguez, Z. (2002). Creatividad en Educación. Material multigrafiado para el 11 Seminario Nacional de Educación Alternativa. I.U.J.A.A

Romero y Vásquez (2008). Jugando y Compitiendo Hacemos Nuevos Amigos - Trabajo Original Publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Maracay.

Ruiz, J. (2002). Gerencia en el Aula. 2ª Edición. Nirgua, Estado Yaracuy

Tébar, L. (2003). El perfil del profesor mediador. Madrid España. Edit. Santillana

UNESCO (2002). La Educación en América Latina. Informe Delors Mimeografiado.

Universidad Nacional Abierta (1997). Supervisión Educativa. 1ª Edición. Caracas – Venezuela

Universidad Nacional Abierta (2001). Recursos para el Aprendizaje.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. UPEL (2002) Manual de Trabajos de grado, especialización, y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas.

Universidad Santa María. (2005). Normas para la Elaboración, Presentación y Evaluación de los Trabajos Especiales de Grado. Decanato de Post-Grado y Extensión Dirección de Investigaciones. Caracas.

Vigotski, L. (2001). El Juego en Pedagogía Preescolar. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Zapata, M. y Rodríguez, B. (2009). Plan de Acción para la Enseñanza de Juegos Pedagógicos Dirigido a los Docentes de Educación Básica, Sector 1 del Municipio San Fernando de Apure

ANEXOS

CUESTIONARIO PARA EL DOCENTE

Instrucciones: A continuación se le presenta una serie de preguntas que usted debe responder. Lea cuidadosamente cada de las preguntas que se le plantean y marque con una equis (X) en la casilla la opción que usted considere correcta.

N °	ÍTEMS	Siempre	Casi siempre	Nunca
1	¿Considera usted los juegos como estrategia de enseñanza?			
2	¿Emplea estrategias novedosas en el proceso de enseñanza y aprendizaje?			
3	¿Para planificar actividades lúdicas toma usted en cuenta las necesidades e intereses de los niños?			
4	¿Realizan en la escuela actividades dirigidas a los docentes sobre el rescate de los juegos tradiciones venezolanos?			
5	¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales venezolanos?			
6	¿En la comunidad se realizan actividades culturales?			
7	¿Ha participado usted en actividades culturales de la localidad?			
8	¿Utiliza usted en su práctica de enseñanza los juegos tradicionales como estrategia pedagógica?			
9	¿Está usted de acuerdo en incorporar los juegos tradicionales venezolanos en sus proyectos de aprendizaje?			

CUESTIONARIO PARA EL ESTUDIANTE

Instrucciones: A continuación se le presenta una serie de preguntas que usted debe responder. Lea cuidadosamente cada de las preguntas que se le plantean y marque con una equis (X) en la casilla la opción que usted considere correcta.

N°	ÍTMS	Siempre	Casi siempre	Nunca
1	¿Utiliza tu docente de aula los juegos del trompo y el papagayo para dar clases?			
2	¿Crees que es importante que tu maestra utilice los juegos tradicionales en las clases?			
3	¿Hablan en tu escuela sobre los juegos tradicionales como los son el trompo y el papagayo?			
4	¿Utiliza tu docente el trompo y el papagayo para explicar algún tema?			
5	¿Realizan jornadas de enseñanzas sobre los juegos tradicionales en tu comunidad?			
6	¿Se acostumbra practicar algún juego tradicional dentro de tu escuela?			
7	¿Te gustaría que se promoviera en tu escuela Jornadas competitivas para el rescate de los juegos tradicionales?			
8	¿Te gustaría que se realicen en tu escuela concursos donde premien el mejor trompo y el mejor papagayo?			
9	¿Se realizan en tu familia encuentros fraternales poniendo en práctica algún juego tradicional?			



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo,

Liliana Gavarray

Licenciado (a) en: Educ. Integral Titular de la cedula de
identidad N° 14.884.273 hago constar que el instrumento de recolección de datos
necesario para el desarrollo del trabajo de grado titulado: LOS JUEGOS
TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL PROCESO EDUCATIVO
COMO MECANISMO PARA EL RESCATE DE COSTUMBRES Y TRADICIONES
FOLCKÓRICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN
PRIMARIA VENEZOLANA. CASO ESCUELA BOLIVARIANA PEDRO CASTILLO,
VALENCIA ESTADO CARABOBO, presentado por la bachiller: Carmen Torrealba, para
optar por el título de Licenciado en Educación, mención Integral, se considera válido desde
el punto de vista del contenido y criterio, por lo tanto puede ser aplicado.

Firma

C.I. 14.884.273



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL PROCESO EDUCATIVO COMO MECANISMO PARA EL RESCATE DE COSTUMBRES Y TRADICIONES FOLCLÓRICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA VENEZOLANA. CASO ESCUELA BOLIVARIANA PEDRO CASTILLO, VALENCIA ESTADO CARABOBO.

AUTORA: Carmen Torrealba

Formato de Validación de Expertos (Encuesta para Docentes)

Criterios	Pertinencia (Oportunidad conveniencia)		Claridad (Redacción)		Coherencia (Correspondencia)		Decisión		
	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	DEJAR	MODIFICAR	QUITAR
1	✓		✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		

Evaluación:

Experto: Liliana Camarero
CI: 14.884.273 Aplicación: SI ☒ NO ☐
Nivel académico: Licenciada
Fecha: 09-02-15 Firma: [Firma]



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL PROCESO EDUCATIVO COMO MECANISMO PARA EL RESCATE DE COSTUMBRES Y TRADICIONES FOLCLÓRICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA VENEZOLANA. CASO ESCUELA BOLIVARIANA PEDRO CASTILLO, VALENCIA ESTADO CARABOBO.

AUTORA: Carmen Torrealba

Formato de Validación de Expertos (Encuesta para estudiantes)

Criterios	Pertinencia (Oportunidad conveniencia)		Claridad (Redacción)		Coherencia (Correspondencia)		Decisión		
	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	DEJAR	MODIFICAR	QUITAR
1	✓		✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		

Evaluación:

Experto: Liliana Gamero
Ci: 14-884-273 Aplicación: SI ☒ NO ☐
Nivel académico: Licenciada
Fecha: 09-02-15 Firma: [Firma]



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo,

Teófilo Cordero

Licenciado (a) en: Educación Titular de la cedula de
identidad N° 15557707 hago constar que el instrumento de recolección de datos
necesario para el desarrollo del trabajo de grado titulado: LOS JUEGOS
TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL PROCESO EDUCATIVO
COMO MECANISMO PARA EL RESCATE DE COSTUMBRES Y TRADICIONES
FOLCKÓRICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN
PRIMARIA VENEZOLANA. CASO ESCUELA BOLIVARIANA PEDRO CASTILLO,
VALENCIA ESTADO CARABOBO, presentado por la bachiller: Carmen Torrealba, para
optar por el título de Licenciado en Educación, mención Integral, se considera válido desde
el punto de vista del contenido y criterio, por lo tanto puede ser aplicado.

Firma

C.I. 15557707



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL PROCESO EDUCATIVO COMO MECANISMO PARA EL RESCATE DE COSTUMBRES Y TRADICIONES FOLCLÓRICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA VENEZOLANA. CASO ESCUELA BOLIVARIANA PEDRO CASTILLO, VALENCIA ESTADO CARABOBO.

AUTORA: Carmen Torrealba

Formato de Validación de Expertos (Encuesta para Docentes)

Criterios	Pertinencia (Oportunidad conveniencia)		Claridad (Redacción)		Coherencia (Correspondencia)		Decisión		
	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	DEJAR	MODIFICAR	QUITAR
1	✓		✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		

Evaluación:

Experto: Teófilo Cordero

CI: 15557707

Aplicación: SI ☒ NO ☐

Nivel académico: Licenciado en Educación

Fecha: 07/02/2015

Firma: [Firma]



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL PROCESO EDUCATIVO COMO MECANISMO PARA EL RESCATE DE COSTUMBRES Y TRADICIONES FOLCLÓRICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA VENEZOLANA. CASO ESCUELA BOLIVARIANA PEDRO CASTILLO, VALENCIA ESTADO CARABOBO.

AUTORA: Carmen Torrealba

Formato de Validación de Expertos (Encuesta para estudiantes)

Criterios	Pertinencia (Oportunidad conveniencia)		Claridad (Redacción)		Coherencia (Correspondencia)		Decisión		
	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	DEJAR	MODIFICAR	QUITAR
1	✓		✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		

Evaluación:

Experto: Teófilo Cordeiro

Ci: 15557707

Aplicación: ☒ SI ☐ NO

Nivel académico: Licenciado en Educación

Fecha: 07/02/2015

Firma: [Firma]



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo,

ALBERTO A. Peralta M.

Licenciado (a) en: Educación Titular de la cedula de
identidad N° 3907001 hago constar que el instrumento de recolección de datos
necesario para el desarrollo del trabajo de grado titulado: LOS JUEGOS
TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL PROCESO EDUCATIVO
COMO MECANISMO PARA EL RESCATE DE COSTUMBRES Y TRADICIONES
FOLCKÓRICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN
PRIMARIA VENEZOLANA. CASO ESCUELA BOLIVARIANA PEDRO CASTILLO,
VALENCIA ESTADO CARABOBO, presentado por la bachiller: Carmen Torrealba, para
optar por el título de Licenciado en Educación, mención Integral, se considera válido desde
el punto de vista del contenido y criterio, por lo tanto puede ser aplicado.

Firma

C.I.

3907001



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL PROCESO EDUCATIVO COMO MECANISMO PARA EL RESCATE DE COSTUMBRES Y TRADICIONES FOLCLÓRICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA VENEZOLANA. CASO ESCUELA BOLIVARIANA PEDRO CASTILLO, VALENCIA ESTADO CARABOBO.

AUTORA: Carmen Torrealba

Formato de Validación de Expertos (Encuesta para Docentes)

Criterios	Pertinencia (Oportunidad conveniencia)		Claridad (Redacción)		Coherencia (Correspondencia)		Decisión		
	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	DEJAR	MODIFICAR	QUITAR
1	✓		✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		

Evaluación:

Experto: Alberto Peralta

CI: 3907001 Aplicación: SI ☒ NO ☐

Nivel académico: Lic. MSc. EN Educación

Fecha: 09-02-2015

Firma: [Firma]



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO Y EL PAPAGAYO EN EL PROCESO EDUCATIVO COMO MECANISMO PARA EL RESCATE DE COSTUMBRES Y TRADICIONES FOLCLÓRICAS REGIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA VENEZOLANA. CASO ESCUELA BOLIVARIANA PEDRO CASTILLO, VALENCIA ESTADO CARABOBO.

AUTORA: Carmen Torrealba

Formato de Validación de Expertos (Encuesta para estudiantes)

Criterios	Pertinencia (Oportunidad conveniencia)		Claridad (Redacción)		Coherencia (Correspondencia)		Decisión		
	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	ADECUADO	INADECUADO	DEJAR	MODIFICAR	QUITAR
1	✓		✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		

Evaluación:

Experto: Alberto Peralta

Ci: 3907001

Aplicación: SI ☐ NO ☐

Nivel académico: Lic. MSc. EN Educación

Fecha: 09-03-2015

Firma: [Firma]