



FASE I

DEFINICIÓN

FASE I

DEFINICIÓN

1. TEORIZACIÓN DE LA VARIABLE

1.1. BASES TEÓRICAS

En esta investigación se presenta las partes fundamentales de diferentes autores, así como la conceptualización de la variable con sus dimensiones e indicadores, que fueron tomados como apoyo para el diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales estudiando los aspectos relacionados e información correspondida para su realización.

1.1.1. ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recursos instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje, por cuanto representa un medio sutil para facilitar el logro y alcance de los contenidos conceptuales.

Es por ello que la efectividad del juego en el logro de los contenidos del programa ha sido demostrada en diversas investigaciones en las áreas cognoscitivas, afectivas y psicomotoras. Díaz y Barriga (2000, p. 7). consideran que son los procedimientos y arreglos que los agentes de

enseñanza utilizan de forma flexible y estrategias para promover la mayor cantidad y calidad de aprendizaje significativos en los alumnos. Debe hacerse un uso inteligente, adaptativo, e intencional de ellas con la finalidad de prestar la ayuda pedagógica adecuada a la actividad constructiva de los alumnos.

Escalante y Ramírez (2006, p. 40), proponen un abanico de estrategias para trabajar en el área que procura la máxima autonomía de los alumnos y el protagonismo en sus procesos de aprendizajes. En todas su busca relacional la teorías y las practicas y que los conocimientos se vuelvan herramientas en la solución de problemas, partiendo del análisis y la reflexión del aspecto concretos y conocidos evitando en lo posible, situaciones hipotéticas y abstractas que no tengan ninguna significación para los alumnos. Existen infinidad de estrategias a continuación se describe algunas de uso común: se puede intervenir en ellos, subrayando y añadiendo notas.

Para efectos de esta investigación se toman en cuentan los aportes teóricos de Díaz y Barriga (2000), fijando posición en cuanto a sus afirmaciones al decir, que las estrategias son procedimientos que se deben seguir para promover que un aprendizaje de calidad en aula sea significativo.

1.1.2. JUEGOS TRADICIONALES

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo.

En la revisión de la literatura no se encontró un concepto claro y preciso sobre juegos tradicionales, no obstante, Machado (2001, p.34), se aproxima a su definición, al señalar, que consiste en "un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas que se practican en los pueblos, las cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales que son transmitidos de generación en generación."

Machado (2001) realizó una compilación de 25 juegos tradicionales venezolanos, de los cuales se destacan los siguientes: De "conteo" o para echar suerte; Carreras en saco: Carreras de relevo; El gato y el ratón; La cadena; La candelita; Papagayos: Saltar la cuerda; Arroz con leche; Doña Ana; La barca; A la víbora de la mar; La cojita; La pájara pinta; Juegos de trompo; La perinola; juegos de metras y otros más.

En otro orden de ideas, Carrillo (2000, p. 47) define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones... Son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde los tiempos más remotos."

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 estos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional. Pueden ser considerados como una herramienta fundamental en el aprendizaje y adquisición de costumbres de los pueblos, de manera creativa y dinámica, facilitando la integración de valores culturales de la nación en el niño.

De igual manera, constituyen una técnica idónea para la enseñanza, por cuanto el niño aprende y enriquece su conocimiento a través del juego. Por ello el docente debe aprovecharlos para incentivar en el niño el valor hacia su cultura, costumbres y tradiciones. Al respecto, Carrillo (2002, p.47) señala "Estos juegos son de gran importancia en el niño en tanto que incentiva su imaginación y le promueven situaciones psicológicas que pueden aprovecharse. Para lograr esto, el educador debe tener presente el contenido conceptual, filosófico y emocional, ya que además de aprenderlos, en su interior guardan algo más que una melodía: graban valores."

Bajo esta perspectiva, los juegos tradicionales guardan en su esencia la tradición y costumbres de [os antepasados de nuestros pueblos en forma recreativa y activa de tan fácil acceso para los niños, por cuanto deben incluirse en las actividades escolares para fomentar y difundir nuestro patrimonio cultural.

Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determina (Carmen Cervantes Trigueros. (2007, p. 122). Están muy ligados a la historia, cultura y

tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Para efectos de esta investigación se toman en cuenta los aportes teóricos de Carmen Cervantes Trigueros (2007). Fijando posición en cuanto a sus afirmaciones al decir, que el material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

1.1.3. EL JUEGO

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Huizinga (2004, p.145) El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

En otro orden de ideas, Hernández (2002, p.185) define el juego como “una actividad natural que practican todos los animales superiores, a través de el las crías aprenden y practica, en un contexto seguro, aquellas habilidades que propician la supervivencia y la adaptación al medio”. en los seres humanos el juego adquiere una dimensión especial; contribuye al desarrollo físico e intelectual, la creatividad, el equilibrio emocional, el aprendizaje y la socialización. El juego se desarrolla a lo largo de todo el ciclo vital de las personas, con rasgos comunes y características diferentes en las distintas sociedades y épocas.

Para efectos de esta investigación se toman en cuenta los aportes teóricos de Hernández (2002) fijando posición en cuanto a sus afirmaciones al decir, que el juego es una actividad natural que propicia la supervivencia y es un medio de desarrollo físico e intelectual.

(A) METRAS

Hernández (2002, p.133), considera que las metras son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas. Existen infinidad de variantes para este juego.

(B) EL TROMPO

Hernández (2002, p.134), lo define como que tiene forma torneada semi-circular y una punta metálica. Se juega enrollándole un cordel o guaral

alrededor y lanzándolo al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico.

(C) EL PAPAGAYO

Cervantes (2007, p. 122), lo considera que consta de una estructura liviana de madera que se cubre con papel de seda, una tela liviana o plástico. Se le amarra un cordel y se le hace volar con la fuerza del viento. En ocasiones se le agrega una cola de tela que le brinda estabilidad.

(D) EL GURRUFIO

Carrillo (2000, p. 49), lo define como juguetes que constan de una lámina circular de madera, lata o plástico, en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel o guaral. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas.

(E) LA PERINOLA

Carrillo (2000, p. 49), comenta que este juguete está formado por dos partes, una superior o cabeza y una inferior o base en la que debe encajar la primera. Ambas partes están unidas por un cordel. Inicialmente la perinola era construida artesanalmente con latas vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico.

(F) CARRERA DE SACOS

Hernández (2002, p.134), señala que es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. El primero en llegar a la meta es el ganador.

(G) PISE

Cervantes (2007, p. 124), afirma que el pise es un juego de iniciación típico infantil, que representa el conocimiento de uno mismo, que consiste en saltar con un pie o los dos de acuerdo donde lo indique el número pisado, se traza cuadros y se coloca un número en cada uno.

(H) FUSILAO

Cervantes (2007, p. 124), expresa que consiste en hacer un cuadro en el suelo donde se colocan los nombres de los participantes y al lado de cada uno se deja un espacio para colocar el puntaje. Se escoge un niño que va a perseguir a los demás y a tocarlos. Cada vez que alguno es tocado, le anotan un punto en el cuadro que puede ir de tres a cinco según las reglas. El que acumule más puntos deberá ponerse de espaldas a un árbol o una pared y los demás jugadores le darán pelotazos. Uno tras otro de todos los participantes será fusilado a su vez y así.

(I) PELOTICA DE GOMA

Cervantes (2007, p. 124), afirma que es un juego similar a el juego de beisbol, con la diferencia que los jugadores juegan con sus manos sin usar bates y guante, se juega en un espacio muy amplio en donde colocan cuatros bases y el jugador para anotar puntos de carrera deberá recorrer las cuatro bases.

1.1.4. OBJETIVOS

Los objetivos son metas que se traza el investigador en relación con los aspectos que desea indagar y conocer. Estos expresan un resultado del producto de la labor investigativa. Es la fijación o meta que se traza el docente para llegar una conclusión especifica, dichos resultados pudieran ser positivos o negativos.

Tamayo y Tamayo (2001, p, 38), expresan que el objetivo de la investigación es el enunciado claro y preciso de los propósitos por los cuales se lleva a cabo la investigación. El objetivo del investigador, es llegar a tomar decisiones que permitan alcanzar la meta propuesta .

De acuerdo a Parra (2006, p. 154), los objetivos son enunciados que establecen condiciones tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno.

Por consiguiente, los investigadores están de acuerdo con lo expuesto por Tamayo y Tamayo (2001) ya que su concepto es el más relevante para la investigación que está realizando.

(A) GENERAL

Tamayo y Tamayo (2001, p. 422), consideran que consisten en enunciar lo que desea conocer, lo que desea buscar y lo que se pretende realizar en la investigación; es decir, el enunciado claro y preciso de las metas que se persiguen en la investigación al realizar. Para el logro del Objetivo General nos apoyamos en la formulación de objetivos específicos.

(B) ESPECIFICO

Tamayo y Tamayo (2001, p. 424), afirman que los objetivos generales dan origen a objetivos específicos que son los que identifican las acciones que el investigador va a realizar para ir logrando dichos objetivos. Los objetivos específicos se van realizando en cada una de las etapas de la investigación. Estos objetivos deben ser evaluados en cada paso para conocer los distintos niveles de resultados.

1.1.5. CONTENIDOS

Se expresa que los contenidos son clasificados con el fin de que los alumnos los reconozcan, los utilicen de forma eficaz para lograr así un desarrollo cognitivo integral.

Según Uzcategui (2004, p. 69), los contenidos dentro del entorno educativo, son el conjunto de saberes que el usuario asimila y que son básicos a la hora de formar las competencia que una lección se propone y

los cuales constituyen un instrumento indispensable para el desarrollo de las capacidades de los alumnos y un medio para lograr los propósitos de los proyectos curriculares llámense de aula, de grado o de plantel.

De acuerdo a Escalante y Ramírez (2002, p. 84), son el conjunto de saberes o formas culturales cuya asimilación y apropiación por parte de los alumnos se considera esencial para su desarrollo personal y social. Son herramientas para la comprensión del mundo y abarcan conceptos, procedimientos, valores y actitudes. Se plantean en diferentes instancias curriculares.

Las investigadoras delimitan que ambos autores coinciden, en cierto modo, sin embargo, la distribución de los contenidos presentados por Escalante y Ramírez (2002), será parte de los postulados teóricos a utilizar dentro de la investigación.

(A) FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL

(a) Identidad y género. Adquirir progresivamente una imagen ajustada y positiva de sí mismo(a), identificando las características de su sexo y cualidades personales.

(b) Autoestima. Adquirir un sentimiento de valoración positiva de sí mismo(a).

(c) Autonomía. Incrementar la capacidad de ejecutar diversas acciones y toma de decisiones por sí mismo(a).

(d) Expresión de Sentimientos y Emociones.

(e) Expresar, reconocer y regular, diversas emociones y sentimientos.

(f) Cuidado y Seguridad Personal.

(g) Conocer y cuidar su propio cuerpo, practicando las medidas mínimas que le permita preservar la salud e integridad física y psicológica ante situaciones de la vida diaria.

(h) Convivencia (interacción social, normas, deberes y derechos): Reconocer y utilizar las normas, deberes y derechos que regulan sus relaciones interpersonales.

(i) Convivencia (Costumbres, tradiciones y valores).

(j) Manifestar actitudes de valoración por la familia, comunidad, historia, costumbres, tradiciones, cultura y símbolos que representan su país. Currículo de Educación Inicial (2005, p. 122).

(B) RELACIÓN CON EL AMBIENTE

(a) Tecnología y calidad de vida. Iniciar al niño (a) en la observación, exploración, comparación y uso de recursos tecnológicos relacionados con sus experiencias familiares y comunitarias.

(b) Características, cuidado y preservación del ambiente: Identificar los elementos del entorno, explicándose progresivamente los acontecimientos sociales y naturales a través de la observación, formulación de hipótesis, la experimentación, y la comprobación, desarrollando capacidades efectivas y valorativas, como ser integrante del ambiente.

(c) Procesos matemáticos: (espacio y formas geométricas).

(d) Establecer relaciones espaciales entre los objetos y personas, tomando como punto de referencia el propio cuerpo y los elementos del entorno.

(e) Identificar y describir los atributos de algunas figuras y cuerpos geométricos presentes e el espacio, desde sus dimensiones bidimensionales y tridimensionales.

(f) Procesos Matemáticos: La Medida y sus Magnitudes (Peso, capacidad, tiempo y longitud).

(g) Establecer relaciones cuantitativas de semejanzas, diferencias y orden entre los objetos, situaciones del entorno y resolver problemas simples, empleando la clasificación y la seriación, el conteo, la cuantificación, la medida y el tiempo de manera convencional o no convencional.

(h) Procesos Matemáticos: Serie Numérica

(i) Establecer relaciones matemáticas, cuantificando y resolviendo problemas de la vida cotidiana. Currículo de Educación Inicial (2005, p. 123).

(C) COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

(a) Lenguaje oral: Comprender, comunicar, expresar vivencias, ideas, sentimientos, sensaciones, emociones y deseos a través del lenguaje oral ajustándolo progresivamente a sus respectivos usos.

(b) Lenguaje escrito (lectura y escritura): Reconocer el uso de la lectura y la escritura como instrumento de información y representación.

(c) Expresión plástica: Expresar y crear libremente partiendo de distintas experiencias ambientales que fomenten la imaginación, la invención y la transformación.

(d) Expresión corporal: Adquirir conciencia de su cuerpo y utilizarlo como forma de expresión y comunicación.

(e) Expresión musical: Desarrollar una aptitud musical a través de vivencias y destrezas en el ritmo, que potencien la discriminación respectiva, la memoria auditiva y la producción de sonidos con el propio cuerpo y con instrumentos sencillos.

(f) Imitar juegos y roles: Avanzar progresivamente en el juego de roles, canalizando emociones, posibilidades de exploración y juego a través de acciones y situaciones en las que utilice la imaginación, la expresión creativa, la fantasía y la interacción con otras personas. Currículo de Educación Inicial (2005, p. 124).

1.1.6. ESTRATEGIAS

Con referencia a estrategia este es un conjunto de acciones que se lleva a cabo para lograr objetivos preestablecidos o un determinado fin obviamente en este caso trata de la acción que ocurre en determinado tiempo.

Al respecto Mintzberg y otros (2003, p.13), determinan la estrategia como las operaciones militares destinadas a lograr objetivos obviamente en

este contexto se define el termino estrategia como el de una acción que ocurre en el tiempo.

De acuerdo con Munch (2005, p.83), las estrategias son cursos de acción general o alternativa, que muestran la dirección y el empleo general de los recursos para lograr los objetivos en las condiciones mas ventajosas.

En este sentido corresponde al como se aplicara la técnica y los recursos dentro del procedimiento, mostrando una dirección dinámica para el logro de objetivos ventajosos, buscando alcanzar el inicio de una situación conflictiva para así lograr el objetivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para efectos de esta investigación se toman en cuentan los aportes teóricos de Munch (2005) fijando posición en cuanto a sus afirmaciones al decir, que las estrategias son cursos de acción , que muestran la mejor forma y de manera ventajosa para lograr objetivos en el procesos de enseñanza – aprendizaje.

(A) PREINSTRUCCIONALES

Entendiéndose como estrategias preinstruccionales que paran al estudiante en el momento de su aprendizaje tal como lo menciona Barriga (2002, p. 143).

De igual manera sirven para que el aprendizaje se ubique en el contexto conceptual apropiado y así poder generar expectativas adecuadas. Sin embargo las estrategias preinstruccionales más típicas son los objetivos y los organizadores previos.

(B) COINSTRUCCIONALES

Se trata de funciones relacionadas con el logro de un aprendizaje con comprensión. Tal como lo plantea Barriga (2002, p, 143), aquí pueden incluirse estrategias como ilustraciones, redes y mapas conceptuales, analogías y cuadros C-Q-A, entre otros.

(C) POSTINSTRUCCIONALES

A este respecto Barriga (2002, p. 144), se presentan al término del episodio de enseñanza y permite al alumno formar una visión sintética, Integradora e incluso crítica del material. En otros casos le permite inclusive, valorar su propio aprendizaje. Algunas de las estrategias post-instruccionales más reconocidas son resúmenes finales, organizadores gráficos (cuadros sinópticos, simples y de doble columna), redes y mapas conceptuales.

1.1.7. ACTIVIDADES

Las actividades son el medio para movilizar el entramado de comunicación que se puede establecer en clase, las relaciones que allí se crean definen los diferentes papeles del profesorado y el alumnado, de este modo las actividades y las secuencias que forman tendrán unos y otros efectos educativos en función de las características específicas de las relaciones que posibilitan.

De acuerdo a lo expresado por Coll y otros (2004, p. 54), existen actividades que los docentes pueden aplicar en sus aulas de clases, y estas se pueden utilizar en el momento de una aplicación del manual, las mas usuales para los docentes son las actividades de pequeños grupos y las actividades colectivas.

Según CENAMEC (2002, p. 52), las actividades de aula puede ser utilizadas por el docente para planificar o profundizar determinados contenidos. Es importante en la enseñanza que estas sean adaptadas o transformadas a las necesidades presentadas por los docentes de manera general del contexto que se desarrolla.

Al confrontar lo antes expuesto por los autores coinciden al señalar que las actividades para la enseñanza utilizadas por los docentes para los contenidos ayuda a explorar los conocimientos previos de los estudiantes y estos pueden ser utilizados en el inicio, durante y después de la clase. Las investigadoras están de acuerdo con lo antes expuesto por CENAMEC (2002) por que las actividades planificadas por el docente siempre serán adaptadas al medio y necesidades de los alumnos para su enseñanza-aprendizaje.

(A) EN PEQUEÑOS GRUPOS

En cuanto a estos son conformados a partir de dos a más individuos que se reúnen para alcanzar una meta u objetivo específicos y que pretende satisfacer ambas expectativas del logro. Currículo de Educación Inicial (2005, p. 145).

(B) COLECTIVAS

Con referencia a las colectivas están conformados por grupos que forman varios individuos y pueden alcanzar un número que comprenda una masa y que todos y cada uno planteen su objetivo como meta grupal. Currículo de Educación Inicial (2005, p. 146).

(B) INDIVIDUALES

Esté (2006, p, 44), expresa que con referencia a los individuales están formados por una sola persona para alcanzar un objetivo o meta específica.

1.1.8. RECURSOS

En la comunicación, cuando el cambio de actitud que se produce en el sujeto, después de interactuar estos componentes, es duradero, se dice que se ha producido el aprendizaje. Los medios de enseñanza desde hace muchos años han servido de apoyo para aumentar la efectividad del trabajo del profesor, sin llegar a sustituir la función educativa y humana del maestro, así como racionalizar la carga de trabajo de los estudiantes y el tiempo necesario para su formación científica, y para elevar la motivación hacia la enseñanza y el aprendizaje.

Para Malagón y Montes (2001, p, 78), en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los medios de enseñanza constituyen un factor clave dentro del

proceso didáctico. Ellos favorecen que la comunicación bidireccional que existe entre los protagonistas, pueda establecerse de manera más efectiva. En este proceso de comunicación intervienen diversos componentes como son: La información, el mensaje, el canal, el emisor, el receptor, la codificación y decodificación.

Desde el objeto natural hasta el ordenador, pasando por la explicación o la pizarra, la idea de mediación instruccional es básica, para entender la función de los medios en la enseñanza. Existe bastante confusión respecto a los términos que denominan los medios usados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde una perspectiva amplia cabría considerar como recurso cualquier, hecho, lugar, objeto, persona, proceso o instrumento que ayude al profesor y los alumnos a alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Bidde (citado por Malagón y Montes, (2001, p.92) indica que el medio es básicamente instrumental, defendiéndolo como cualquier dispositivo o equipo que se utiliza para transmitir información entre persona y Gimeno.

Al confrontar lo antes expuesto por los autores de acuerdo a las anteriores consideraciones, hay que tener en cuenta la influencia que ejercen los medios en la formación de la personalidad de los alumnos, en virtud de que estos reducen el tiempo dedicado al aprendizaje.

Las investigadoras están de acuerdo con lo expuesto por Malagón y Montes (2001) por que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los medios de enseñanza constituyen un factor clave dentro del proceso didáctico y de gran ayuda.

Es preciso indicar, que desde siempre, la labor pedagógica se ha preocupado de encontrar unos medios para mejorar la enseñanza. Lo más frecuente es que la relación alumno-contenido, se produzca a través de algún medio, material o recurso didáctico que represente, aproxime o facilite el acceso del alumno a la observación investigación o comprensión de la realidad.

(A) HUMANO

(a) Discente, es una persona que cursa estudio y recibe enseñanza, es decir, que recibe un aprendizaje y unos conocimientos de otra persona generalmente de un maestro. Esté (2006, p. 52).

(b) Docente, es una persona que enseña una determinada, ciencia o arte, pero al contrario que maestro, no se le reconoce una habilidad extraordinaria en la materia que instruye. Sin embargo, debe poseer habilidades pedagógicas para ser agente efectivo del proceso de aprendizaje. Esté (2006, p. 52).

(B) MATERIAL

De acuerdo a Esté (2006, p. 52), son elementos requeridos para la realización de los talleres, credenciales, fólderres, o carpetas impresas con el título del evento, bolígrafos, marcadores, certificados, papelería.

(C) TECNOLÓGICO

La versión 2006 del Diccionario de la Real Academia ha reemplazado la primera acepción por la siguiente: Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

1.1.9. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para llevar a cabo la evaluación en la educaron inicial o cualquiera de sus niveles, se sugiere utilizar instrumentos para registrar los resultados que se observen. Estos pueden definir como los recursos que se emplean para recolectar y registrar información y deben poseer ciertas condiciones para que se garantice la validez.

En este sentido los estudios minuciosos de esta situación o actividad que permite detectar las fallas o problemas para su posterior corrección, así como medir el desempeño en el cumplimiento de las metas y los planes y el desempeño del gerente. (Koontz-Weihrich; 2000, p. 68).

En la medición objetiva utilizada magnitudes cuantitativas que resultan del estudio del proyecto. Y originan operaciones matemáticas que permiten obtener coeficientes de evaluación. (Sapag; 2003, p. 5).

Al hacer la comparación de las teorías se pudo determinar que ambos autores se centran en afirmar que son medios de registros de información donde los docentes pueden contener los avances de los aprendizajes de los estudiantes. Por esta razón las investigadoras fijan posición con lo planteado por (Sapag; 2003, p. 5).

Por esta razón en la presente investigación se selecciono tres tipos de instrumentos de evaluación, que según las características son los más idóneos para la presente propuesta.

(A) ANECDÓTICO

El registro anecdótico o de sucesos se lleva a cabo mediante la observación directa del niño, anotando, en términos de conducta observable, todo lo que ocurre durante el tiempo establecido para la sesión. Este registro se emplea como primer paso para observar las conductas inadecuadas. Su duración depende del problema en particular y la situación en que se encuentra el niño. Currículo de Educación Inicial (2005, p. 158).

(B) ESCALA DE ESTIMACIÓN

Según registros sistematizados y planificados, donde se señala la actuación del niño y la niña en el desarrollo de las actividades. El educador decide con autoridad de acuerdo a lo planificado, que va a observar, en qué momento, y dónde, para obtener información relevante. Méndez (2000, p. 86).

(C) REGISTRO DESCRIPTIVOS

Es un instrumento de registro de las observaciones realizadas por los adultos significativos que obtienen los niños y niñas, que consiste en valorar

las distintas gradaciones bajo las cuales se puede presentar el rasgo a observar. (Méndez; 2000, p. 87).

1.1.10. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

En el Régimen legal Docente Venezolano existe una amplia fundamentación legal que orienta la Educación Preescolar o Inicial, articulada axiológicamente en la Constitución de la república Bolivariana de Venezuela (1999), Ley Orgánica de Educación (1980) y su Reglamento (1986), Ley Orgánica para la protección Integral del Niño y del adolescente (1998), entre otros instrumentos legales. En este segmento se hace referencia a algunos artículos de diferentes leyes que se relacionan directa e indirectamente con los objetivos de la presente investigación, entre los cuales se encuentran los siguientes:

La Constitución de la república Bolivariana de Venezuela (1999:98), en el artículo 102 señala lo siguiente:

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... es un servicio público y esta fundamentada 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 a participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad, y con una visión latinoamericana y universal.

De igual manera en el artículo 111 (p.99) se establece que "Todos las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva... "

En este mismo orden de ideas la Ley Orgánica de Educación (1980:8), en el artículo 17 sostiene que:

La educación preescolar constituye la fase previa al nivel de educación básica, con el cual debe integrarse. Asistirá y protegerá al niño en su crecimiento y desarrollo y lo orientará en las experiencias socioeducativas propias de su edad; atenderá sus necesidades e intereses en las áreas de la actividad física, afectiva, de inteligencia, de voluntad, de moral, de ajuste social, de expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad, destrezas, y habilidades básicas y le ofrecerá como complemento del ambiente familiar, la asistencia pedagógica y social que requiere para su desarrollo integral.

Básicamente en este artículo se justifican las acciones didácticas que se proponen en esta investigación para facilitar el desarrollo integral del niño preescolar, a través de los juegos tradicionales, entendidos como una estrategia metodológica y pedagógica que se adapta a las necesidades e intereses de los niños en las áreas física, social, psicomotriz y socio-afectiva.

En correspondencia con los artículos señalados anteriormente, el artículo 6 del Reglamento de la Ley Orgánica de Educación (1986, p. 35), señala que:

La finalidad de la educación... deberá alcanzarse a través de los planes y programas de estudio y demás elementos del currículo y mediante la utilización de programas abiertos de aprendizaje, de los medios de comunicación social y de otros recursos destinados a contribuir al desarrollo integral del individuo y de la comunidad, los cuales se elaborarán y aplicarán conformes a las regulaciones del ordenamiento jurídico en materia educativa.

1.2. SISTEMA DE VARIABLE

1.2.1 DEFINICIÓN NOMINAL

Estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales.

1.2.2. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

Díaz y Barriga (2000, p.67), consideran que son los procedimientos y arreglos que los agentes de enseñanza utilizan de forma flexible y estratégicas para promover la mayor cantidad y calidad de aprendizaje significativos en los alumnos. Debe hacerse un uso inteligente, adaptativo, e intencional de ellas con la finalidad de prestar la ayuda pedagógica adecuada a la actividad constructiva de los alumnos.

Carrillo (2000, p. 45) define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones. Son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde los tiempos más remotos."

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 estos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional.

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 estos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional.

En tal sentido, las estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales son los procedimientos y arreglos que los agentes de enseñanza utilizan de forma flexible y estratégicas para promover la mayor cantidad y calidad de aprendizaje significativos en los alumnos bajo una perspectiva folklórica como expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones según los aportes de Díaz y Barriga (2000) y Carrillo (2000).

1.2.3. DEFINICIÓN OPERACIONAL

Las estrategias es la combinación y organización cronológica del conjunto de métodos y materiales escogidos para lograr ciertos objetivos. En cuanto a las estrategias se puede decir que va a existir una interrelación entre los contenidos a procesar y la forma de hacerlos llegar, activando los conocimientos previos de los alumnos e incluso a generarlos cuando no exista todo en combinación con Los juegos tradicionales que son en esencia una actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado y una parte fundamental en la educación.

La variable será medida por un instrumento de recolección de datos elaborado por Gil, Mena, Ramirez, Vargas (2010) el cual será aplicado en el C. E. I. Maria Moñitos del municipio Maracaibo Estado Zulia siguiendo la estructura que se señala en el cuadro de operacionalización de las variables que a continuación se presenta.

Cuadro 1
Operacionalización de la variable

OBJETIVO GENERAL: Diseñar estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños de 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.			
Objetivos específicos	Variable	Dimensión	Indicadores
Identificar los juegos tradicionales utilizados por los docentes de la sala de de 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.	Estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales	Juegos	(A) Metras (B) El trompo (C) El papagayo (D) El gurrufio (E) La perinola (F) Carrera de sacos (G) Pise (H) Fusilao o stop (I) Pelotica de goma
Formular los objetivos de diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños de 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.		Objetivos	(A) General (B) Especificos
Establecer los contenidos de un diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.		Contenidos	(A) Formación personal y social (B) Relación con el ambiente (C) Comunicación y representación

Fuente: Gil, Mena, Ramírez, Vargas (2010)

Cuadro 1 (Cont...)
Operacionalización de la variable

OBJETIVO GENERAL: Diseñar estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños de 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.			
Objetivos específicos	Variable	Dimensión	Indicadores
Diseñar las estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños de 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.	Estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales	Estrategias	(A) Preinstruccionales (B) Co instruccionales (C) Postinstruccionales
Describir las actividades de un diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.		Actividades	(A) En pequeños grupos (B) Colectivas (C) Individuales
Identificar los recursos para la ejecución de un diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.		Recursos	(A) Humano (B) Material (C) Tecnológico
Diseñar los instrumentos de evaluación de un diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.		Instrumentos de evaluación de un diseño de estrategias	(A) Anecdótico (B) Escala de estimación (C) Registro descriptivo

Fuente: Gil, Mena, Ramírez, Vargas (2010)

2. DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

Los juegos tradicionales (Trompo, Metra, Perinola, Yoyo, Garrufio, Papagayo, Stop Pise, Fusilado, La Víbora de la mar, Carrera de Saco, Palo Encebado, Rondas, entre otros). Se han visto limitado en su uso, al reducirse los pocos espacios en las casas y en las escuelas, y por ende su uso como recurso didáctico para fortalecer el desarrollo del niño en edad preescolar.

El juego en el nivel de educación inicial contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva y este convencimiento debe ser considerado por los docentes para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje, que incluya esta actividad como herramienta didáctica-pedagógica en los diferentes espacios de aprendizajes que conforman el aula de preescolar.

Desde, el punto de vista educativo, los juegos son fuentes de enriquecimiento humano; que deben ser cultivado para convertirse en una de las vías canalizadoras más potentes de la energía expresiva y creadora del niño. En los centros preescolares, constituyen un factor de primera necesidad, insustituible cómo mediador y equilibrador de las facultades más importantes del niño: imaginación, voluntad, inteligencia, entre otras pautas de comportamiento, dominio cognitivo y socio-afectivo.

El juego en la vida del niño preescolar es considerado como la herramienta que sustenta el logro de futuros aprendizajes y el elemento primordial en el desarrollo de cada una de las áreas que conforma su personalidad (Cognitiva, Socio Afectiva, Psicomotriz Lenguaje).

No, obstante, tal como señala Dura (2003, p. 34) la educación llamada “integral”, “global”, “activa”, se ha quedado en los libros y en las reformas curriculares o quizás en las intenciones. Específicamente, en el nivel de educación inicial, existe una gran variedad y tipología de juegos reglados, simbólicos y tradicionales, que no han sido incluida como elementos vitales y formadores, aun cuando es innegables que siguen constituyendo para el hombre uno de los más preciados valores culturales.

En este marco de ideas, y de acuerdo con la revisión realizada al Currículo de Educación Inicial (2005) guía prácticas de actividades para niños preescolares (1992), entre otros documentos que orientan la educación inicial, se puede inferir que algunos aspectos pedagógicos, no corresponde a la realidad del país por dos razones muy concretas: La primera la inexistencia en los planteles de especialistas en música, danza, arte y otras expresiones culturales que pueden brindar apoyo a la función pedagógica de aula del docente preescolar en este sentido.

La segunda estos documentos, no incluyen la enseñanza sistemática y orientada de los juegos tradicionales, por lo tanto no corresponden a las finalidades educativas que hoy en día persiguen el folklore nacional en las escuelas. Aunado a esto, se siente real preocupación e interés tanto en el magisterio como en el público en general, porque la actividad lúdica ocupe no solo en el nivel inicial, sino también en los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo venezolano, el lugar que ella merece.

Evidentemente en Venezuela se presentan problemas en la elevada exclusión de niños del nivel inicial o el bajo rendimiento estudiantil de los niveles posteriores, problemática que se debe según (Duran 2003, p. 47) a la deficiente orientación sobre los documentos del Ministerio de Educación, así como la falta de implementación de programas de capacitación sobre estrategias metodológicas y pedagógicas basadas en el juego como recurso de enseñanza-aprendizaje.

Por tal razón, aunque se cuente con la literatura especializada en novedades y tipología de juegos (Simbólico, Tradicionales, Reglados). Estos no han sido suficientemente aprovechado por los docentes para promover el desarrollo del niño, no hay que olvidar que el juego es parte determinante de la naturaleza evolutiva del niño de edad preescolar, por lo tanto su manejo inadecuado e indebidamente canalizado pedagógicamente, puede causar alteración en el desarrollo del niño.

En este sentido, se puede afirmar que la mayoría de los docentes no emplean estrategias de aprendizajes que se adapten a la realidad y entorno socio-cultural del niño, que a su vez despierte interés, la motivación y cambio de actitud hacia los juegos tradicionales en su mayoría desconocidos por los niños principalmente por el déficit acceso a material de apoyo que explique en forma clara la incorporación de juegos tradicionales, en su más variada tipología como recurso de aprendizaje.

Aunado a esta, situación, existe muy poca colaboración entre los docentes para rescatar la tradición en lo referente a juegos y recreación; al mismo tiempo que se les facilite a esto y a los alumnos una base didáctica para la instrucción y enseñanza de juegos tradicionales.

Lo expuesto anteriormente se evidencia en el C.E.I. María Moñitos ubicado en el municipio Maracaibo, Estado Zulia, la cual es una institución destinada a la preparación integral de niños y niñas entre 2 y 6 años de edad, de manera de hacerlos aptos para su ingreso y desempeño exitoso en la Escuela Básica; lo cual logra a través de un equipo de profesionales especializados, motivados e integrados con la familia y la comunidad.

Sin embargo se pudo observar que las docentes de esta institución no utilizan los juegos tradicionales como estrategias para incentivar y motivar a los niños y niñas para obtener un mejor aprendizaje y propiciar una interacción entre ellos. Asimismo, muchas veces las docentes no implementan estos juegos como herramientas que estimulen la atención, memoria y pensamiento, y por ende el desarrollo cognitivo sino que por lo contrario promueven el aprendizaje mecánico, logrando que el mismo sea poco efectivo en cuanto al logro de la enseñanza.

Es necesario destacar que de persistir esta situación la tradición de estos juegos se irá perdiendo y por consiguiente su contribución al desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas. Situación por lo que se hace necesario incentivar a los docentes a través de charlas y proyectos para que conozcan la importancia de los juegos tradicionales como herramientas de enseñanza que deben utilizarse durante el ejercicio de las clases para alcanzar una mejor formación en los alumnos y lograr los objetivos propuestos en el ejercicio de sus funciones como docentes.

3. OBJETIVOS DEL TRABAJO

3.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar las estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños de 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar los juegos tradicionales utilizados por los docentes de la sala de de 5 años del C.E.I: MARIA MOÑITOS en el municipio Maracaibo estado Zulia.

Formular los objetivos de diseño estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños de 5 años del C.E.I. Maria Moñitos en el municipio Maracaibo Estado Zulia.

Establecer los contenidos de un diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños 5 años del C.E.I. Maria Moñitos en el municipio Maracaibo Estado Zulia.

Diseñar las estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños de 5 años del C.E.I. Maria Moñitos en el municipio Maracaibo Estado Zulia.

Describir las actividades de un diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños 5 años del C.E.I. Maria Moñitos en el municipio Maracaibo Estado Zulia.

Identificar los recursos para la ejecución de un diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños 5 años del C.E.I. Maria Moñitos en el municipio Maracaibo Estado Zulia.

Diseñar los instrumentos de evaluación de un diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en niños 5 años del C.E.I. Maria Moñitos en el municipio Maracaibo Estado Zulia.

4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se llevara a cabo con la intención de comprender como los niños adquieren conocimiento sobre los uso de los juegos tradicionales y como comprenden al mundo y como se desarrollan dentro de ellos entender sus intereses y la forma en que abordan los juegos.

Desde el punto de vista teórico, los juegos tradicionales son costumbres espontaneas que realizan los niños al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que estos son un legado de sus antepasados y que forma parte de sus cultura tradicional, con ellos los niños aprenderán a conocerse así mismo y a explorar el entorno en que viven, conformando un espacio lúdico para su desarrollo personal y social.

Desde el punto de vista práctico, los juegos tradicionales se cuentan en la herramienta fundamental en el aprendizaje y adquisición de costumbres de los pueblos, de manera creativa y dinámica, facilitando la integración de valores culturales de la nación en el niño. En donde se propiciarán el desarrollo de habilidades psicomotor, cognitiva, socio-emocionales, del

lenguaje, entre otras, además de fomentar la adquisición de valores socio-culturales. De igual manera pueden servir de estímulos a los padres y representante que se muestran interesados en participar en el proceso educativo que se imparte en el preescolar, y a la institución por proyectar su función socializadora en la comunidad.

Desde el punto de vista, metodológico la presente investigación pretende rescatar el camino para hallar opciones a las enseñanza y a al aprendizaje, a través del análisis de los principales aportes técnicos y metodológicos que pueden resultar significativos para abordar los juegos, especialmente, los tradicionales, como herramientas para facilitar las estrategias de enseñanza en el niño de edad preescolar.

5. DELIMITACIÓN

Desde el punto de vista geográfico espacial la presente investigación se delimito en el plantel del Centro de Educación Inicial María Moñitos que funciona en el Municipio Maracaibo del Estado Zulia. El tiempo de la investigación es desde Enero-Julio 2010. Basándose en el Diseño de estrategias para la enseñanza de juegos tradicionales en los niños y niñas.