



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
SUB ÁREA COMERCIAL



JUEGOS TRADICIONALES VENEZOLANOS COMO HERRAMIENTA
EDUCACIONAL ENMARCADOS EN LOS CONTENIDOS
PROGRAMATICOS DE LOS ESTUDIANTES DE E.B. DR LISANDRO
LECUNA DEL 4TO GRADO SECCION "D" "E" MUNICIPIO
NAGUANAGUA ESTADO CARABOBO.

Autoras:

Br. Yrmaris Aguilar

Br. Joselys Perez

Tutora: Dra. Zorina Martinez

VALENCIA, ABRIL 2016



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
SUB ÁREA COMERCIAL**



JUEGOS TRADICIONALES VENEZOLANOS COMO HERRAMIENTA EDUCACIONAL ENMARCADOS EN LOS CONTENIDOS PROGRAMATICOS DE LOS ESTUDIANTES DE E.B. DR LISANDRO LECUNA DEL 4TO GRADO SECCION "D" "E" MUNICIPIO NAGUANAGUA ESTADO CARABOBO.

Trabajo Especial de Grado realizado como requisito parcial para optar por el Título de Licenciado (a) en Educación. Mención Educación para el Trabajo sub-área Comercial

Autoras:

Br. Yrmaris Aguilar

Br. Joselys Perez

Tutora: Dra. Zorina Martinez

VALENCIA, ABRIL 2016



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
SUB ÁREA COMERCIAL



APROBACIÓN DEL TUTOR

YO, _____, Portadora De La Cedula De Identidad N°, _____ En Carácter De Tutora Académica Del Trabajo Especial De Grado Titulado: **JUEGOS TRADICIONALES VENEZOLANOS COMO HERRAMIENTA EDUCACIONAL ENMARCADOS EN LOS CONTENIDOS PROGRAMATICOS DE LOS ESTUDIANTES DE E.B. DR LISANDRO LECUNA DEL 4TO GRADO SECCION "D" "E" MUNICIPIO NAGUANAGUA ESTADO CARABOBO.** Presentado por las Ciudadanas: **Yrmaris Aguilar** portadora de la C.I. **20.292.941** y **Joselys Perez** portadora de la C.I. **20.968.379** para optar por el título de Licenciado (a) en Educación, Mención Educación para el Trabajo sub-área Comercial, considerando que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En Valencia a los _____ días del mes _____ del año _____

Firma

Valencia, Abril de 2016

DEDICATORIA

Primeramente a Dios por estar presente en cada paso que doy y nunca abandonarme.

A mis padres por ser mi inspiración y motivación para culminar este sueño que nos trazamos juntos y por anhelar siempre lo mejor para mi vida.

A mis hermanas Maris y Rosangel gracias por su amor y apoyo, siempre incondicional.

A mi esposo José Manuel por el amor recibido, la dedicación y paciencia con la que cada día se preocupaba en el camino hacia este sueño.

A mi primita Sophia gracias por tu cariño y amor.

A mi suegra Griselda por su apoyo siempre.

A mi tía Nancy y mi prima Andreina por estar pendiente de cada paso que di en el camino hacia la meta.

A mis bellas amigas Joselys y María José que gracias a su apoyo hicieron de este trayecto una experiencia bonita.

YRMARIS SARAI AGUILAR CRUZ

DEDICATORIA

En primer lugar a Dios quien me concede la victoria en cada meta trazada, porque nunca me ha dejado y sin él esto no hubiese sido posible. A él sea la gloria por siempre.

A mis padres Milagros Mendoza y José Luis Pérez por su incondicional amor, apoyo y paciencia, por motivarme a culminar mi carrera. Siempre estaré agradecida de ustedes.

A mi hermana Josbelys Pérez por estar conmigo cada día en los momentos difíciles, por sus ocurrencias y travesuras que hacen que mis días sean mejores. Gracias por ser la mejor hermana.

Y no podían faltar mis queridos abuelos Carmen y Elio, a mis tíos, primos y a todos aquellos que de una u otra forma me brindaron su apoyo y colaboración, especialmente a mis grandes amigas Maria J. Osta e Yrmaris Aguilar para quienes también deseo que Dios les bendiga por siempre.

JOSELYS KARINA PÉREZ MENDOZA

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por la vida y por darme una familia que me apoya en todo momento.

A la Universidad de Carabobo por concederme el honor de ser estudiante de tan prestigioso instituto como lo es éste, que me ha dado oportunidad de superación.

Agradezco a aquellos profesores que han dado lo mejor de sí para ayudarme a lo largo de mi carrera como estudiante, en especial a la profesora Zuleima Logliodice que nos apoyó y motivo en cada clase y por sus conocimientos impartidos fueron muy valiosos para nuestra formación.

A mi tutora Zorina Martinez por haberme guiado y ayudado con esta tesis.

A mis compañeros de clase que contribuyeron en gran parte a este logro.

A mis amigos que están en todo momento apoyándonos incondicionalmente todo este tiempo fuera y dentro de la universidad.

YRMARIS SARAI AGUILAR CRUZ

AGRADECIMIENTO

Primeramente y ante todo, quiero dar gracias a Dios por su presencia en mi vida, por estar conmigo en cada paso que doy, por darme la fuerza necesaria para vencer cada obstáculo que se cruza en mi camino.

En especial quiero agradecerles a mis padres y hermana por su constante apoyo en toda mi carrera, a mis dos queridas y grandes amigas Yrmaris Aguilar y Maria J. Osta por estar conmigo en cada una de las etapas de esta gran experiencia y largo camino transitado.

A las profesoras Arelis Marcano y Zuleima Logliodice por enseñarme tantas cosas y tener esa vocación única e inspiradora de impartir conocimiento y finalmente a la Universidad de Carabobo por todos esos años de abrigo y a todo el personal que ahí labora cada día, muchas gracias.

JOSELYS KARINA PÉREZ MENDOZA

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i,ii
AGRADECIMIENTO.....	iii,iv
RESUMEN.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	viii,v

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema.....	1,2,3,4,5
Objetivo General y Especifico.....	6
Justificación.....	7,8

CAPITULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes de la Investigación.....	9,10,11,12,13,14
Bases	
Teóricas.....	15,16,17,18,19,20,21,22
Bases	
Legales.....	22,23,24,25
Definición de Términos Básicos.....	25,26
Operacionalizacion de Variables.....	27

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

Diseño de la Investigación	28,29,30
Tipo de	
Investigación.....	30,31
Población y Muestra.....	31,32
Técnica de análisis de la interpretación de los datos.....	32,33
Validez del Instrumento.....	33,34
Confiabilidad del Instrumento.....	34,35,36

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

Resultados de la aplicación del instrumento.....	37,
38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,3,54,55,56,57	

CAPITULO V

Conclusiones.....	58,59,60
Recomendaciones.....	61,62

BIBLIOGRAFIA

Referencias Bibliográficas.....	63,64
---------------------------------	-------

ANEXO

Cuestionario.....	65,66
-------------------	-------



Universidad de Carabobo
Facultad de ciencias de la Educación
Escuela de Educación
Departamento de Educación para el Trabajo
Sub Área Comercial



JUEGOS TRADICIONALES VENEZOLANOS COMO HERRAMIENTA EDUCACIONAL ENMARCADOS EN LOS CONTENIDOS PROGRAMATICOS DE LOS ESTUDIANTES DE E.B. DR LISANDRO LECUNA DEL 4TO GRADO SECCION "D" "E" MUNICIPIO NAGUANAGUA ESTADO CARABOBO.

Autor(es):
Yrmaris Aguilar
Joselys Perez
Dra. Zorina Martinez
Abril 2016

RESUMEN

la cultura venezolana la presencia de los juegos tradicionales ha tenido un papel fundamental y poco explorado principalmente en el ámbito educativo, el siguiente trabajo especial de grado busca como objetivo general evaluar el uso de juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa en marcada en los contenidos programáticos de los estudiantes de Escuela Básica Dr Lisandro Lecuna del 4to grado D y E municipio Naguanagua Estado Carabobo, para ello se empleó un diseño no experimental apoyado en un estudio de campo se empleó como técnica de recolección de datos del cuestionario de 20 ítems aplicado a una muestra de 59 alumnos de las citadas secciones toda la información fue luego procesada y reflejada en gráficos circulares. Se determinó entre otros aspectos fundamentales de la poca supervisión por parte de los docentes al momento de la participación de los alumnos en juegos tradicionales venezolanos los cuales son reflejados por los mismos como una herramienta de aprendizaje que fomente sus valores y su autoestima a pesar de no estar incluidos directamente en sus contenidos programáticos en ninguna de las áreas se recomendó el análisis de la posibilidad de inclusión de los juegos tradicionales en los contenidos programáticos de manera tal que ayudaran en la creación de la identidad personal y nacional del alumnado

Palabras Claves: juegos tradicionales. Contenidos programáticos. Educación para el trabajo.

INTRODUCCION

El juego es un elemento central del aprendizaje utilizado en diferentes áreas y de diversas maneras en el campo docente, irregularmente Venezuela se encuentra dotada de una gran cantidad de juegos tradicionales los cuales representan en cierto sentido la identidad nacional y que fomente sus participantes diferentes habilidades cognitivas de desarrollo trabajo en equipo e incluso crecimiento intelectual.

El presente trabajo de investigación aborda la temática de los juegos tradicionales utilizando como base para la investigación un grupo de estudiantes de educación básica de un reconocido instituto de la ciudad de Valencia será parte del propósito de las autoras indagar en cuanto al uso de juegos tradicionales en enmarcados en los contenidos programáticos en las diversas asignaturas que estos alumnos observan durante sus años de estudio así como la influencia que tienen los mismos en la creación de valores, patriotismo entre otras importantes metas educativas que desarrolla el perfil integral del alumno egresado

La investigación se divide en cinco (5) capítulos denominados de la siguiente forma:

El capítulo I titulado el problema contiene: el planteamiento del problema Objetivos de la Investigación y Justificación, El Segundo Capítulo de la investigación llamado Marco Teórico Referencial trae consigo las investigaciones relacionadas aproximaciones teóricas y bases legales ,El Capítulo III llamado Marco Metodológico está integrado por, Diseño, Nivel, Tipo de Investigación, población, muestra y Técnicas de Recolección de Información.

El Capítulo IV lleva por nombre análisis e interpretación de los resultados contiene: la representación gráfica de los resultados con sus respectivas interpretaciones, el Capítulo V: denominado hallazgos del estudio con quien las reflexiones definitivas hechas por las autoras para luego dar paso a las conclusiones, recomendaciones y finalmente el trabajo concluye con las Referencias Bibliográficas. .

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

El proceso educativo requiere del uso de diferentes habilidades, destrezas, herramientas y recursos con la intención de ayudar a los estudiantes a mejorar sus capacidades en distintas áreas a lo largo de la historia los expertos en la disciplina educativa en los diferentes niveles se han encargado de hacer evolucionar constantemente las herramientas educacionales empleadas de manera tal que se logre en los alumnos una mayor sensación de aprendizaje, compromiso y desarrollo integral.

El uso de juegos para fomentar la educación en diferentes niveles y edades no es una idea novedosa, se trata de un elemento clave utilizado a lo largo de la historia por diferentes docentes. En la educación preescolar puede observarse los niños aprender a medida que se involucra dentro de su proceso didáctico el canto, la pintura, la escultura y el baile entre otros.

A la par del crecimiento se involucran estrategias que se encuentre cada vez más acorde con el desarrollo físico e intelectual de los alumnos es de esta manera que se puede ver la inclusión de la actuación, el deporte, las competencias intelectuales e incluso los juegos tradicionales como medios para desarrollar en la mente de los estudiantes valores y conceptos cada vez más profundos de ellos la amistad, el trabajo en equipo, el patriotismo y la identidad nacional.

En este mismo orden de ideas Venezuela se encuentra dotada de una gran cantidad de juegos tradicionales los mismos poseen tan sólo leves variaciones de acuerdo con la región pero aún con estas variaciones no se pierde el espíritu principal de los mismos los cuales en su mayoría se centra en el desarrollo de habilidades cognitivas, la sana competencia, la destreza y confianza de los participantes.

Entre estos juegos tradicionales se pueden mencionar, la perinola, el trompo, el yo-yo, el gurrufio, las metras, el papagayo, el palo encebado, el palito mantequillero, la gallinita ciega, el escondite, carreras de sacos, entre otros. Los anteriores juegos tradicionales venezolanos no forma parte directa de las cátedras que se reciben como parte de la educación básica sin embargo son conocidos por la mayoría de los niños y pueden sin duda de alguna forma ser empleados de forma esporádica por los docentes como medios para captar la atención, desarrollar valores y otras habilidades o tan sólo como medio de entretenimiento informal.

Aunado a todo lo anteriormente mencionado La Institución en la cual se desarrolla el presente trabajo de grado es la Escuela Básica Dr. Lisandro Lecuna que debe su nombre a un insigne médico y educador, quien durante su trayectoria profesional logro desarrollar una amplia y exitosa labor docente, actuando en casi todos los planteles de la época con una gran sensibilidad ante las necesidades e inquietudes de sus discípulos.

Fundada el 26 de septiembre del año 1946, la Lecuna como es conocida popularmente nace como una escuela federal, cuyo origen proviene de la fusión de las escuelas unitarias N° 159 Y 165, además de las mixtas rural N° 1, siendo su primera directora la señorita Mariana Febres Cordero. Es de hacer notar que para ese entonces la población estudiantil estaba

formada por niñas de las unidades disuelta. Fue hasta 1949 cuando pasa a tener una matrícula mixta.

La Escuela Básica Dr. Lisandro Lecuna se inicia con una población estudiantil de 157 estudiantes, siendo su sede la que hasta el año 2003 se conociera como la prefectura de Naguanagua, ubicada en la Av. Bolívar de dicha localidad. Para 1961, abandona esta sede y pasa a ocupar el moderno edificio en donde hace vida actualmente.

Desde sus inicios esta casa de estudios se ha caracterizado por la organización y responsabilidad de su personal. En lo socio-cultural logro una gran proyección colectiva destacándose con frecuencia por sus actos culturales. Su directora y maestras se dieron cuenta de que para la comunidad la escuela lo era todo y por eso se dieron la tarea de sacar la escuela fuera de las aulas llevándola a todos los actos públicos, haciéndose presente con dúo personal en toda manifestación donde hubiera algo significativo para el progreso de la comunidad. A esa gran labor inicial, se debe en gran parte el prestigio, el cariño y la admiración que todos los sectores de la colectividad sienten por la institución.

Sin embargo a pesar del enorme baluarte que representa la institución para la comunidad se han podido notar una serie de situaciones problemáticas que atañen a la institución principalmente a las secciones D y E del 4 grado diurno, entre ellos se puede destacar la individualidad de los alumnos, lo cual es principalmente el resultado del gran auge de los dispositivos electrónicos y otras herramientas modernas que aíslan a los jóvenes e impide progresivamente que los mismos puedan relacionarse de manera adecuada.

También se ha observado entre ellos la irritabilidad, hiperactividad y dificultad para el mantenimiento de la disciplina, todas estas situaciones obligan a la inclusión de herramientas didácticas diferentes dentro de los contenidos programáticos a fin de poder captar la atención de los alumnos, sembrar en ellos mayores posibilidades de aprendizaje y suplir las distintas carencias que los mismos puedan presentar a nivel de recreación, confianza y sano desenvolvimiento social.

De no ser atacadas estas debilidades entre las posibles consecuencias destacarían una profundidad en el déficit de aprendizaje de los estudiantes, la pérdida del control del docente sobre el grupo y mayores dificultades para la obtención de resultados positivos en el desarrollo integral de los niños y pre adolescentes.

En vista de que los juegos tradicionales venezolanos no requieren de gran uso de recursos para su aplicación y de que los mismos tal y como se ha dejado constancia con anterioridad se centran en diversas actividades recreativas las cuales poseen la capacidad de unificar a los participantes y de desarrollar indirectamente en ellos habilidades de auto superación nace la iniciativa de una investigación que permita la evaluación del uso de juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa en marcada en los contenidos programáticos de los estudiantes en las ya citadas secciones.

Se espera que por medio de la aplicación de diversas técnicas científicas que permitan conocer y evaluar la profundidad del uso de estos juegos dentro de los contenidos programáticos se pueda reflexionar en cuanto a la trascendencia de los mismos como un elemento positivo desarrollo general del ciudadano del futuro en Venezuela.

Haciendo énfasis en la situación planteada se considera pertinente evaluar el uso de juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa enmarcados en los contenidos programáticos de los estudiantes de la Escuela Básica Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado Sección D y E del Municipio Naguanagua Edo. Carabobo lo que permite dar respuesta a ciertas interrogantes de la investigación:

¿Se hace necesario evaluar el uso de juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa enmarcados en los contenidos programáticos de los estudiantes de E.B Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado sección Dy E del Municipio Naguanagua Edo. Carabobo?

¿Qué conocimientos teórico y práctico tienen los estudiantes sobre los juegos tradicionales?

¿Cuál es la importancia que tiene el uso de los juegos tradicionales venezolanos en el desarrollo integral de los estudiantes de E.B Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado sección D y E del Municipio Naguanagua Edo. Carabobo?

¿Se motivaran los estudiantes del 4to grado sección D y E de la E. B. Dr Lisandro Lecuna, con el uso de los juegos tradicionales como herramienta educativa enmarcados en los contenidos programáticos?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Evaluar el uso de juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa enmarcados en los contenidos programáticos de los estudiantes de E.B Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado Sección D y E del Municipio Naguanagua Edo. Carabobo.

Objetivos Específicos

Describir el conocimiento teórico y práctico en los estudiantes de E.B Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado Sección D y E del Municipio Naguanagua Edo. Carabobo en cuanto a los juegos tradicionales venezolanos.

Analizar la importancia que tiene el uso de los juegos tradicionales venezolanos en el desarrollo integral de los estudiantes de E.B Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado Sección D y E del Municipio Naguanagua Edo. Carabobo

Verificar el uso y efecto de los juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa enmarcados en los contenidos programáticos de los estudiantes de la E.B Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado Sección D y E del Municipio Naguanagua Edo. Carabobo

Justificación de la investigación

El siguiente trabajo de investigación queda justificado desde un punto de vista teórico ya que dentro de el mismo se entre otros particulares información actualizada en cuanto a los juegos tradicionales venezolanos, se reseñará de forma breve aquellos juegos tradicionales más utilizados en el territorio nacional, sus reglas y la forma en la que los mismos pueden desempeñar un resultado positivo en el desarrollo de los niños y adolescentes, en este sentido a raíz de la actualidad y de lo novedoso del tema el mismo podrá ser de provecho para distintos docentes en su inclusión de métodos netamente venezolanos capaces de ayudar en el desarrollo de sus estudiantes.

En lo práctico este trabajo de investigación queda justificado ya que se dirigirá directamente a la realidad que vive la Escuela Básica Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado Sección D y E del Municipio Naguanagua Edo. Carabobo, las diferentes herramientas de recolección de datos empleadas durante el desarrollo de este trabajo de investigación buscaran como propósito fundamental conocer el entorno docente y particularmente en relación a los contenidos programáticos y al uso de los juegos tradicionales venezolanos dentro de los mismos.

En base a esta iniciativa se podrán establecer conclusiones y recomendaciones que mejoren tanto el desempeño docente como el resultado en los estudiantes, las capacidades y habilidades de los futuros docentes en el futuro fortaleciendo la integración de elementos nacionalistas dentro de la educación del plantel.

Desde una perspectiva metodológica este trabajo de investigación se justifica a medida que se utilizan diversas herramientas científicas, pedagógicas y analíticas que permitan la solución de los objetivos e interrogantes del estudio a medida que el trabajo avance el mismo podrá servir tanto para los propósitos de los autores en la evaluación del uso de los juegos tradicionales en la educación de los estudiantes del plantel como para establecer una base sobre la cual se puedan centrar otras investigaciones en lo sucesivo.

Finalmente desde un punto de vista social este trabajo de investigación se encuentra claramente justificado como un medio para poder devolver en alguna medida el sentido nacionalista a la educación venezolana, está ampliamente documentada la efectividad que tienen los juegos tradicionales no sólo para recrear sino para ayudar a un mayor desenvolvimiento de los niños, en esta época tecnológica que cada vez se aleja más del trabajo en equipo y del desarrollo de actitudes sociales se espera que esta investigación funcione como un medio para crear mayor conciencia en relación a la identidad perdida del venezolano

CAPITULO II

MARCO TEORICO REFERECIAL

Antecedentes de la Investigación

Maldonado (2014) en su trabajo de grado titulado estrategias para afianzar los valores folclóricos a través de los juegos tradicionales en la etapa preescolar presentado en la Universidad de oriente para optar por el título de licenciado en educación 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, año 2014 – 2015, 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.

Este trabajo de investigación guarda relación con el presente estudio debido a que busca dentro de sus parámetros fundamentales el conocimiento en relación a los juegos tradicionales como herramienta educativa caso para el rescate de valores folclóricos empleando diversas técnicas de recolección de información los cuales añaden validez a propuesta, muchas de las bases teóricas empleadas también fueron de utilidad para mejorar el conocimiento de las autoras en relación a la temática

Bracho (2013) en su trabajo de grado titulado el rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional presentado en la Universidad del Zulia como requisito para obtener el título profesional como licenciado en educación integral, el presente estudio se realizó a través de una investigación descriptiva y de campo.

Se trató como objetivo general: diagnosticar la utilización de los juegos tradicionales por parte del docente, para el fortalecimiento del identidad regional en la segunda etapa de educación básica. El estudio se centró en la escuela básica “taparones” de la parroquia Uribarri del municipio Colón del Estado Zulia y abarca una población de cuatro individuos conformada por personal directivo y docente; la técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario contemplando 24 planteamientos; los datos se procesaron porcentualmente de acuerdo con las respuestas dadas y los resultados se presentaron en cuadros demostrativos y gráficos de barra.

El trabajo culminó con las conclusiones y recomendaciones proporcionadas con el fin de optimizar el proceso educativo con la intervención diva de todos los autores se hace énfasis en la toma de conciencia para el mejoramiento de la capacidad de actualización y desempeño docente, así como también la integración de padres y representantes a través de la planificación de actividades destinadas al rescate y fortalecimiento de la identidad regional

Este trabajo de investigación guarda relación con el presente estudio en las diferentes técnicas de recolección de información utilizadas principalmente en el área metodológica tales como la encuesta y el cuestionario, de igual manera se indaga entre otros aspectos la calidad del uso de juegos tradicionales como medios para sembrar patriotismo de los estudiantes de educación básica lo cual es uno de los aspectos fundamentales que se busca como parte de la evaluación presente en este trabajo de grado

Villegas (2014) en su trabajo de grado titulado el juego para fomentar la lectura en la U.E María Bartola Becerra municipio Trujillo presentada en la

Universidad de los andes para optar por el título de licenciadas en educación integral, la presente investigación, tuvo como finalidad implementar el uso de juegos para fomentar la lectura en los educandos de la UE María Bartola Becerra de Sabaneta, zona rural, parroquia Chiquinquirá del municipio Trujillo; para su desarrollo se ha seleccionado la modalidad de proyecto factible, con un tipo de investigación descriptiva bajo un enfoque de campo.

Se contó con una población de seis docentes a quienes se les aplicó un instrumento de recolección de datos que condujeron obtener los siguientes resultados, se evidencia el poco uso de juegos para atender las necesidades de aprendizaje y proporcionar la creatividad, el uso de juegos en la actividad escolar representa una actividad en un fin específico y es principalmente promovido por los estudiantes, dichos resultados permitieron diseñar actividades lúdicas tendientes a mejorar el proceso lector en los estudiantes.

En esta investigación se puede ver claramente la relación con el presente estudio tanto en el aspecto metodológico como los propósitos fundamentales frustrados los cuales incide nuevamente en la relación que existe entre el juego y el aprendizaje cabe destacar que esta investigación se centra directamente juegos tradicionales venezolanos buscando conocer en profundidad la manera en la que los mismos incide directamente en el desarrollo de los educandos de la unidad educativa seleccionada

Del río (2014) en su trabajo de grado titulado el juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la intelectualidad en el ámbito escolar presentado en la universidad de la Rioja, España el objetivo general de este trabajo fue explorar el juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en educación primaria a partir de ese tema inicial se ha intentado adaptar esta temática tan interesante a la posibilidad de aplicación directa en

el entorno intelectual donde se ha podido realizar experiencias propias a la docencia concentrándose en el área de educación física, el entorno más adecuado para trabajar este tema.

El criterio de selección de juegos está basado en primer lugar en el cumplimiento de dos de las características más importantes de los juegos infantiles, la diversión y la emoción que pueda llegar a crear en los alumnos, más allá de la batería de juegos tradicionales mostrados también se dejó constancia en este proyecto de los objetivos y contenidos principales trabajados enfocados principalmente en la labor sociocultural que puedan aportar algo a un se intentó favorecer la convivencia de varias culturas basándose en el respeto y la igualdad

En el uso de estos juegos tradicionales así como en la metodología y las estrategias de intervención se dio un papel protagonista al alumnado inmigrante todos estos aspectos mencionados conducentes anterioridad buscaron como objetivo final del proyecto la posible aplicación real dentro de un aula de educación primaria dando así todas las pautas que personalmente se estimaron oportunas para que esta aplicación fuese posible gratificante y satisfactoria tanto para los alumnos como para los docentes

Este trabajo de investigación de características internacionales fue de gran utilidad para poder ejemplificar la manera en la cual se lleva a cabo el proceso de adaptación de los contenidos programáticos con fin de centrar los en juegos tradicionales que mejoren las habilidades didácticas de los este sentido el trabajo funcionó de manera tal que fue de gran utilidad para mejorar los conocimientos y actitudes de las autoras de este trabajo de grado.

Chumpi (2013) en su trabajo de grado titulado elaboración de juegos tradicionales infantiles de la cultura Shuar para niñas y niños de primer año de educación básica de la escuela ciudad de Macas de la comunidad Guadalupe 2013 presentado en la Universidad politécnica salesiana de Cuenca Ecuador esta investigación busco como objetivo general inclusión de juegos tradicionales de la cultura antes mencionada para los niños de primer año de educación básica de una escuela local se utilizó la modalidad de campo y de proyecto factible se aplicaron diversas técnicas de instrumentos de recolección de información entre los cuales se menciona particularmente el cuestionario aplicado a los docentes de la institución.

La aplicación de estos instrumentos no sólo demostró la factibilidad de la propuesta sino que dio lugar a diferentes conclusiones y recomendaciones de los cuales se menciona la alta efectividad que tienen en el desarrollo de los niños el uso de juegos tradicionales fomentando entre otras características el patriotismo local se recomendó su inmediata aplicación como parte de los programas estudiantiles del resto de los años de la institución.

Este trabajo de investigación guarda de igual forma relación con el presente estudio ya que da lugar al uso de juegos tradicionales como un medio para fomentar valores entre los alumnos ciertas fuentes bibliográficas empleadas también fueron de utilidad como parte de las bases teóricas.

Bases Teóricas

Teoría filosófica del juego Mayes y Cohen

Los psicólogos Linda Mayes y Donald Cohen cuentan en su libro Guía para entender a tu hijo (Alianza Editorial) que jugar son muchas cosas:

"Es el alboroto y la brusquedad de los niños que corren, saltan, se persiguen y se pelean. Manipular y explorar juguetes y otros objetos como piedras, hojas, conchas y gusanos es otra clase de juego en la que los niños pequeños aprenden mediante el ensayo y el error: mirando, tocando, gustando, escuchando..."

En esta cita se deja un marcado énfasis cuanto a la capacidad que tiene el juego como un elemento clave del aprendizaje todas las actividades que los padres observan como elementos de hiperactividad son solo herramientas que utilizan los niños e incluso los adultos para poder relacionarse con su medio ambiente y por lo tanto mejorar su capacidad cognitiva y aprendizaje de los mismos autores se extraen.

Además, jugar sirve para expresar sentimientos que los niños han interiorizado, incluso los negativos, explica. "Hacen activo lo que ellos han vivido pasivamente". "Reproducen su entorno para poder comprenderlo", Regañan a su oso de peluche como ha hecho su madre antes con ellos, les hacen comer lo que no han querido en la cena, o les abrazan y les quieren como hacen sus padres.

En esta parte de la situación puede entender que el juego ayuda además como una herramienta para poder conocer diferentes carencias en los alumnos ya que les da la oportunidad de exteriorizar algunos elementos de su comportamiento que nos claramente observables con los contenidos programáticos tradicionales.

Teoría psicológica del juego de Freud

Este importante erudito del psicoanálisis da su punto de vista en relación al juego como una herramienta de crecimiento y de búsqueda personal al mencionar:

Permite interactuar con la realidad física y social y viene determinado por factores internos de la persona que juega, por lo tanto, es de suma importancia la motivación del niño, adolescente ó adulto. El juego es placentero, divertido, y desde algunas concepciones freudianas, es simbólico. Existe en el juego un predominio de los medios sobre los fines, a diferencia de la vida cotidiana en donde los medios son utilizados para lograr los fines.

Según Freud el juego busca conocer mayormente a la persona oportunidad de escapar de la realidad y de realizar actividades simbólicas que por lo general no se atrevería a realizar su entorno cotidiano lo simbólico de las situaciones hace del juego particular un elemento positivo para el desarrollo psicológico de ser humano.

Teoría sociológica del juego de Dinello

Más dirigido hacia la modernidad se encuentra la teoría de este autor el cual sus estudios realizados en el año 2012 menciona lo siguiente respecto a las técnicas sociológicas del juego.

El juego tiene su propio espacio en el ambiente familiar y en las ludotecas; también lo tiene en el recreo de la Escuela y aún puede ser parte de una secuencia metodológica para asegurar aprendizajes, siempre y cuando se respete la lúdica. Se trata de diversas formas de procesos interactivos asociados por la finalidad de específicos aprendizajes que puede haber en cada una. La actividad lúdica es también un factor metodológico que construye conocimientos y asume principios culturales dado que con el juego llega el imaginario y la alegría de aprende

En este punto los juegos tradicionales venezolanos son parte importante del desarrollo sociológico escolar ya que se convierte en un medio.

Teoría Estructuralista del Juego de Piaget

El autor Tripero, A.(2011) cita a Piaget (1973) y señala que a través de una perspectiva activa, en la que el juego y los juguetes son considerados como materiales útiles para el desarrollo del niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego. Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación. Esta Teoría piagetiana viene expresada en "*La formación del símbolo en el niño*" (1973) en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Principios teóricos de la Teoría de Piaget:

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos. Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad. Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan.

1.- Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.

2.- Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para"...chupar, agarrar, sacudir...etc. Es importante

señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico. A medida que el niño repite sus conductas por "asimilación reproductora", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora". Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero placer funcional.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable. Los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

La regla sostiene Piaget tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica". Así las reglas incluirán además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social. (Ob.Cit.2010).

En conclusión para Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Se divide en tres fases: el juego como un simple ejercicio, como juego simbólico y el juego reglado.

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional de Karl Gross

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

El autor en su obra define el juego como un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Este teórico, estableció un precepto: **“el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”**. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Teoría Vygotskyana

Según Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social), establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y

señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (Ob.Cit.2012).

El Juego

De Maldonado (2014) se extrae lo siguiente en cuanto al juego:

el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

Se considera al juego como un elemento clave del desarrollo capaz de proporcionar entretenimiento, personalidad así como diferentes habilidades psicomotoras, el juego es empleado dentro de la educación tanto directa como indirectamente y a diferentes niveles de percepción de los sentidos

Juegos tradicionales

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

Maldonado. (2014) los define como: experiencias colectivas de generaciones, y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando. (p 32)

Por otra parte, Bracho. (2013) los denomina

Juegos populares, que pertenecen a la cultura popular venezolana y constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve (p 25)

Por tanto, la principal característica de los juegos tradicionales, es resaltar las tradiciones del pueblo desde generaciones. El juego es un comportamiento universal del hombre vital para la existencia humana, es así como, desde los tiempos primitivos el hombre manifestó sus creencias religiosas y formas de vida a través de ésta actividad. Dentro de la clasificación de los juegos tradicionales encontramos algunos juegos que llegaron América durante la conquista española. Es por ello, que muchas de estas actividades lúdicas también son conocidas en varios países, aunque con diferente denominaciones. (Maldonado 2014)

BASES LEGALES

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)

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 o las 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.

La cultura tiene por tanto un papel preponderante dentro de la constitución de la República bolivariana de Venezuela y es necesaria su inclusión obligación por parte del Estado y medios privados a fin de fomentar el sentido de compromiso adecuado de toda la ciudadanía

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 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 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.

Tal y como se observa la educación es uno de los derechos fundamentales constitucionales tanto el humanismo como la tecnología y la cultura debe estar enmarcadas dentro de los principales aspectos a velar por parte de los entes responsables de la educación

Artículo 103.

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida

en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

La institución en la cual se ha efectuado la presente investigación cumple con las características de educación pública descritas en la constitución de igual forma como se dejó constancia en capítulos anteriores la misma posee el reconocimiento local como precursora de la cultura y valores propios de la legalidad venezolana.

Ley Orgánica de Educación (1980)

Artículo 3

La educación tiene como finalidad fundamental el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto para convivir en una sociedad democrática, justa y libre, basada en la familia como célula fundamental y en la valorización del trabajo; capaz de participar activa, consciente y solidariamente en los procesos de transformación social; consustanciado con los valores de la identidad nacional y con la comprensión, la tolerancia, la convivencia y las actitudes que favorezcan el fortalecimiento de la paz entre las naciones y los vínculos de integración y solidaridad latinoamericana.

Esta cita extraída de la ley orgánica de educación vigente tiene dentro de sus parámetros fundamentales la identificación del proceso educativo

como una herramienta necesaria para la creación de un ciudadano culto este sentido la cultura lleva inmerso el conocimiento de las raíces propias de los pueblos

Definición de Términos Básicos

Citados por Maldonado (2014)

Antonomasia: Adv. Usado para significar que a una persona le conviene el nombre con que se le distingue, por ser más importante o característico entre los de su actividad.

Aprendizaje andragógico: se caracteriza, por exhibir una permanente confrontación de experiencias entre todos los individuos participantes y el facilitador del aprendizaje.

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

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

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

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

Lúdica: adj. Divertida, juguetona, deportiva. Relativa al juego.

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

Valores: son un tipo de creencias que llevan al sujeto a actuar de una manera determinada, por creencias que perciben el comportamiento humano".

Cuadro N° 1
Operacionalizacion de las Variables

Objetivo General: Evaluar el uso de juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa enmarcados en los contenidos programáticos de los estudiantes de E.B. Dr Lisandro Lecuna del 4to grado sección "D" "E" Municipio Naguanagua estado Carabobo

definición nominal	definición real o dimensiones	definición operacional	Ítem
Juegos Tradicionales Juegos infantiles, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros (Maldonado 2014)	Conocimiento teórico y práctico	1. Existencia 2. Reglas 3. Instrumentos 4. Frecuencia 5. Facilidad 6. Recreación	1 2 3 4 5 6
	Desarrollo integral	7.Valores 8.Amistad 9.Actividad física 10. Inteligencia 11.Destreza 12 Trabajo en equipo 13. Independencia 14. Seguridad	7 8 9 10 11 12 13 14
	Herramienta educativa	15.Existencia 16. Participación 17. Supervisión 18. Enseñanza 19. Fortaleza 20. unidad	15 16 17 18 19 20

Fuente Aguilar y Pérez (2016)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación se desplegará bajo un marco metodológico que alcanzará una cadena de métodos, técnicas e instrumentos mediante los cuales se ejecutará la recaudación de los datos, que consentirán una interpretación del contexto existente para así evaluar el uso de juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa enmarcados en los contenidos programáticos de los estudiantes de E.B. Dr Lisandro Lecuna del 4to grado sección "D" "E" Municipio Naguanagua estado Carabobo, el cual de acuerdo a lo expuesto por Hurtado, I y Toro, G. (2007: 78) “es la médula de una investigación ya que, es allí donde se indica que va a seguirse en la misma, para lograr los objetivos propuestos”.

Para ello, es necesario desarrollar aspectos relativos al diseño, tipo y nivel de investigación, detallar el conjunto de métodos, técnicas e instrumentos que se emplean en el proceso de recolección de datos requeridos en la investigación, con la finalidad de cumplir con el propósito general del estudio. De este modo, Tamayo y Tamayo, M. (2003: 37) define al marco metodológico como “un proceso que, mediante el método científico, procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento”, dicho conocimiento se adquiere para relacionarlo con las hipótesis presentadas ante los problemas planteados.

En líneas generales, es propicio destacar que el marco metodológico se refiere a los esquemas o parámetros bajos los cuales se van a recolectar, interpretar y procesar los datos obtenidos del proceso de estudio llevado a cabo.

Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación viene a representar la parte que contiene de manera definida y concreta la fundamentación y elaboración de la investigación en su totalidad. En un contexto más específico se considera no experimental, debido a que los datos de interés se recogen en forma directa de la realidad, mediante el trabajo concreto del investigador y su equipo. Éste tipo de investigación le permite al investigador vincularse directamente con el problema, conociendo la realidad existente. Según Palella, S. y Martins, F. (2010), define:

El diseño no experimental es el que se realiza sin manipular en forma deliberada ninguna variable. El investigador no sustituye intencionalmente las variables independientes. Se observan los hechos tal y como se presentan en su contexto real y en un tiempo determinado o no, para luego analizarlos. Por lo tanto en este diseño no se construye una situación específica si no que se observa las que existen. (pag.87)

Lo que se hace en una investigación no experimental es observar los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos. En este caso se observarán y evaluarán las actividades

involucradas en las secciones seleccionadas en relación al uso de juegos tradicionales venezolanos

Tipo de Investigación

La presente investigación puede ser clasificada como investigación de campo, ya que tendrá como objetivo principal obtener información desde la propia realidad donde se desarrolla el problema de forma personal y directa, es decir, que los investigadores, en este caso particular, tomarán los datos primarios desde su fuente original y los mismos están inmersos en la fuente principal de información, o sea en el alumnado de 4to grado de las secciones D y E diurno

De acuerdo a Palella, S. y Martins, F. (2010) define el diseño de campo como aquel que “permite no solo observar sino recolectar los datos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos”. En la investigación de campo los datos de interés se recogen en forma directa de la realidad, mediante el trabajo concreto del investigador y su equipo. Este tipo de investigación le permite al investigador vincularse directamente con el problema, conociendo la realidad existente.

En el mismo orden, Tamayo y Tamayo, M. (2003) coinciden que se deben tomar los datos directamente de la realidad, y en ese caso se denominan primarios porque proporcionan seguridad con relación a las condiciones en las que se obtienen. Al respecto, se evaluará el uso de juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa enmarcados en los contenidos programáticos de los estudiantes de E.B. Dr

Lisandro Lecuna del 4to grado sección "D" "E" Municipio Naguanagua estado Carabobo

Nivel de la Investigación

El nivel de la investigación que se presentara será de carácter descriptivo, ya que buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de los contenidos programáticos Se adoptó el tipo de investigación descriptiva, ya que la información obtenida se analizó describiendo los procedimientos, tal y como se da en el medio en el que se desarrolla.

De acuerdo a Palella, S. y Martins, F. (2010)

La Investigación Descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (pag.24).

Población y Muestra

Para la realización de todo estudio de campo se debe seleccionar la población en la cual se aplicará el estudio, y resulta indispensable identificar cuáles serán las fuentes que proporcionen la información a analizar. Donde las unidades de población poseen características en común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

De acuerdo a Hurtado, I. y Toro, G. (2007: 79), "la población se compone de todos los elementos que van a ser estudiados y a quienes podrán ser generalizados los resultados de la investigación, una vez concluida ésta, para lo que es necesario que la muestra con la cual se trabaje sea representativa de la población".

Fue de esta manera que se seleccionó como muestra para aplicar la temática estudiada a los estudiantes de E.B. Dr Lisandro Lecuna del 4to grado sección "D" "E" Municipio Naguanagua estado Carabobo un total de 59 estudiantes es por ello que dada las características de la población se considera finita, según Palella, S. y Martins, F. (2010) "Por finita entendemos la población que posee un tamaño formulado o limitado, es decir, hay un número entero (N) que nos indica cuántos elementos existen en la población". Por lo tanto, debido al tamaño reducido de la población la muestra está conformada por las mismas personas que la integran.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Una vez seleccionada la muestra, continúa la siguiente etapa de la investigación que consiste en recolectar toda la información necesaria para realizar el diagnóstico sobre la problemática existente. Palella, S. y Martins, F. (2010) menciona que: "las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información". Quien además argumenta que: "los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información".

En un primer orden se recogerán datos sobre un mismo criterio de preguntas mediante una encuesta, para mantener el orden de la recolección a través del cuestionario. Según Tamayo y Tamayo, M. (1997:181) “un cuestionario es un instrumento consistente en una serie de preguntas a las que contesta el mismo respondedor”; dicho cuestionario está compuesto por preguntas cerradas, de respuestas dicotómicas, permitiendo de esta forma el manejo de los datos precisos para el logro de los objetivos planteados.

A su vez, se diagnosticaran las causas que influyen sobre la problemática planteada y se lograra determinar elementos que permitirán plantear recomendaciones que la minimicen

Validez del Instrumento

La validez de un instrumento según Palella, S. y Martins, F. (2010) “en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir”. Los mismos autores definen la validez como la realidad que se refiere al grado en el que el proceso de medición está libre de errores sistemáticos y aleatorios.

En la investigación para determinar la validez del contenido se relacionaron las interrogantes con el contenido de cada objetivo específico del estudio. Por ello, la validez del contenido se refiere al grado en que el instrumento refleja un dominio específico del contenido que se mide. Por consiguiente, también se debe determinar la validez de construcción, en este caso se utilizara la interrogante en relación con la conceptualización,

dimensión e indicadores correspondientes de las mismas, con el fin de realizar la revisión teórica de la investigación y pertinencia de las interrogantes con los objetivos específicos.

Como método para estimar la validez de contenido del instrumento, se utilizó el juicio de un equipo de expertos, constituidos por tres profesionales de la Universidad de Carabobo vinculados con el tema que se indaga, quienes analizaron el instrumento para emitir una evaluación de los ítems bajo los criterios de claridad en la redacción, coherencia y pertinencia de los ítems con los objetivos e indicadores de las dimensiones en estudio. Sus observaciones fueron tomadas en cuenta para el diseño definitivo del instrumento utilizado en esta investigación.

Confiabilidad del Instrumento

Al comenzar una investigación, es necesario verificar el instrumento sobre un reducido grupo de la población. Este ensayo ha de garantizar las mismas condiciones de elaboración que el trabajo de campo real, se recomienda un pequeño grupo de personas aproximadamente entre 14 a 30 personas, de este modo se estimara la confiabilidad del cuestionario, la confiabilidad responde al lugar de donde fueron seleccionados el termino confiabilidad designado por Palella, S. y Martins, F. (2010) bajo el modelo Keder Richardson .

“designa la exactitud con que un conjunto de puntajes de pruebas miden lo que tendrían que medir. (S/P).

Los resultados de la aplicación del coeficiente fueron los siguientes

KR_{20} = Coeficiente de Confiabilidad.

p = Proporción de individuos con respuestas “Si”.

q = Proporción de Individuos con respuestas “No”

S_t^2 = Varianza total de los ítems (= N ítems / Media del grupo * $\sum pq$)

K = Número de ítems.

$$K-R_{20} = \frac{K}{K - 1} \left[\frac{1 - \sum p.q / \text{ítems}}{S^2 T (\text{aciertos})} \right]$$

$$K-R_{20} = \frac{10}{10 - 1} \left[\frac{1 - 2,19}{11,91} \right]$$

$$K-R_{20} = \frac{10}{9} \left[1 - 0,18 \right]$$

$$K-R_{20} = 1,11 \left[0,82 \right]$$

$K-R_{20} = 0,91$

Siguiendo el mismo autor existen diversas técnicas de medición de confiabilidad, y la utilizada en esta investigación fue el método de Kuder Richardson, este modelo permite obtener la confiabilidad a partir de los datos obtenidos en una sola aplicación del test. Coeficiente de consistencia interna, puede ser usada en cuestionarios de ítems dicotómicos y cuando existen alternativas dicotómicas con respuestas correctas e incorrectas. Arrojando 0.91 nivel de confiabilidad alta según los siguientes criterios

Rango	Confiabilidad
0.81 – 1	Muy Alta
0.61 – 0.80	Alta
0.41 – 0.60	Media
0.21 – 0.40	Baja
0.00 – 0.20	Muy baja

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se dará respuesta a los objetivos específicos de la investigación, para ello se aplicó un cuestionario dicotómico estructurado en 20 ítems. Dicho instrumento previamente revisado y validado por expertos se encuentra en la capacidad por medio del análisis de datos cuantitativos de reflejar en alguna medida el uso de juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa enmarcados en los contenidos programáticos de los estudiantes de E.B. Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado sección "D" "E" Municipio Naguanagua estado Carabobo.

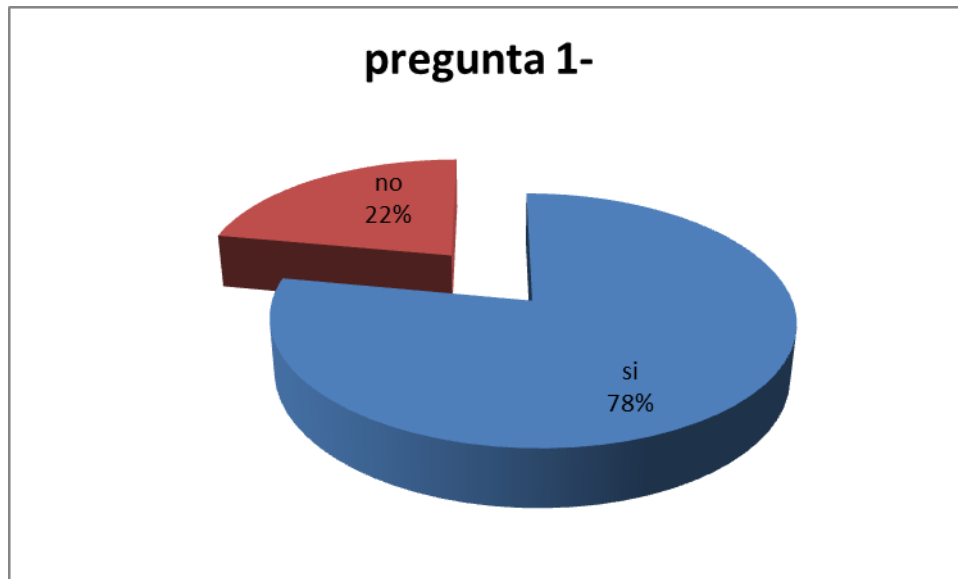
Se ha tomado para efectos de este análisis una población de cincuenta y nueve (59) estudiantes, se les aplicó el cuestionario donde figuran veinte (20) preguntas relativas al uso de juegos tradicionales venezolanos en general.

Las preguntas tenían solamente dos opciones de respuesta y el resultado reflejado en las siguientes gráficas señala el porcentaje de respuestas tanto afirmativas como negativas con la correspondiente interpretación de cada resultado.

Resultados de la aplicación del instrumento

Ítem N° 1 ¿Conoces de la existencia de juegos tradicionales venezolanos?

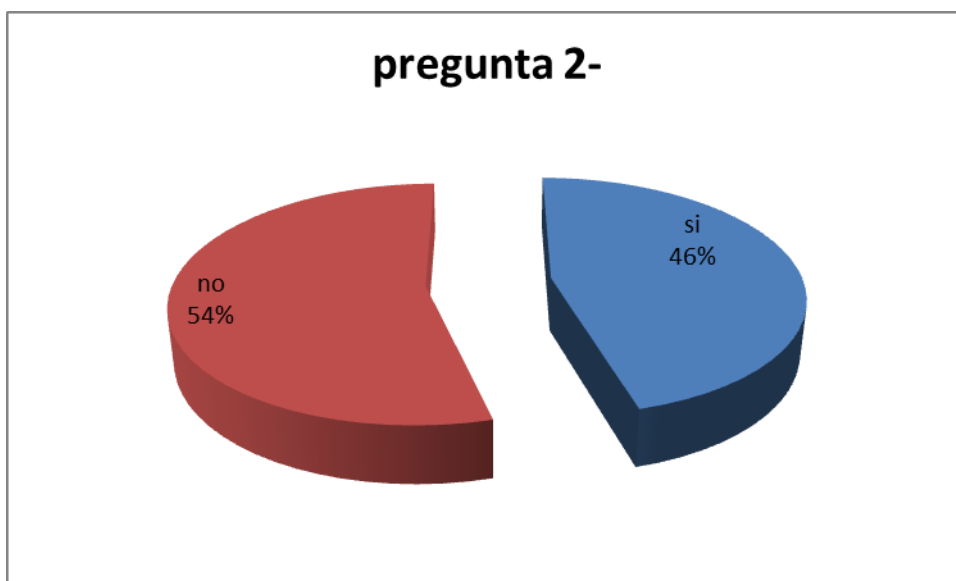
Tabla de frecuencia 1				
Variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	46	46/59	0.78	78%
No	13	13/59	0.13	13%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: la gran mayoría de los encuestados representado por un 78% conoce de la existencia de los juegos tradicionales venezolanos sólo el 22% de los encuestados reconocen la existencia de los mismos sin embargo el resto de instrumento demuestra la familiaridad de estos alumnos con el tema de los juegos tradicionales.

Ítem N° 2 ¿Sabes las reglas que se requieren para estos juegos tradicionales?

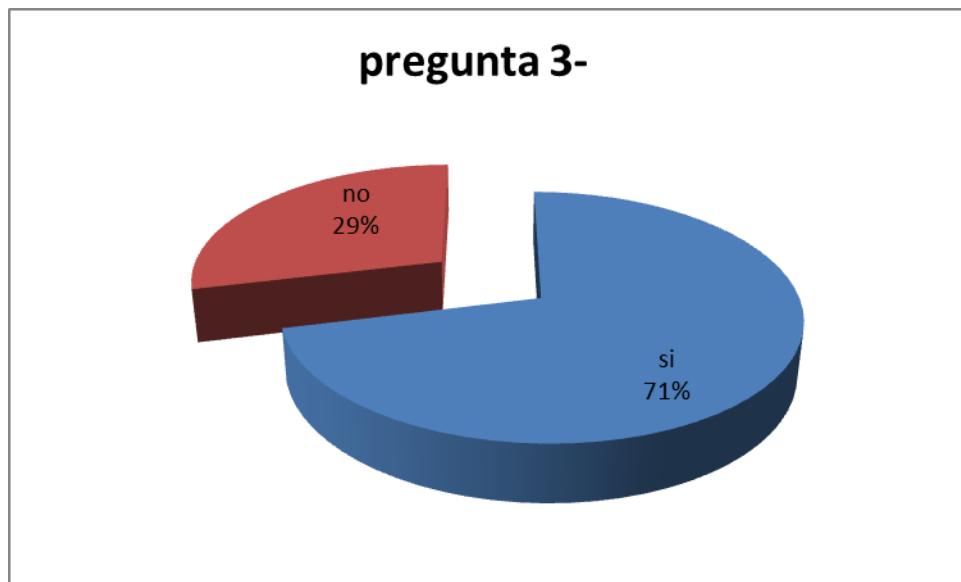
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	27	27/59	0.46	46%
No	32	32/59	0.54	54%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: en el caso de las reglas que tienen los juegos tradicionales venezolanos las respuestas se encuentran divididas un porcentaje mayoritario de 54% desconoce la exactitud estos juegos mientras que el resto a saber 46% manifiesta saber las reglas de los mismos.

Ítem N° 3 ¿Conoces los instrumentos o artículos necesarios para participar en los juegos tradicionales venezolanos?

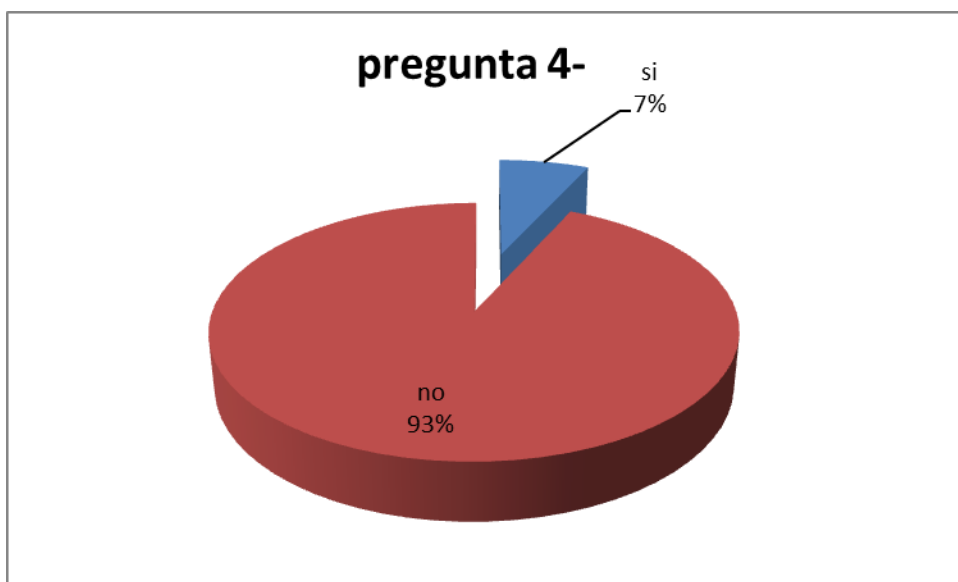
Tabla de frecuencia 1				
Variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	42	42/59	0.71	71%
No	17	17/59	0.29	29%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: el siguiente punto fue el conocimiento de los alumnos en cuanto los diferentes instrumentos que se utilizan como parte del uso de los juegos tradicionales venezolanos en este sentido la mayoría representada por un 71% manifestó que conocen los instrumentos o elementos principales por los cuales se realizan los juegos mientras que un 29% desconoce cuáles son los mismos.

Ítem N° 4 ¿Participas frecuentemente en juegos tradicionales en el colegio?

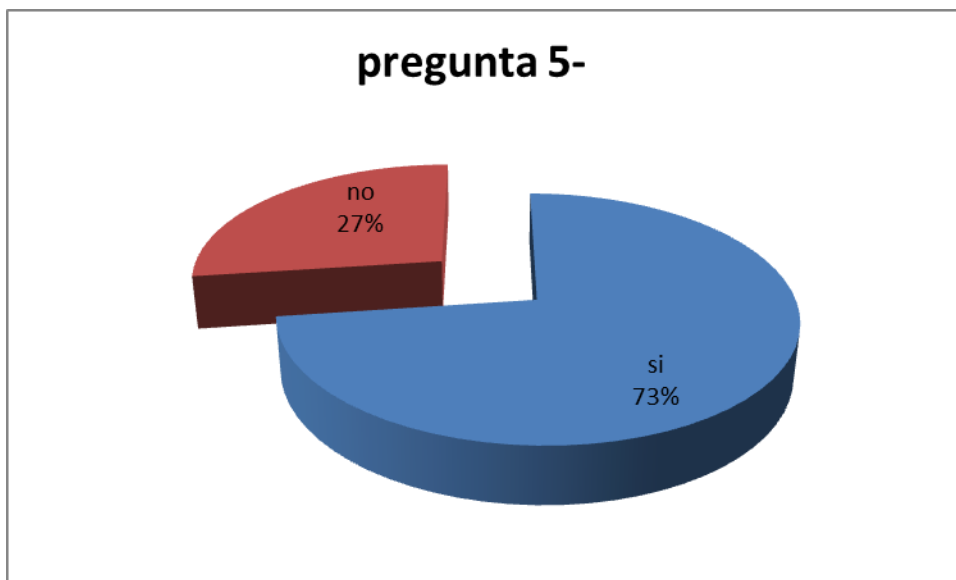
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	04	4/59	0.07	7%
No	55	55/59	0.93	93%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: en cuanto a la frecuencia con la cual se utilizan los juegos tradicionales venezolanos como parte de las actividades educativas se conoció con alarma según la manifestación de la amplia mayoría de un 93% de los encuestados que los mismos no se llevan a cabo con frecuencia dentro de las actividades estudiantiles esto entra en concordancia con la información suministrada por los docentes a través de los contenidos programáticos.

Ítem N° 5 ¿Consideras que son fáciles los juegos tradicionales venezolanos?

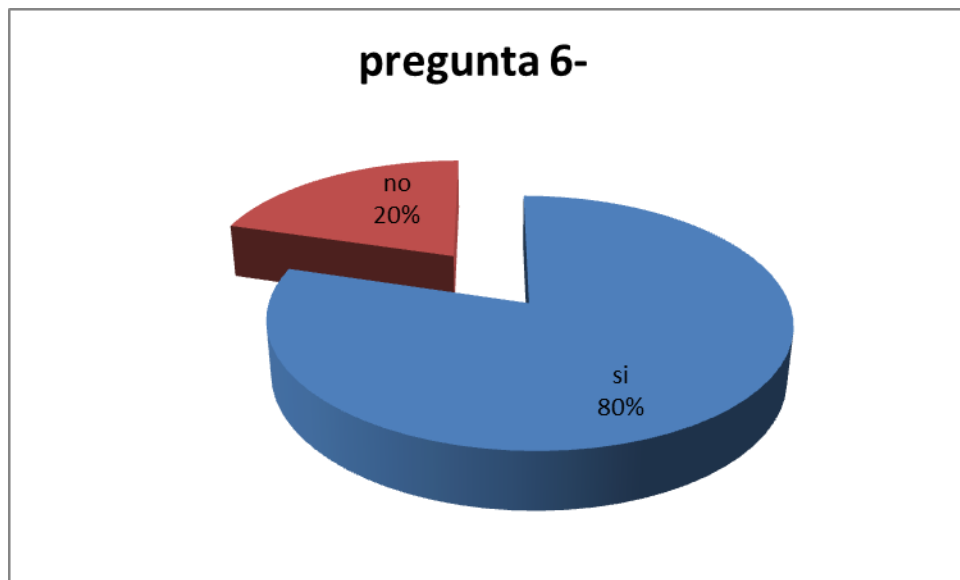
Tabla de frecuencia 1				
Variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	43	43/59	0.73	73%
No	16	16/59	0.27	27%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: los alumnos encuestados en su amplia mayoría en esta oportunidad representada por un 73% manifiesta la facilidad de los juegos tradicionales venezolanos lo cual se añade por supuesto a la posibilidad de la inclusión de los mismos como parte de los contenidos programáticos según sea necesario.

Ítem N° 6 ¿Consideras que los juegos tradicionales venezolanos son buenos para la recreación?

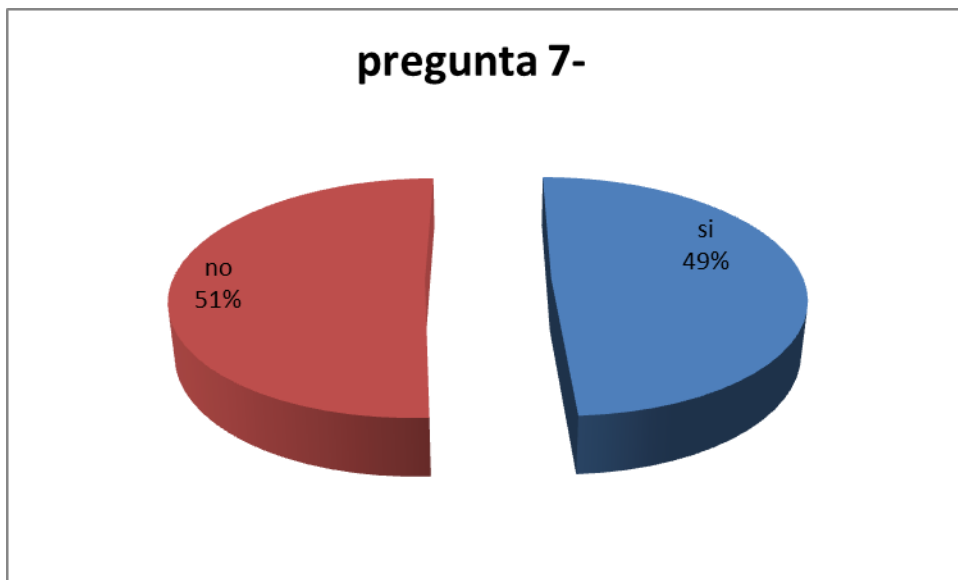
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	47	47/59	0.80	80%
No	12	12/59	0.20	20%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: en esta parte de la investigación y de la aplicación del instrumento se buscaba en el sentir de los estudiantes en cuanto a los diferentes efectos positivos que tienen los juegos tradicionales venezolanos en este sentido 80% de los encuestados manifiesta que los mismos son buenos para la recreación.

Ítem N° 7 ¿Piensas que los juegos tradicionales venezolanos fomentan los valores entre sus participantes?

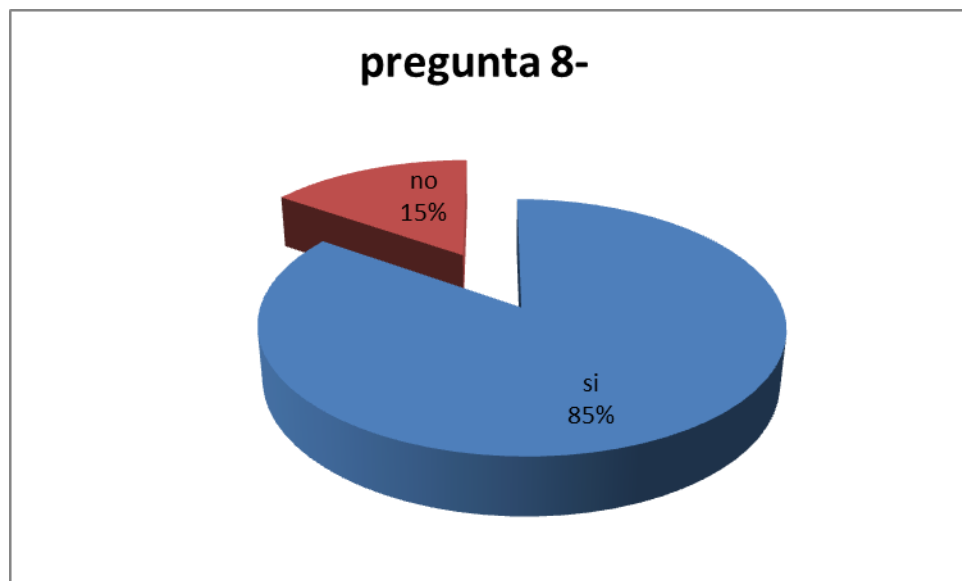
Tabla de frecuencia 1				
Variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	29	29/59	0.49	49%
No	30	30/59	0.51	51%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: en concordancia con la pregunta anterior se decidió integrar con respecto a la forma en la cual los juegos tradicionales venezolanos son efectivos para fomentar valores entre los participantes, las opiniones se vieron claramente divididas con una mayoría de un 51% para la opción mientras tanto a la par de esta respuesta un 49% de los encuestados manifestó que este tipo de juegos si fomenta valores entre sus participantes.

Ítem N° 8 ¿Crees que al participar de juegos tradicionales venezolanos se fortalece la amistad?

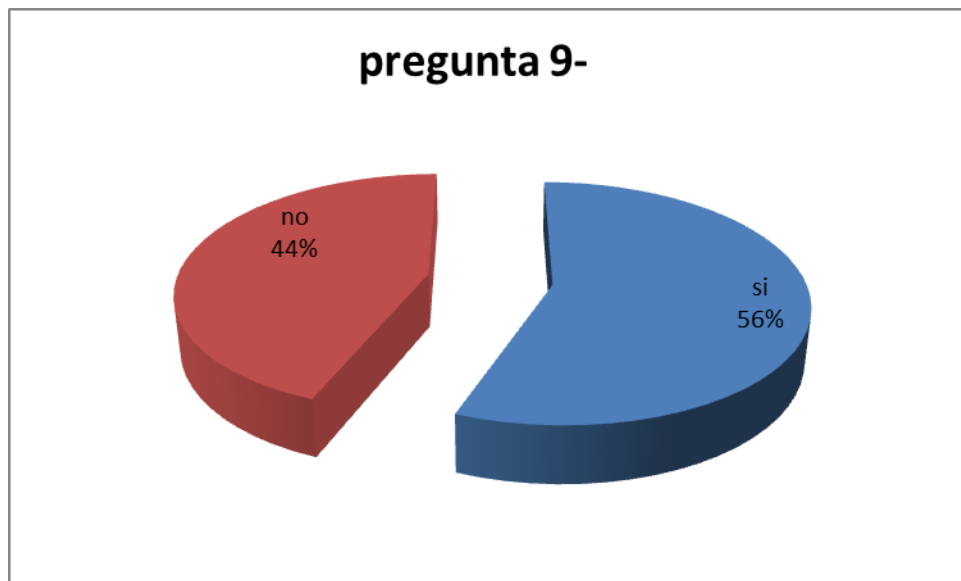
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	50	50/59	0.85	85%
No	09	09/59	0.15	15%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: al indagar en cuanto al tema de la amistad el 85% de los encuestados manifiesta que los juegos tradicionales venezolanos se fortalece este importante valor para los niños y adolescentes la amistad es un elemento clave para el fortalecimiento de la personalidad de los seres humanos en formación.

Ítem N° 9 ¿Son buenos los juegos tradicionales venezolanos para la actividad física?

Tabla de frecuencia 1				
Variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	33	33/59	0.56	56%
No	26	26/59	0.44	44%
Total	59		1.00	100%

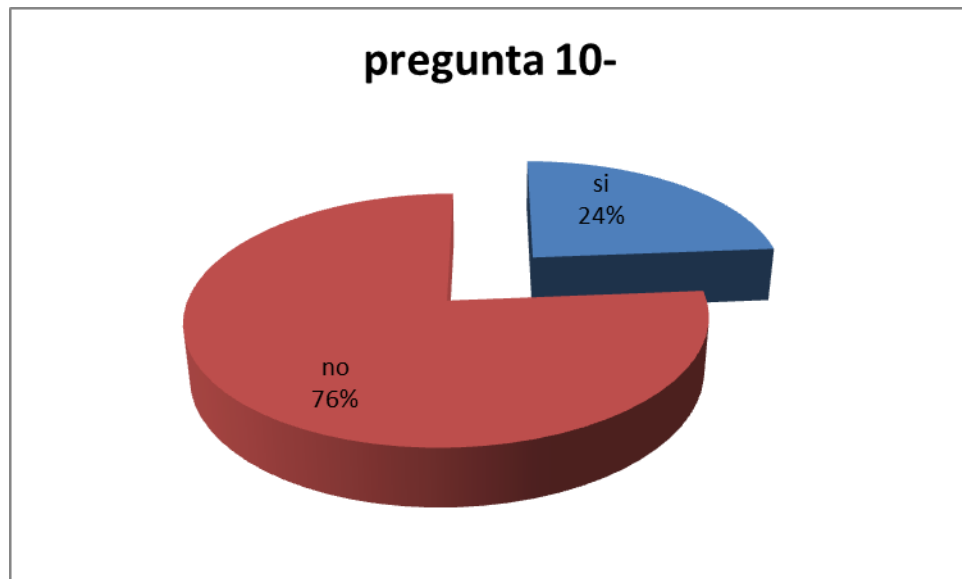


Interpretación: se pudo observar en esta respuesta una serie de opiniones divididas sin duda reflejados en la diversidad de los juegos tradicionales venezolanos ya que mientras que unos requieren del uso de la fortaleza física otros de e

llos pueden realizarse sin casi ningún tipo de movimientos por lo tanto un 56% de los encuestados mencionó que si fortalecen la actividad física en contra parte de un 44% que manifestó la opción no.

Ítem N° 10 ¿Te ayudan los juegos tradicionales venezolanos a desarrollar su inteligencia?

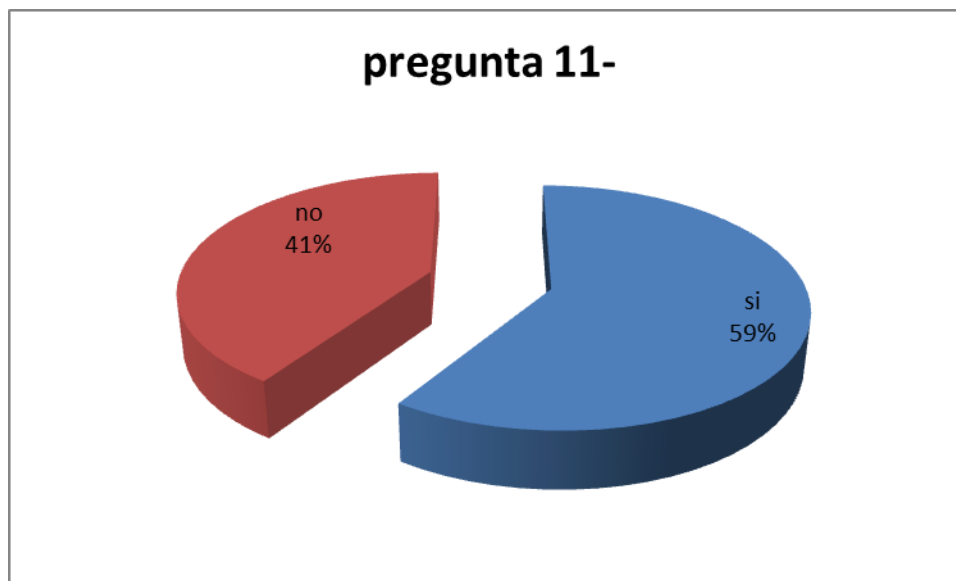
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	14	14/59	0.76	76%
No	45	45/59	0.24	24%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: los encuestados consideran que los juegos tradicionales venezolanos no mejoran las habilidades intelectuales esto es lo que manifiesta la mayoría representada por un 76%, ciertamente los juegos tradicionales venezolanos se centran en valores y compañerismo y debido a su facilidad no estimulan directamente el conocimiento intelectual.

Ítem N° 11 ¿Crees que los juegos tradicionales venezolanos de ayuda a tener una mayor destreza?

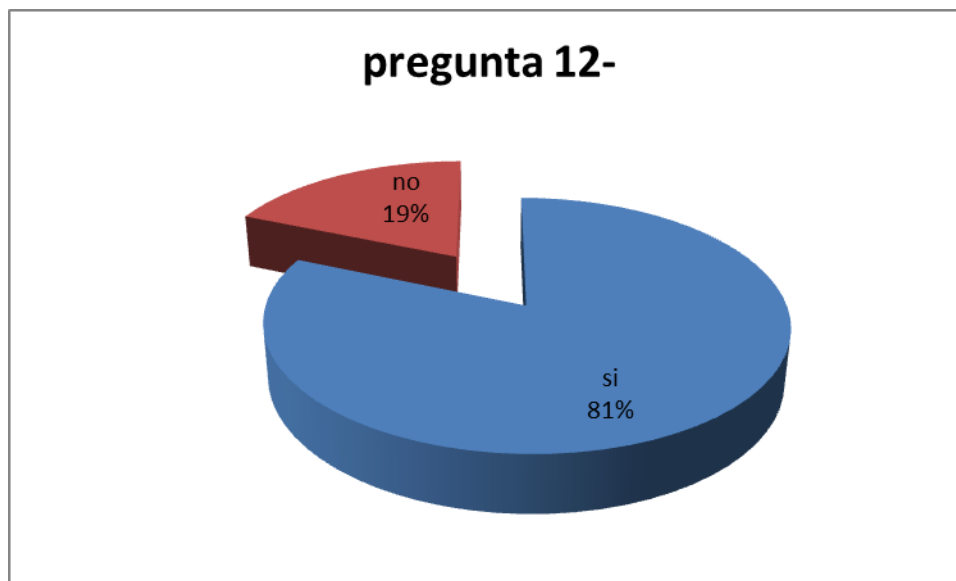
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	35	35/59	0.59	59%
No	24	24/59	0.41	41%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: en concordancia con el hallazgo anterior los encuestados en su mayoría mencionan que el centro principal de los juegos tradicionales venezolanos que conocen es la destreza por encima de las habilidades intelectuales por lo tanto se observa la inclinación mayoritaria del 59% hacia la opción sí.

Ítem N° 12 ¿Crees que los juegos tradicionales venezolanos de ayuda a tener una mayor destreza?

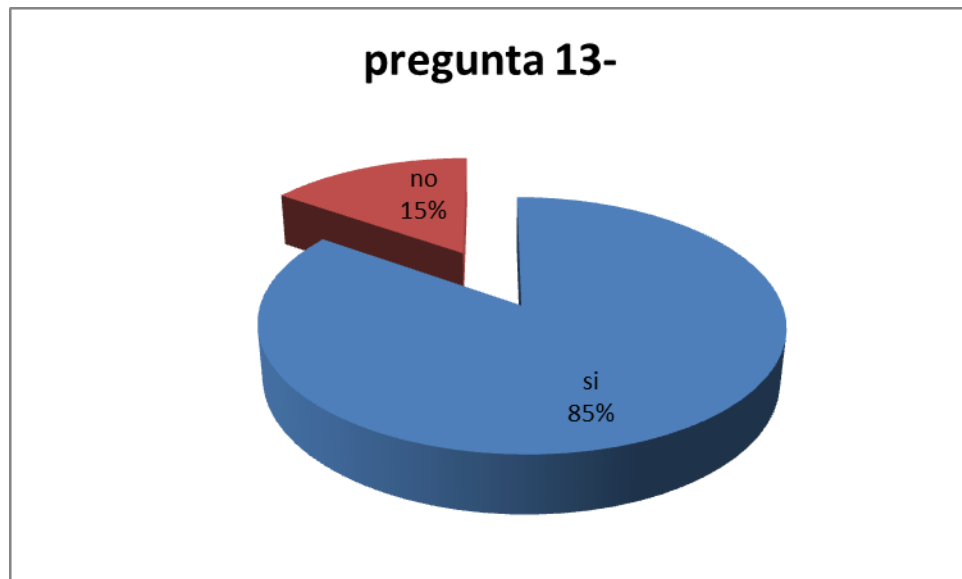
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	48	48/59	0.81	81%
No	11	11/59	0.19	11%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: los encuestados consideran los juegos tradicionales un elemento que ayuda a poder obtener mayores destrezas físicas, de igual forma la destreza física infunde en la personalidad y en la salud de los individuos, solo un 19% de los encuestados mencionan considerar que los juegos tradicionales no brindan destreza física.

Ítem N° 13 ¿Desde tu punto de vista consideras que los juegos tradicionales venezolanos de hace más independiente?

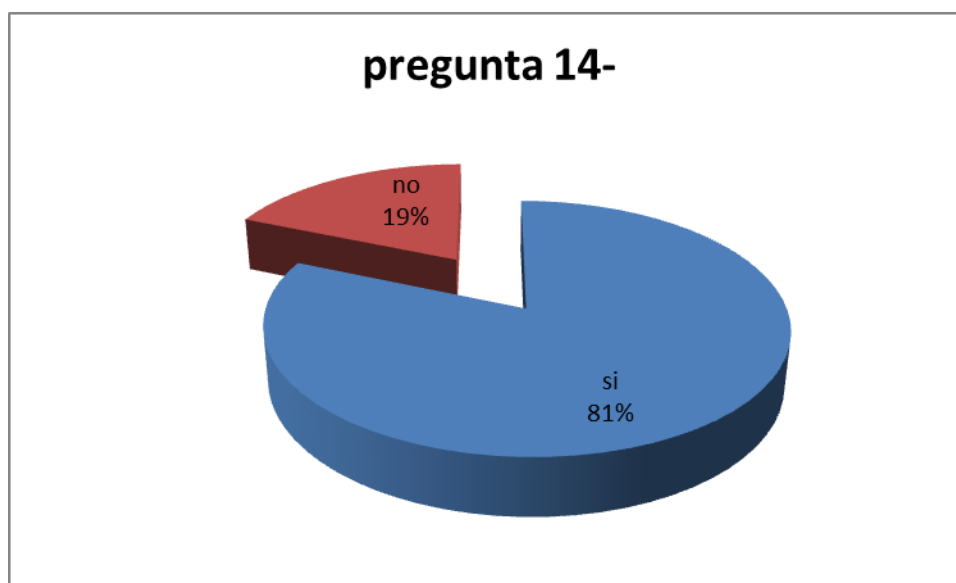
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	50	50/59	0.85	85%
No	09	09/59	0.15	15%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: en este punto del estudio se deseaba conocer la forma en la cual los juegos tradicionales venezolanos influyen en aspectos fundamentales de la conducta de los preadolescentes en este sentido la independencia encontrándose que los encuestados consideran casi en su totalidad a saber un 85% que los mismos ayudan en este importante aspecto psicológico.

Ítem N° 14 ¿El participar en juegos tradicionales de brindar mayor seguridad personal?

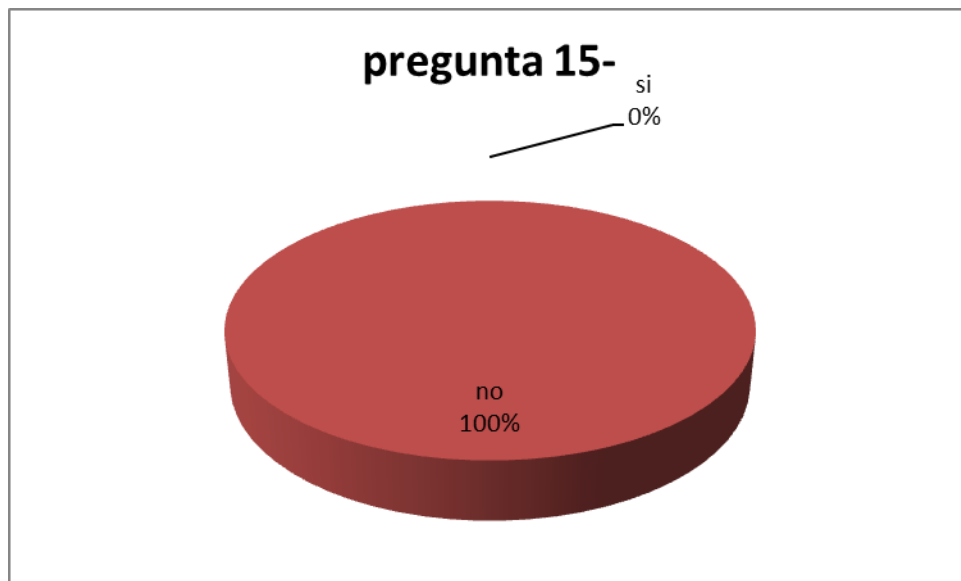
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	48	48/59	0.81	81%
No	11	11/59	0.11	11%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: sobre el tema de la seguridad lo cual es uno de los elementos esenciales de la conducta los encuestados manifiestan en una porción mayoritaria que la misma es influenciada por medio de los juegos tradicionales venezolanos, este es otro aspecto vital que se debe tener en consideración ya que se trata de uno de los desafíos más cercanos a la juventud en edad escolar.

Ítem N° 15 ¿Se realizan frecuentemente juegos tradicionales venezolanos en tus horas de clase?

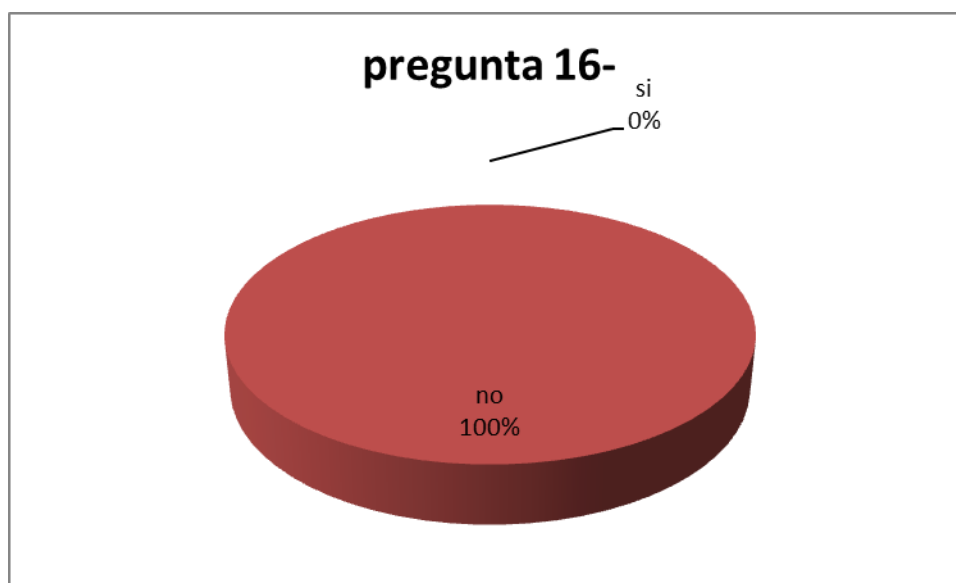
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	0	0/59	0.00	0%
No	59	59/59	1.00	100%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: las últimas preguntas se enfocaron en la participación docente y en los contenidos de las diversas asignaturas se detecto en primer lugar que no se participa en juegos tradicionales como parte de las clases regulares por la totalidad de la población estudiantil.

Ítem N° 16 ¿Participan todos los alumnos durante los juegos tradicionales que realizan en el colegio?

Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	0	0/59	0.00	0%
No	59	59/59	1.00	100%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: en concordancias con la respuesta anterior la totalidad de la población manifestó que no existe participación por parte de los alumnos en juegos tradicionales esto añade mayor confiabilidad a los datos suministrados en el instrumento y además confiabilidad a las respuestas suministradas por los encuestados.

Ítem N° 17 ¿Cuentan con la supervisión de los docentes en el momento de la realización de los juegos tradicionales?

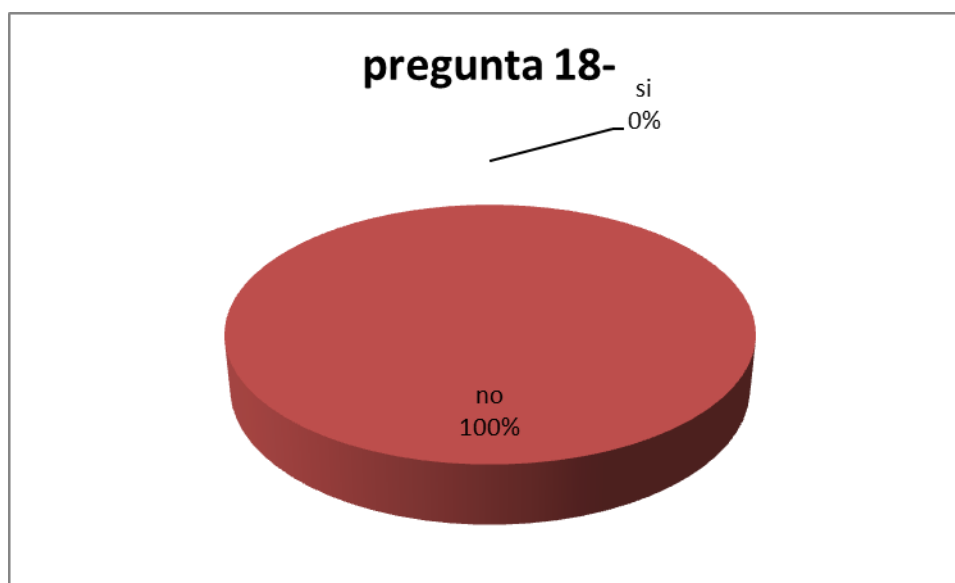
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	0	0/59	0.00	0%
No	59	59/59	1.00	100%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: en el caso de la supervisión docente la cual se encuentra también relacionada con la iniciativa de los mismos dentro de los contenidos programáticos para la inclusión de los juegos tradicionales venezolanos la respuesta de la totalidad de la población niega la existencia de este tipo de ayuda por parte del personal docente.

Ítem N° 18 ¿Existe algún tipo de enseñanza por parte de los docentes antes o después de la realización de los juegos tradicionales?

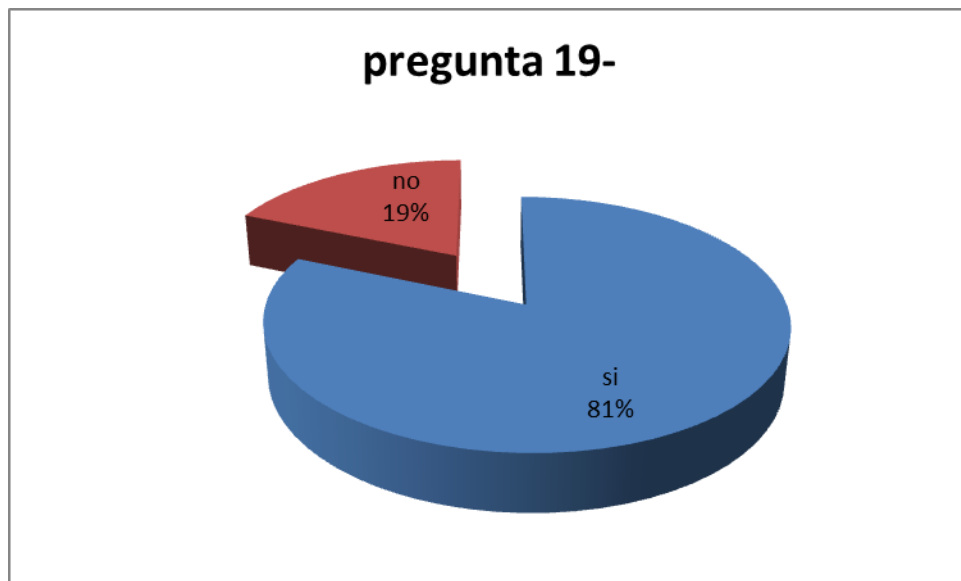
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	0	0/59	0.00	0%
No	59	59/59	1.00	100%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: a medida que avanzan las respuestas de los encuestados se nota con alarma como los juegos no representan una parte importante de la enseñanza docente en la institución es importante hacer mención a que los mismos no solo no se presentan sino que además no existe participación docente ni enseñanza en los mismos lo cual es evidenciado por el 100% de los encuestados.

Ítem N° 19 ¿Consideras que el participar de los juegos tradicionales venezolanos que brinda una mayor fortaleza a ti y a tus compañeros de clase?

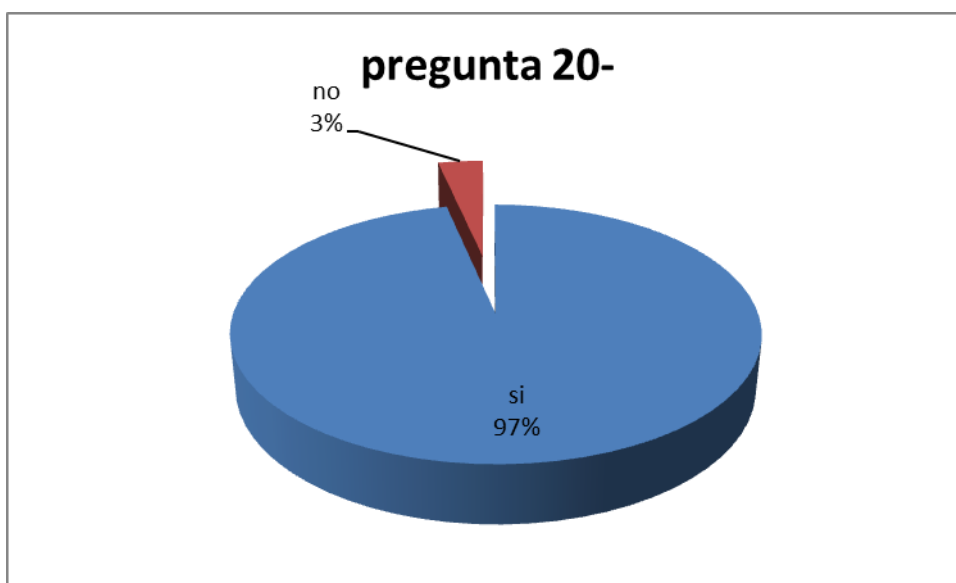
Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	48	48/59	0.81	81%
No	11	11/59	0.19	19%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: en esta pregunta se indago de alguna forma el deseo de los alumnos de incluir los juegos tradicionales venezolanos como parte de sus actividades diaria los mismos manifestaron que el ubicarlo dentro de los contenidos programáticos mejoraría la fortaleza de sus compañeros de clase.

Ítem N° 20 ¿Consideras que estos juegos pueden ayudar a que haya mayor unidad entre tus compañeros de clase?

Tabla de frecuencia 1				
variables	Frecuencia absoluta		Frecuencia Relativa	
	FI	Fracción	Decimal	%
Si	57	57/59	0.97	97%
No	2	2/59	0.03	3%
Total	59		1.00	100%



Interpretación: finalmente en cuanto al tema de la unidad del grupo se considera que los juegos tradicionales aportan mayor unidad según lo piensa casi la totalidad de los encuestados a saber un 97% lo cual añade aún más énfasis en su inclusión dentro de los contenidos programáticos.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El propósito fundamental del presente trabajo de grado fue Evaluar el uso de juegos tradicionales venezolanos como herramienta educativa enmarcados en los contenidos programáticos de los estudiantes de E.B Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado Sección D y E del Municipio Naguanagua Edo. Carabobo, para ello se emplearon una serie de instrumentos de recolección de información que daban la posibilidades de resolver dicho objetivo central, por medio del trabajo de campo del las autoras se profundizo en el conocimiento de las prácticas en el aula llevadas a cabo dentro de esta institución y finalmente se pudo conocer de mano de personas confiables dentro de la misma a saber los estudiantes la forma en la que se aplican o no los diversos parámetros dentro de los contenidos programáticos concluyéndose lo siguiente:

Los estudiantes presentan niveles óptimos de conocimiento y percepción en relación a los juegos tradicionales, esto es profundamente revelador ya que plasma la influencia de estos juegos en los escolares, indica que los mismos pueden surtir un efecto positivo sobre la conducta el comportamiento la disciplina e incluso colaborar en la forma en la cual los escolares se relacionan con su entorno cabe destacar el hecho de que los estudiantes se encuentran dispuestos a incluir el juego como parte de su aprendizaje y que reconocen la manera positiva en la que esto puede incluir tanto individualmente como en grupo.

De igual forma las respuestas razonables en estas preguntas indican la correcta apreciación de los juegos y actividades didácticas entre los estudiantes lo cual es básico dentro del ciclo de aprendizaje, la participación docente es vital para poder lograr este propósito sin embargo se observo que los mismos no añaden la importancia debida a la inclusión de estas técnicas como parte de sus labores de enseñanza desconociendo el vital impacto que el mismo puede tener en el desarrollo cognitivo de los escolares.

Por otra parte varios de los principios analizados arrojaron un nivel de cumplimiento claramente deficiente, a saber, la supervisión docente, el uso dentro de los contenidos programáticos, y reconocimiento de los juegos tradicionales como medios para mejorar las habilidades intelectuales de los estudiantes. En vista de que estos principios están netamente enfocados hacia las técnicas administrativas usadas en el desarrollo de las actividades académicas para los escolares, la ausencia de los mismos indica la carencia administrativa y de planificación en la institución esto evidencia un descontrol en cuanto al análisis de técnicas novedosas para mejorar la calidad de la enseñanza impartida

Es importante destacar que no se puede medir con claridad que tan contraproducentes serán estos efectos sin embargo la experiencia indica que estas debilidades deben ser atacadas con prontitud ya que debilitan la capacidad de la organización para afrontar graves problemáticas que puedan presentarse, el no llevar un adecuado control y fomentar las técnicas pedagógicas novedosas repercute en el desarrollo de una sociedad comprometida con sus raíces los cuales afectan la imagen de la institución en la sociedad.

El tema está siendo atacado en la actualidad por medio de la comunidad docente de la institución, la cual se encarga de encaminar a la organización en cuanto a la administración y mejoras continuas, además atiende las áreas de recopilación de información pertinente con miras a la inclusión efectiva de estas nuevas técnicas dentro de los contenidos programáticos, estas debilidades han mostrado a la entidad la necesidad de continua actualización y mejora.

Finalmente se concluye que el efecto sobre los estudiantes por la ausencia de los juegos tradicionales dentro de los contenidos se pudo evidenciar en las respuestas de los sujetos clave de la población, evidentemente la institución no se encuentra en la posición esperada por los estudiantes y se pudo notar en los mismos como a medida que el proceso de búsqueda de datos avanzaba la manera en la que pudieron percatarse de las deficiencias existentes y por tanto reflexionaron sobre los correctivos necesarios a aplicar.

La planificación estratégica es vital para el logro de las metas de cualquier entidad y principalmente en aquellas del ámbito educativo la apreciación de estas medidas estudiadas a lo largo del tiempo por conocedores de la materia pueden hacer la diferencia entre el éxito o el fracaso de una institución, aunque el factor de la incertidumbre siempre está presente un verdadero equipo docente deben hacer todo lo posible para minimizar los riesgos y proyectarse hacia el futuro.

Recomendaciones

En vista de lo planteado como parte de este trabajo de investigación se recomienda a la institución avanzar en la reforma de sus prácticas administrativas y docentes para poder incluir los juegos tradicionales venezolanos en los contenidos programáticos y evitar los efectos adversos consecuencia de las deficiencias encontradas en el ámbito de la planificación educativa, el punto de partida para esto es las reuniones que deben ser efectuadas con intervalos semestrales como mínimo en donde participen los docentes de las diversas asignaturas, en estas primeras reuniones debe establecerse el mapa estratégico así como metas cualitativas en relación a los objetivos a lograr con los educandos.

Además se sugiere la constante búsqueda de conocimiento por parte de los docentes ya que el respaldo de autores modernos representa una fortaleza en todas las inclusiones en los que participe la organización, no se descarta la búsqueda de mejoras personales por parte de los docentes en estos particulares, ya que cualquier agregado intelectual mejora la condición actual en la que la institución y se añade al posible éxito de la misma.

Se recomienda a los futuros profesionales del área de la educación un mayor contacto con las realidades de los estudiantes en el actual contexto globalizado del país, es bien sabido que la principal experiencia que se aplica en el campo laboral no proviene de las aulas de clases sino del día a día en el ejercicio de la profesión, por tanto se requiere un mayor ahínco en la búsqueda de conocimiento que pueda servir para orientar a estos estudiantes en el logro de sus propósitos y que además genere un mayor renombre en las actividades profesionales.

Se recomienda a demás a todos los estudiantes y futuros profesionales el uso de este trabajo de investigación como una herramienta que ayude a visualizar las diversas problemáticas que acarrea el desuso de las técnicas de modernas de juego dentro de las aulas de clases, así como las diversas oportunidades que se encuentran a disposición de los docentes que tomen parte de estas valiosas medidas, haciendo esto se podrá decir que el presente trabajo de grado a cumplido enteramente su propósito.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bracho (2013) el rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional presentado en la Universidad del Zulia

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial N 36.860 del 30 de Diciembre de 1999

Del río (2014) el juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la intelectualidad en el ámbito escolar presentado en la universidad de la Rioja

Dinelo (2012) teorías del juego disponible en dictionary.reference.com/bro

Freud (1960) psicoanálisis disponible en www.monografias.com/trabajos11/power/power

Groos (1902), juego como anticipación funcional per96nalete.blogspot.com/.

Hurtado, I y Toro, G. (2007) metodológica de la investigación disponible en dictionary.reference.com/bro

Ley Orgánica de Educación Gaceta Oficial Número 5.929 Extraordinaria del ... Gaceta Oficial N 5.929 Extraordinaria del 15 de agosto de 2009

Maldonado (2014) estrategias para afianzar los valores folclóricos a través de los juegos tradicionales en la etapa preescolar presentado en la Universidad de oriente

Mayes y Cohen (2014) cuentan en su libro Guía para entender a tu hijo (Alianza Editorial)

Palella, S. y Martins, F. (2010) metodología de la investigación disponible en es.slideshare.net/capvarela

Tamayo y Tamayo, M. (2003) aspectos metodológicos disponible en ri.bib.udo.edu.ve/bitstream/.../652/1/TES

Tripero, A.(2011) cita a Piaget (1973) estructura del juego disponible en publicaciones.urbe.edu/index.php/R

Villegas (2014) el juego para fomentar la lectura en la U.E María Bartola Becerra municipio Trujillo presentada en la Universidad de los andes

Vigotsky (1924), Teoría Vygotskyana disponible en www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1315-9984200



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
SUB ÁREA COMERCIAL
CÁTEDRA DE INVESTIGACIÓN SOCIAL



CUESTIONARIO

Estimado estudiante:

El presente instrumento formó parte de una investigación sobre:

**"EVALUACIÓN DEL USO DE JUEGOS TRADICIONALES
VENEZOLANOS COMO HERRAMIENTA EDUCACIONAL ENMARCADOS
EN LOS CONTENIDOS PROGRAMATICOS DE LOS ESTUDIANTES DE
E.B. DR LISANDRO LECUNA DEL 4TO GRADO SECCION "D" "E"
MUNICIPIO NAGUANAGUA ESTADO CARABOBO"**

- Usted ha sido seleccionado (a), para responder este instrumento sobre aspectos relacionados al tema
- La información suministrada tiene estricto carácter confidencial, por lo que no debe escribir su nombre, ni firmar
- Se le agradece toda la colaboración y sinceridad que pueda prestar para llevar a cabo este estudio

Autores:

Br.Yrmaris Aguilar

Br.Joselys Perez

Tutora: Dra. Zorina Martinez

Instrucciones generales:

- Lea cuidadosamente antes de responder
- Para su respuesta, marque como una “x” la opción que mejor expresa su opinión
- Se presentan sólo dos alternativas posibles: (sí, no)

N°	Preguntas	Si	No
1	¿Conoces de la existencia de juegos tradicionales venezolanos?		
2	¿Sabes las reglas que se requieren para estos juegos tradicionales?		
3	¿Conoces los instrumentos o artículos necesarios para participar en los juegos tradicionales venezolanos?		
4	¿Participas frecuentemente en juegos tradicionales en el colegio?		
5	¿Consideras que son fáciles los juegos tradicionales venezolanos?		
6	¿Consideras que los juegos tradicionales venezolanos son buenos para la recreación?		
7	¿Piensas que los juegos tradicionales venezolanos fomentan los valores entre sus participantes?		
8	¿Crees que al participar de juegos tradicionales venezolanos se fortalece la amistad?		
9	¿Son buenos los juegos tradicionales venezolanos para la actividad física?		
10	¿Te ayudan los juegos tradicionales venezolanos a desarrollar su inteligencia?		
11	¿Crees que los juegos tradicionales venezolanos de ayuda a tener una mayor destreza?		
12	¿Consideras que los juegos tradicionales venezolanos fomentan el trabajo en equipo?		
13	¿Desde tu punto de vista consideras que los juegos tradicionales venezolanos de hace más independiente?		
14	¿El participar en juegos tradicionales de brindar mayor seguridad personal?		
15	¿Se realizan frecuentemente juegos tradicionales venezolanos en tus horas de clase?		
16	¿Participan todos los alumnos durante los juegos tradicionales que realizan en el colegio?		
17	¿Cuentan con la supervisión de los docentes en el momento de la realización de los juegos tradicionales?		
18	¿Existe algún tipo de enseñanza por parte de los docentes antes o después de la realización de los juegos tradicionales?		
19	¿Consideras que el participar de los juegos tradicionales venezolanos que brinda una mayor fortaleza a ti y a tus compañeros de clase?		
20	¿Consideras que estos juegos pueden ayudar a que haya mayor unidad entre tus compañeros de clase?		