

**Universidad Nacional Experimental
de los Llanos Occidentales
"EZEQUIEL ZAMORA"**



LA UNIVERSIDAD QUE SIEMBRA

**VICERRECTORADO
DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO
SOCIAL ESTADO BARINAS**

**COORDINACIÓN
ÁREA DE POSTGRADO**

**PLAN DE GESTIÓN DEPORTIVA PARA LA PROMOCIÓN DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DEL MUNICIPIO CARDENAL QUINTERO DEL ESTADO
MÉRIDA.**

**Autor: Yzarra Malpica Oliva L.
Tutor: (Msc). Zandra Ravelo**

Barinas, Noviembre 2018

**Universidad Nacional Experimental
de los Llanos Occidentales
"EZEQUIEL ZAMORA"**



La Universidad que siembra

**Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social
Coordinación de Área de Postgrado
Maestría en Administración y Planificación del
Deporte**

**PLAN DE GESTIÓN DEPORTIVA PARA LA PROMOCIÓN DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DEL MUNICIPIO CARDENAL QUINTERO DEL ESTADO
MÉRIDA.**

Proyecto de Investigación presentado como requisito parcial para optar al título de Magister Scientiarum en Ciencias de la Educación Superior, mención Administración y Planificación del Deporte.

Autor: Yzarra Malpica Oliva L.

C.I: V-. 16.664.395

Tutor: Msc. Zandra Ravelo

C.I: V-. 14452744

Barinas, Noviembre 2018



**UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS
OCCIDENTALES EZEQUIEL ZAMORA
VICE-RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL DEPORTE**

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por medio de la presente hago constar que he leído el Proyecto de Investigación , titulado **PLAN DE GESTIÓN DEPORTIVA PARA LA PROMOCIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL MUNICIPIO CARDENAL QUINTERO DEL ESTADO MÉRIDA**, presentado por la Licenciada OLIVA LINDSAY YZARRA MALPICA, cédula de identidad N° 16.664.395, para optar al título de ***Magister Scientiarum*** y que estoy dispuesto asesorar y supervisar en calidad de Tutor, durante la etapa de desarrollo del Trabajo hasta su presentación y evaluación. En tal sentido, solicito la aprobación de la Comisión Asesora.

Así mismo hago constar que he leído las Normas para la Elaboración y Presentación del Trabajo de Aplicación y estoy conforme con la responsabilidad que me corresponde asumir.

En la Ciudad de Barinas, a los _____ días del mes de _____ de 2018.

Zandra Ravelo
C.I: 14452744

Datos del Tutor

Teléfono: 04247807711

E-mail: [.zanrav_08@yahoo.es](mailto:zanrav_08@yahoo.es)



**UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS
OCCIDENTALES EZEQUIEL ZAMORA
VICE-RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL DEPORTE**

Aprobación del Tutor

Yo, Zandra Ravelo, titular de la cédula de identidad N° en mi carácter de Tutor del Proyecto de Investigación titulado **PLAN DE GESTIÓN DEPORTIVA PARA LA PROMOCIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL MUNICIPIO CARDENAL QUINTERO DEL ESTADO MÉRIDA** presentado por la Licenciada **OLIVA LINDSAY YZARRA MALPICA**, cédula de identidad N° 16.664.395, para optar el Título de *Magister Scientiarum*, por medio de la presente certifico que he leído el Trabajo y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado asignado para tal efecto.

Asimismo, me comprometo como tutor, a estar presente en la defensa del Trabajo de Aplicación, en la fecha, hora y lugar que se establezca para tal fin.

En la Ciudad de Barinas, a los 7 días del mes de Noviembre de 2018.

Datos del Tutor

Teléfono: 04247807711

E-mail: zanrav_08@yahoo.es

Msc. Zandra Ravelo
C.I: V-. 14452744

ÍNDICE GENERAL

p.p

Resumen.....	vi
Introducción.....	1
CAPÍTULO	
I EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema.....	3
Objetivos de la investigación.....	10
General.....	10
Específicos.....	10
Justificación.....	10
Alcances.....	13
Delimitación.....	14
II MARCO TEÓRICO	
Antecedentes.....	16
Bases teóricas.....	20
Bases legales.....	49
Sistema de variables.....	54
Operacionalización de variables.....	55
Definición de términos básicos.....	56
III MARCO METODOLÓGICO	
Naturaleza de la investigación.....	59
Tipo de investigación.....	59
Diseño de investigación.....	58
Población.....	61
Muestra.....	61
Técnica e instrumento de recolección de datos.....	62
Validez.....	63
Confiabilidad.....	63
IV DIAGNÓSTICO QUE SUSTENTA LA PROPUESTA	
Análisis de los resultados del diagnóstico.....	64
Conclusión diagnóstica.....	82
V LA PROPUESTA	
Denominación.....	84
Presentación.....	84
Justificación.....	86

Objetivos.....	88
Factibilidad.....	88
Plan de acción.....	90
VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones.....	94
Recomendaciones.....	95
REFERENCIAS.....	98
ANEXOS	
A. Instrumento dirigido a los docentes.....	103
B. Validación del Instrumento dirigido a los docentes.....	106
C. Resultados de la Validez.....	110
D. Análisis de los resultados del instrumento aplicado a la muestra piloto.....	111
E. Instrumento para determinar la factibilidad de la propuesta.....	112
F. Instrumento para determinar la validez de la propuesta.....	114

LISTA DE CUADROS

Cuadro	p.p
1 Operacionalización de variables.....	55
2 Distribución de la población.....	62
3 Indicador Estrategias.....	68
4 Indicador motivación.....	69
5 Indicador interacción.....	71
6 Indicador orientación.....	72
7 Indicador intercambios.....	73
8 Indicador materiales.....	74
9 Indicador interacción.....	76
10 Indicador creatividad.....	77
11 Indicador formación.....	79
12 Indicador planes y proyectos.....	80
13 Análisis de costo.....	89
14 Plan de acción.....	90
15 Instrumento dirigido a los docentes.....	105
16 Experto 1.- Validación del instrumento.....	107
17 Experto 2.- Validación del instrumento.....	108
18 Experto 3.- Validación del instrumento.....	109
19 Resultados de la validez.....	110
20 Factibilidad de la propuesta.....	113
21 Validación de la propuesta.....	114

LISTA DE GRAFICOS

Gráfico	p.p
1 Indicador Estrategias.....	68
2 Indicador motivación.....	70
3 Indicador interacción.....	71
4 Indicador orientación.....	72
5 Indicador intercambios.....	73
6 Indicador materiales.....	75
7 Indicador interacción.....	76
8 Indicador creatividad.....	77
9 Indicador formación.....	79
10 Indicador planes y proyectos.....	80

**UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS
OCCIDENTALES EZEQUIEL ZAMORA
VICE-RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL DEPORTE**

**PLAN DE GESTIÓN DEPORTIVA PARA LA PROMOCIÓN DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DEL MUNICIPIO CARDENAL QUINTERO DEL ESTADO
MÉRIDA**

Autor: Oliva L. Yzarra Malpica

Tutor: Msc. Zandra Ravelo

Fecha: Noviembre, 2018

RESUMEN

El presente proyecto de investigación tiene como propósito proponer un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida. Se enmarca bajo la naturaleza cuantitativa de carácter descriptivo, diseño de campo y método de proyecto factible, aplicándose en tres etapas: diagnóstico, diseño y factibilidad. La población se conforma por 30 docentes de educación primaria a quien se le aplica una encuesta con un cuestionario de 13 ítems, con una escala tipo Likert de 5 alternativas de respuesta. La validez de los instrumentos se determina a través del juicio de expertos y la confiabilidad mediante el Coeficiente Alfa de Cronbach, con el programa SPSS del sistema computarizado. En el análisis de datos se utiliza la distribución de frecuencias y porcentajes, representados mediante cuadros y gráficos. Los resultados permitieron establecer que los docentes como gerentes deportivos aplican planes de gestión docente alejadas de las bases teóricas que sustentan la investigación. Como recomendación principal es que los docentes deben realizar con más frecuencias proceso de formación constante que les permitan adquirir y profundizar los conocimientos con relación a la promoción de los juegos tradicionales. La propuesta esta basada en acciones que permitan la integración de todos los actores del hecho educativo.

Descriptores: plan, gestión deportiva, juegos tradicionales.

INTRODUCCIÓN

Los procesos de gestión deportiva se orientan hacia la búsqueda y mantenimiento de la excelencia deportiva, recreativa y para la salud en sus diferentes niveles y modalidades, todo esto con la finalidad de lograr la calidad del proceso para la ejecución de acciones que apunten hacia el desarrollo deportivo, recreativo, educativo y para la salud. Por tal razón, el gerente deportivo está en la necesidad de desprenderse de paradigmas que por largos años se han considerado deseables, antes de abordar los nuevos enfoques de la gestión organizacional así como la transformación institucional del contexto escolar, en un espacio de interacción constructiva acorde con aprendizajes significativos enmarcados en las necesidades de la sociedad actual.

Desde esta perspectiva, el gestor deportivo como ente esencial, encargado de proyectar aprendizajes para la salud, recreación y la vida misma, además de una serie de valores, promover destrezas y habilidades correspondientes con el sistema social en el que está inmerso, debe cumplir funciones de planificación, administración, coordinación, organización y control complementarias con las características personales idóneas de un dirigente educativo, para hacer óptimo el desempeño que le corresponde. Más aún, cuando se trata de la formación para la cultura recreativa mediante la promoción de los juegos tradicionales en los educandos, tomando en cuenta que el hombre desde que nace necesita desarrollarse en un contexto motivacional, creativo y recreativo donde se sienta satisfecho por sus semejantes y las acciones que estos ejecutan.

De igual forma, es preciso considerar que en el complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, los juegos tradicionales han de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia,

gratuidad y espontaneidad, aparecen como un espejo revelador de sus protagonistas, por cuanto el estudiante cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades racionales y serias que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más formales. De allí que, el lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de inventar o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece.

Es por lo anterior, que la investigación se fundamenta en proponer estrategias de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del Municipio Cardenal Quintero del Estado Mérida, enmarcada en la modalidad de un proyecto factible con tres fases a desarrollar según la modalidad: diagnóstico, factibilidad y diseño.

En atención a lo expuesto, el estudio se estructuró de la siguiente manera: Capítulo I, se refiere al planteamiento del problema, objetivos de la investigación, justificación, alcances y delimitación. Capítulo II, se desarrolla el marco teórico referencial, conformado por las investigaciones previas, bases teóricas que sustentan la investigación, sistema de variables y operacionalización de las mismas, definición de términos. Capítulo III, se explicita el marco metodológico, tipo de investigación, descripción de la metodología, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad de los instrumentos y técnica de análisis de datos. Capítulo IV, se presenta el diagnóstico que sustenta la propuesta y las conclusiones del mismo. Capítulo V, se plasma el diseño de la propuesta y su factibilidad, en el Capítulo VI, se incorporan conclusiones y recomendaciones. Finalmente las referencias y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

Para el desarrollo eficiente de los procesos de gestión deportiva, es importante tener una visión integral de los mismos, por cuanto no pueden reducirse sólo a lo técnico-administrativo, sino también, es indispensable enmarcarlos en una perspectiva global, en la que se consideren todos los elementos del proceso pedagógico que permitan una práctica educativa – deportiva y recreativa significativa. Por tanto, se deben tomar en cuenta en la actualidad los múltiples desafíos de transformación deportiva, que llevan al docente como gerente deportivo a cambiar sus esquemas técnicos, acordes con las innovaciones introducidas por las diferentes corrientes ideológicas que han dinamizado los campos del saber, unido también, a los derivados del proceso educativo propiamente dicho.

En este contexto, es preciso reconocer el gran valor atribuido al docente de educación física como gerente deportivo, el cual juega un papel preponderante en el desarrollo armonioso de las acciones recreativas, deportivas y educativas, además de propiciar ambientes de aprendizaje favorables dentro del contexto escolar. Al respecto, Borjas (2009) señala que “es preciso que el docente de educación física desarrolle funciones gerenciales de planificación, organización, dirección y control” (p.7). Dicho esto, debe desarrollar procesos propios de la administración deportiva como los mencionados por el autor de manera muy efectiva, permitiéndole estar en la capacidad de afrontar su papel como guía del proceso educativo.

Siguiendo la línea de aporte del autor, es preciso indicar que la gestión deportiva responde a funciones específicas realizadas por los gerentes deportivos en los distintos roles que desempeña en la práctica del ejercicio

pedagógico de índole deportivo, tales roles son sumamente importantes al momento de planificar la formación del estudiante bajo criterios actitudinales, pedagógicos y cognitivos, requeridos para impregnar calidad a la gestión deportiva. En este sentido, Borjas (2009) señala que:

Los planes de gestión deportiva contribuyen a la promoción de los juegos tradicionales y permiten el reconocimiento de estos como un elemento que acompaña de un modo indisoluble la vida del ser humano y su identidad cultural, que es vital para su desarrollo recreativo, cognitivo y conductual y que merece un tratamiento educativo acorde con su importancia y siendo la escuela un espacio ideal para tal fin, se le debe reconocer como actividad fundamental en la formación del ser humano y como acto comunicativo que exige competencia, autonomía por parte del estudiante, que favorecerá su proceso de formación y su accionar deportivo en la sociedad.(p.34).

De acuerdo con lo indicado en el párrafo anterior, es preciso que el gestor deportivo conozca y disponga de ciertos componentes dinamizadores de esa tarea, los cuales conlleven a desarrollar potencialidades individuales e incrementar la consecución de competencias, siendo la promoción de los juegos tradicionales una dimensión destinada a crear competencia significativa en los estudiantes. En efecto, los juegos tradicionales como generadores de competencias, se transmiten de generación en generación y por tradición, son juegos populares desarrollados en los pueblos, cuyo proceder sale de la necesidad de distracción y del poco recurso en el país, estos son variados y llegan a éste por temporadas. De allí que Mejías (2010) señala:

Está la temporada para jugar metras, elevar los papagayos, competir con las perinolas, además de los juegos que se mantienen durante toda la época y se practican en las escuelas o comunidades, como la vieja, la ere, el stop, el cero con tramporcero, ere paralizada, estos juegos han ido pasando a lo largo de la historia, por generaciones. (p.36)

Por tanto, estos juegos están ligados a la historia de los pueblos y a su cultura recreativa formando ya parte de ella, por lo cual constituyen una valiosísima herramienta práctica a la disposición de las instituciones educativas y de las comunidades a través de los docentes de educación física como gerentes deportivos, lo cuales deben dinamizarse mediante los planes de gestión deportiva planificados en las instituciones. Siguiendo la misma línea de opinión, Díaz (2009) señala que:

Los juegos tradicionales comprenden un instrumento importante porque son parte de la cultura recreativa que identifican a un país o una región, son populares porque todos los nativos del área geográfica determinada lo practican y este ayuda a un compañerismo y a compartir, siendo un distintivo que se lleva por años y generaciones. (p.18)

Tal aseveración expresada por el autor, permite reconocer la importancia de valorar dichos juegos por cuanto son fundamentales para una comunidad y la preservación de sus tradiciones. Además, muchas son las razones deportivas y educativas que hacen que dichos juegos sean muy importantes para los estudiantes, partiendo de que son grupales con lo que se consigue fomentar el trato entre los niños, complicidad y diversión en grupo. Para reforzar, gracias a la gran cantidad de juegos que hay, se logra además, desarrollar aspectos físicos como con juegos de la rayuela, escondite o juegos de cuerdas. En relación a lo anterior, Mejías (2010) señala los juegos tradicionales, son definidos por sí mismos como:

Aquellos en los que no interviene más que la imaginación y que son muy utilizados a edades tempranas por los más pequeños como una forma de socialización e Interacción con otros pares de su mismo rango de edad, pertenecientes a su vecindad, entorno del Ámbito Educativo o bien simplemente una interacción pasajera que se da en Plazas o Parques” (p.23)

De acuerdo con la definición estos juegos generan grandes beneficios

a quienes los practican, específicamente en Venezuela han representado los juegos tradicionales la cultura popular por gran cantidad de tiempo, algunos tienen orígenes de más de 400 años, siendo la principal características de los juegos tradicionales resaltar las tradiciones de las comunidades desde generaciones, además de reflejar y expresar el sentimiento patriótico de una región o zona, sin permitir la introducción de esquemas o patrones transculturizador socialmente.

En concordancia con los párrafos anteriores, es propicio mencionar que el docente de educación física como gerente deportivo debe ser innovador, creativo y transformador, en el diseño de planes de gestión deportiva a su vez, un mediador de herramientas significativas para el desarrollo físico, social y cognitivo de los estudiantes. Desde ésta perspectiva, la manera apropiada de promover los juegos tradicionales en los planes de gestión deportiva es asumir con responsabilidad y dedicación la tarea de gerente deportivo. Entendidos éstos según Barbosa (2010) como aquellos que: “deben estar destinados a lograr que los estudiantes participen en el desarrollo de actividades deportivas y lúdicas, además, les permita motivarse para aprender a aprender y divulgar lo aprendido”. (p. 35)

En función de lo expuesto por el autor, los planes de gestión deportiva, son formas específicas de organizar los recursos educativos (tiempo, materiales, pensamientos, habilidades, sentimientos, acciones) para obtener resultados consistentes al realizar un trabajo escolar. Éstos, siempre estarán orientados hacia una meta positiva, denotándose de esta forma, la importancia de la gestión deportiva efectiva por parte del educador deportivo en el diseño y aplicación de los mismos, ya que a través de ellos, se garantiza que el proceso educativo desde esta área generará un aprendizaje y producción efectiva en los estudiantes de educación primaria.

Del mismo modo, Bernárdez (2011) señala que la gestión: “consisten en realizar modificaciones dentro de un curso o de una clase con el objetivo de facilitar el aprendizaje y producción de los estudiantes. Es planeada por el

agente de enseñanza y deben utilizarse en forma coherente y creativa” (p.23). En relación a lo indicado en la cita es indispensable que para la promoción de los juegos tradicionales, se lleve a cabo una gestión efectiva, la cual puede darse como resultado del estudio y experiencia por parte del docente de educación física.

Visualizando lo manifestado anteriormente, es evidente que la competencia de todo docente del área de educación física debe abocarse a conocimientos y actitudes por y para el rescate de los juegos tradicionales, los cuales no estén orientados sólo para la recreación y esparcimiento sino también para el desarrollo pedagógico inmersos en los planes . Al respecto Borjas (2009) sostiene:

Los planes de gestión deportiva contribuyen a la promoción de los juegos tradicionales y permiten el reconocimiento de estos como un elemento que acompaña de un modo indisoluble la vida del ser humano y su identidad cultural, que es vital para su desarrollo recreativo, cognitivo y conductual y que merece un tratamiento educativo acorde con su importancia y siendo la escuela un espacio ideal para tal fin, se le debe reconocer como actividad fundamental en la formación del ser humano y como acto comunicativo que exige competencia, autonomía por parte del estudiante, que favorecerá su proceso de formación y su accionar deportivo en la sociedad.(p.34).

Lo citado por el autor, refleja la importancia que tienen los planes de gestión deportiva, al contribuir con la promoción de los juegos tradicionales así como los procesos cognitivos, recreativos y deportivos que de ellos se derivan. En tal sentido, éstas llevan gradualmente al estudiante hacia una autonomía, concediéndole un papel protagónico y efectivo en la regulación de su propio aprendizaje además de la oportunidad de participar en los procesos sociales (grupos estables de deporte) de forma asertiva y eficiente en la búsqueda de la valoración de los juegos tradicionales como formas de expresión popular.

La situación planteada anteriormente, se escapa a la realidad vivida en las cinco instituciones de educación primaria, ubicadas en el municipio Cardenal Quintero del estado Mérida, en las cuales se presume que el personal docente escasamente planifica planes de gestión que aborden los juegos tradicionales, además al momento de contextualizar conocimientos teóricos quizás se les dificulta incorporarlos en su accionar diario, lo cual se infiere que existe poca capacitación y/o actualización dirigida al abordaje de la temática señalada.

De acuerdo con la problemática planteada, es posible que las causas que pudieran estar generando la misma, se deriven de la poca formación y actualización docente dirigida al desarrollo de planes de gestión deportiva. Asimismo se evidencia falta de asesoramiento óptimo por parte de los directivos y supervisores del plantel que garantice la promoción de los juegos tradicionales.

De igual manera, los procesos administrativos se alejan de su deber ser y de una planificación estratégica, pues los mismos carecen de coherencia en su concreción. Además, se evalúa y orienta con poca sistematicidad el trabajo y planificación desarrollada por los docentes de educación física, lo cual impide la determinación de posibles debilidades en los procesos desarrollados.

En consecuencia, se aprecia una gestión deportiva probablemente alejada de las realidades e innovaciones demandadas por una planificación estratégica, lo cual incide negativamente en el desarrollo cognitivo, pedagógico y deportivo de los estudiantes, que en todo caso son los que salen más afectados en este proceso, pues no se estaría contribuyendo en el desarrollo integral de los mismos característico de las áreas de educación física, así como la gestión deportiva propiamente dicha; además de la improvisación del gerente deportivo al momento de integrar -contenidos de aprendizaje contextualizados tales como los juegos tradicionales.

Esta situaciones llevan a que los niños y jóvenes de hoy desconocen en gran parte, las tradiciones y juegos populares venezolanos que hacían de la muchachada de la época, parte de sus quehaceres diarios y de diversión por cuanto el trompo, la zaranda, garrufio, perinola, metras, papagayo o volador, entre otros juegos populares, han desaparecido de la cotidianidad de la población infantil de las comunidades. Atendiendo a esta problemática, de igual manera observando las consecuencias causada en cierta manera, se trata de buscar una posible solución a la misma, la cual consiste en presentar un plan de gestión para promover los juegos tradicionales en las diferentes escuelas del municipio cardenal quintero, para dicha propuesta se realizan las siguientes interrogantes;

¿Qué planes ejecutan los docentes de educación primaria para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero, estado Mérida?, ¿Cuál sería la factibilidad de una propuesta basada en un plan de gestión para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero?, ¿Que acciones se diseñarían en un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria ubicadas en el municipio Cardenal Quintero del estado Mérida?.

Objetivos de la Investigación

General

Proponer un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida.

Específicos

Diagnosticar los planes que ejecutan los docentes de educación física para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero, estado Mérida.

Determinar la factibilidad de una propuesta basada en un plan de gestión de deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero, estado Mérida.

Diseñar un plan de gestión de deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero, estado Mérida.

Justificación

Los docentes de educación física como gerentes deportivos han puesto en práctica una serie de planes que conducen al funcionamiento de las escuelas como una empresa, cuyo fin es de centrar sus ganancias en función de la producción de conocimientos, aptitudes y actitudes, es por ello que se debe poner en marcha la utilización de los cuatros ejes centrales de la gerencia como son: organización, comunicación, toma de decisiones y planificación; entendida esta ultima una de las más importante, ya que permite definir los objetivos o metas de la organización educativa, estableciendo una estrategia general para alcanzar esas metas y desarrollar una jerarquía completa de planes que permitan integrar y coordinar actividades mediante los proyectos de aprendizaje con una integración eficaz del área de educación física.

Es por ello, que plantear la planificación efectiva de planes de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales como una construcción colectiva, continua y sistémica; teóricamente es conveniente

por cuanto la luz de estos constructos teóricos se da por aceptado que existen en las organizaciones educativas, formas de planificación del gerente deportivo adaptadas al contexto educativo, que establecen las tareas, normas de la institución aplicadas a dicha planificación, roles a ser asumidos y expectativas de los docentes de educación física en cuanto a actividades y resultados del proceso de trabajo pedagógico - didáctico, además, de las individualidades, formas de conducta y necesidades de aprendizaje, cuyo trabajo debe ser controlado y mejorado de manera eficaz y eficiente, por las normas y procedimientos manejados o gerenciados por dicho docente como gestor deportivo elementos que enriquecen el presente trabajo investigativo.

Por su parte, presenta relevancia práctica, al ubicar la necesidad de formación que presenta el docente como gerente del área de educación física, así como los docentes integrales, la cual le permita aparte de ser un efectivo y eficiente guía pedagógico, desarrollar procesos gerenciales adecuados, asimismo, asumir una actitud proactiva, crítica y reflexiva frente a la promoción de los juegos tradicionales como valores y raíces de la cultura venezolana además de contenidos propios y suficientemente fundamentados en el nivel de educación primaria, así como su rol de gerente, concentrando todo su esfuerzo en motivar a los estudiantes hacia la búsqueda del reconocimiento de su identidad nacional y valores recreativos, la excelencia como principio social importante en su desarrollo, además de plantearse metas exigentes que lo conviertan en un ser apto y socialmente realizado.

En tal sentido, los planes de gestión deportiva como opción gerencial y administrativa que facilita la promoción de los juegos tradicionales y normativa inmersas en las líneas orientadoras circunscritas para el año 2017 – 2018, no sólo contribuye al sector educativo sino también al social, al incluir la participación de las organizaciones que hacen vida en las instituciones educativas generando de esta manera corresponsabilidad en el proceso educativo.

Asimismo, proporcionar al mencionado docente ciertas cualidades

como orientador pedagógico, destacando la importancia de las funciones académicas y administrativas que le competen, ya que la calidad educativa impartida depende de la gestión deportiva, las mismas hacen referencia a disponer de las herramientas necesarias para lograr la eficacia pedagógica, tomar decisiones de índole didáctico, pedagógico y trabajar con indicadores claves de eficacia y efectividad para medir a toda la acción educativa.

De igual forma, la investigación enfatiza la importancia gerencial, al proponer un plan de gestión deportiva, para la promoción de los juegos tradicionales como elementos característicos de las comunidades, los cuales se encuentran descuidados, dicho plan ejecutado bajo los principios de libertad, justicia, respeto, equidad, ética, eficacia, eficiencia para el cambio de la organización escolar como parte del proceso transformador, así como la integración holística de los roles que ejecuta el docente de educación física para las actuales alternativas de orden político y social caracterizadas por el proceso de globalización e integración en el ámbito educativo.

Finalmente, es preciso indicar que los docentes del área de educación física como gerentes deportivos modernos están llamados a avizorar nuevas y significativas formas de administrar y mejorar la gestión deportiva de las instituciones educativas acordes con los paradigmas contemporáneos, lo que implica una reestructuración en las formas de pensar y actuar en los diferentes procesos pedagógicos de gestión integral, que articulen las múltiples instancias de la vida escolar y mas específicamente en el rescate de valores recreativos de la población.

Alcances

El trabajo investigativo, visualiza como propósito principal, proponer un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en el municipio Cardenal Quintero del estado Mérida. En este sentido, la gestión deportiva del docente de educación física en los centros educativos de educación primaria específicamente para la promoción de los juegos

tradicionales, constituye un proceso sistemático orientado al fortalecimiento de la calidad educativa y sus proyectos, a fin de enriquecer los procesos pedagógicos, directivos, comunitarios y administrativos, conservando la autonomía institucional para así, responder de una manera más acorde, a las necesidades educativas locales, regionales y nacionales.

En relación con el aporte pedagógico de la investigación, permitirá al docente desde su trabajo pedagógico, determinar donde se concreta la gestión deportiva en su conjunto, relacionado con las formas en que este planifica los procesos de enseñanza, cómo asume las orientaciones ministeriales y lo traduce en una planeación didáctica, cómo lo evalúa y, además, la manera de relacionarse con los estudiantes y las organizaciones que hacen vida en la institución escolar para garantizar la promoción de los juegos tradicionales y su influencia en los diferentes ámbitos educativos, como forma de planificación innovadora con múltiples posibilidades de desarrollo, cuyo objeto potencia consecuencias positivas en el sector educativo.

Del mismo modo, presenta relevancia institucional, por cuanto se enfoca en la manera en que los gerentes deportivos traducirán lo establecido en las políticas educativas a los intereses y necesidades del colectivo y contexto social; se refiere a los subsistemas y a la forma en que agregan al contexto general sus particularidades, estableciendo las líneas de acción e innovación que caracteriza a la planificación estratégica del docente propiamente dicha, lo que se traduce a eficiencia, eficacia y calidad educativa y desarrollo organizacional al momento de promover los juegos tradicionales como política educativa que incide en diferentes áreas del saber desde la integración del área de educación física, actividad física y deporte.

Finalmente, el aporte social refleja la posibilidad de una gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales, que permita involucrar a los actores sociales organizados (Movimiento Bolivariano de la Familia, consejos educativos, consejo presidencial, consejos comunales,

brigadas estudiantiles, grupos estables), con fuerte apoyo y real participación de la comunidad escolar; generará además, fortalezas en los aspectos educativos de niñas, niños y preadolescentes, favoreciendo la inclusión educativa con calidad, reforzando y mejorando además los trayectos educativos y escolares a partir de un profundo fortalecimiento de las condiciones de educabilidad para el rescate y promoción de los juegos tradicionales como elementos característicos de las comunidades, y por último, atendiendo necesidades complejas y/o diferenciales de la vida social, cultural y/o económica, con criterios de contextualización, integralidad y globalización.

Delimitación

La presente investigación tiene como objetivo proponer un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales. Dicha investigación, se ubica geográficamente en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida, se desarrolla durante el año escolar 2017-2018, bajo el método de proyecto factible que cuenta con una población de treinta (30) docentes pertenecientes a las cinco instituciones de educación primaria del municipio.

Del mismo modo el trabajo investigativo, se enfoca en la líneas de investigación de Gerencia Deportiva en el área de educación, bajo la línea temática asistencia técnica al docente de Educación Física, descritas por la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora (UNELLEZ), la cual sirve de soporte para dar asistencia directa estos en la planificación de estrategias de gestión docente sujeta a las oportunidades de mejoramiento en servicio y estrategias de formación continua a las que pueda acceder, de ahí que, la orientación pedagógica se convierte en el pilar fundamental para una excelente gestión deportiva como complemento de la formación inicial que recibió el docente.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

En este capítulo de la investigación, se analizan y exponen teorías, investigaciones, leyes y antecedentes considerados válidos y confiables, que apuntan la organización y conceptualización del estudio. Es importante acotar, que la fundamentación teórica según Balestrini (2010):

Determina la perspectiva de análisis, la visión del problema que se asume en la investigación y de igual manera muestra la voluntad del investigador, de analizar la realidad objeto de estudio de acuerdo a una explicación pautada por los conceptos y categorías y el sistema preposicional, atendiendo a un determinado paradigma teórico (p. 91).

Desde estas orientaciones, en el marco teórico o referencial de la investigación, se debe incorporar los elementos centrales de orden teórico que orientarán el estudio, los cuales estarán relacionados con el tema de investigación y el problema. Desde estas orientaciones, los mismos están enfocados hacia la gestión deportiva, juegos tradicionales y normativa y políticas educativas inherentes a las prácticas educativas.

Antecedentes de la Investigación

Con el propósito de apoyar la fundamentación teórica del estudio, se hizo necesaria la revisión exhaustiva de diversos trabajos de investigación, los cuales se insertan en la temática correspondientes a la gestión docente planificación de acciones para la promoción de los juegos tradicionales. En este orden de ideas, se debe citar en primer término el trabajo de investigación en maestría realizado por Rangel (2012), presentado para la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) titulado: “La

promoción de los juegos tradicionales como estrategia de la gerencia deportiva”, se propuso como objetivo comparar las estrategias gerenciales utilizadas en cuatro planteles del municipio Rivas Dávila, Tovar del estado Mérida para la promoción de los juegos tradicionales, para lo cual se utilizó una investigación exploratoria pues existían escasos antecedentes. Sin embargo, se maneja elementos descriptivos, dos planteles rurales y dos urbanos.

La muestra estuvo constituida por ocho (08) docentes que laboran en el área de educación física, actividad física y deporte del nivel de Educación Primaria. Se concluyó que la magnitud y alcances de las estrategias utilizadas para la promoción efectiva de los juegos tradicionales, no han sido comprendidos entre el ser, hacer y saber, lo cual se hace demasiado notorio, lo cual puede influir en un mejor veredicto del sistema educativo y un desmejoramiento radical de la calidad de la educación en la promoción de dicha temática como política educativa del ministerio de poder popular para al educación.

De lo anterior, la investigadora señala que es evidente que aún existen docentes enfocados en paradigmas tradicionalistas que escasamente favorecen el aprendizaje significativo, los cuales consideran como tema irrelevante la promoción de los juegos tradicional, además, es necesario concientizar al docente acerca de su rol como gerente educativo, investigador y asumir con seriedad la transformación del sistema educativo en beneficio del sector deportivo - educativo. Por ello, la relación que presenta este estudio con respecto a la investigación que se reporta, está referida a que se busca crear conciencia en los docentes en relación a la promoción de los juegos tradicionales mediante estrategias de gestión docente en el nivel de educación primaria, también se invita al docente a reelaborar su práctica educativa en la búsqueda de la calidad educativa.

Seguidamente, Pernia (2012), presentó un trabajo de maestría para la Universidad de los Andes (ULA) titulado: “Conocer el nivel de aceptación que

el docente manifiesta hacia la promoción de los juegos tradicionales como alternativa de gestión deportiva”, tuvo como fin conocer el nivel de aceptación que el docente de primaria manifiestan hacia los juegos tradicionales como alternativa de gestión deportiva en el municipio Pinto Salinas del estado Mérida.

La investigación señalada, se ubica dentro del paradigma cuantitativo, con un diseño de campo y de tipo descriptivo, además, la investigación detectó dimensiones relacionadas con los juegos tradicionales que permitieron recoger la opinión de los docentes de acuerdo a las variables como: edad, sexo, título obtenido, grado académico a quienes se le aplicó un cuestionario para confirmar la confiabilidad y validez correspondiente; investigación aplicada a una población de 67 docentes del municipio, un total de 48.45% de la población.

En consecuencia, se concluyó que la mayoría de los docentes manifiestan un buen nivel de aceptación hacia la promoción de los juegos tradicionales como alternativa de gestión docente, ya que les parece una herramienta de trabajo práctica y útil para el desarrollo cognitivo de los niños del sistema educativo. Por tanto, la relación que existe con el presente estudio es la importancia de conocer acerca de los juegos tradicionales ya que ello permitirá establecer comparaciones, relaciones y proyecciones como forma de planificación de estrategias de gestión deportiva, que a su vez permite la integración efectiva de los diferentes actores del hecho educativo.

Asimismo, Parada (2012), realizó un estudio para optar al título de Magister en Gerencia Educativa para la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL), titulado: “El proyecto de aprendizaje como estrategia gerencial para el fomento de los juegos tradicionales en el nivel de educación primaria”, cuyo objetivo fue analizar la influencia de los proyectos de aprendizaje como estrategia gerencial para el fomento de los juegos tradicionales en los estudiantes del nivel de educación primaria de la parroquia La Quebrada, municipio Urdaneta del Estado Trujillo”.

En esta investigación se utilizó una metodología descriptiva basada en un diseño de campo, la muestra estuvo conformada por 12 docentes y 140 estudiantes, donde el investigador llegó a la siguiente conclusión: los resultados arrojaron que, casi todos los docentes consideran que los proyectos de aprendizaje estimulan significativamente la planificación estratégica para el abordaje de temas recreativos, deportivos y pedagógicos como los juegos tradicionalismo en los estudiantes, en relación a lo sugerido por el Ministerio del Poder Popular para la Educación, en cuanto a que estos favorecen la construcción del aprendizaje, de las experiencias significativas, así mismo se logra constatar, que la mayoría de los educandos de la muestra no utilizan con frecuencia los ejes integradores, planes y programas e intencionalidades educativas relacionadas con los juegos tradicionales.

De allí que, los resultados de la investigación demuestran que la práctica de los proyectos de aprendizaje como alternativa gerencial influye sobre la promoción de los juegos tradicionales, por tanto se considera de gran importancia como opción de planificación de los aprendizajes para el desarrollo integral de los estudiantes.

Por su parte, en el orden internacional, Gómez (2015) desarrollo un estudio que tuvo como objetivo fundamental proponer una estrategia educativa para promover los juegos populares en jóvenes de 6to grado, de la ESBU Máximo Gómez Báez, del municipio de Sagua la Grande, provincia Villa Clara en Cuba. La muestra estuvo constituida por 21 alumnos de esta escuela, con edades comprendidas entre 14 y 15 años, que presentaban desinterés por los juegos populares. El mismo se desarrolló, durante los meses de enero a mayo del 2015

En el progreso de esta investigación, se emplearon diferentes métodos y procedimientos de investigación. Los métodos teóricos utilizados fueron: el Analítico –Sintético, el Inductivo – Deductivo, y el Histórico – Lógico. Además se seleccionó un conjunto de técnicas psicológicas, las cuales contribuyeron a dar respuesta a los objetivos planteados, se utilizaron las siguientes: la

entrevista, observación y el informe escolar.

Los resultados obtenidos se analizaron utilizando el paradigma mixto, lo que permitió constatar el problema presentado y a partir de esto se elaboró la propuesta de estrategia educativa, la cual fue validada como pertinente por los especialistas. Se recomienda entonces continuar la investigación el próximo curso poniendo en práctica la estrategia educativa para la promoción de los juegos populares, llevando la investigación a un experimento.

Finalmente, las investigaciones anteriores, revelan la relación que guardan con el presente estudio, reflexionando sobre la gestión deportiva y los planes que de ella se derivan como una forma de planificación que permite la construcción de aprendizajes significativos e Integradores para la promoción de los juegos tradicionales, a partir de estrategias globalizantes de gestión deportiva, que facilitan el desarrollo de la creatividad y el trabajo en equipo en la promoción de los juegos tradicionales.

Bases Teóricas

Gestión Deportiva en Educación

La aparición de la gestión deportiva, como concepto y como faceta laboral en el Sistema Educativo, es relativamente reciente. Sin embargo, aunque ya se ha instaurado en él, no está plenamente incorporada –al menos en América del Sur–, aun cuando sí se hable con frecuencia de «gestión del deporte». Su primera acometida americana «oficial» tuvo lugar, hace relativamente poco tiempo, en 1987, por el Comité de Desarrollo del Deporte (C.D.D.S.) del Consejo de América. En la sesión de ese año celebrada en Brasil, definieron la gestión citado `por Díaz (2010) como “el proceso mediante el cual se asume la responsabilidad de la planificación y la regulación dentro de una organización de los recursos –personas, manifestaciones o instalaciones– a fin de realizar unos objetivos

determinados” (p.12), con lo que el deporte en educación comenzaba a verse, estudiarse, y a trabajar en él desde una nueva perspectiva. Así pues, la gestión consiste en el conjunto de las acciones encaminadas hacia la búsqueda de los mejores rendimientos en el desempeño de una institución educativa –organización o acción–.

En la actividad física y el deporte los beneficios, y también los costos, serán propiamente deportivos, sin duda, pero a su vez, educativos, sociales, en salud, políticos, familiares, medioambientales, de adquisición de valores... y también económicos, con lo que un intento de definición del concepto de plan gestión deportiva desde el Sistema Educativo, sin duda excesivamente largo, podría ser según Díaz (2010) “El término plan de gestión deportiva supone un concepto plural que abarca un conjunto amplio de acciones y una variedad de competencias y desempeños distintos, aunque no aislados, de la totalidad de los estamentos y miembros de la institución educativa” (p.43)

Dicho esto, se deben actuar de manera planificada, racional, coordinada e interdependiente para el logro de la finalidad de la institución, entendida bien como organización deportiva bien como una acción, siempre en la búsqueda de la eficiencia, los mejores rendimientos o equilibrio global entre resultados, beneficios y de todo tipo, en el marco de la protección medioambiental y del desarrollo deportivo, recreativo y educativo.

Gestión del Docente de Educación Física

La gestión del docente de educación física frente a sus metas, propósitos y resultados, deben ser guiadas y orientadas, lo cual permitirá definir el índice de gestión de la institución para medir su desempeño. Sierra (2008) lo define como el “resultado obtenido de confrontar las metas planeadas, los estándares y el desempeño logrado” (p. 32). Pero existen gestiones gerenciales que se debe corresponder con ciertos criterios para su ejecución, las cuales vayan en beneficio de las necesidades los estudiantes,

pues la aplicación efectiva y adecuada de los planes ejecutados por el docente del área mencionada, pudiera también atribuirse a la falta de formación docente que pudiera obstaculizar la promoción de los juegos tradicionales. En este orden de ideas, el docente de educación física es considerado por Díaz, Barrigas y Fernández (2005), como una persona encargada de:

Conducir el proceso educativo el cual debe satisfacer, mediante su tarea educativa, las demandas y expectativas de la sociedad venezolana, promover y contribuir a la formación integral de ciudadanos que participen activa y responsablemente en actividades que contribuyan al bienestar social e individual (p.23).

De acuerdo con las apreciaciones de los autores, el docente de educación física para ejercer el trabajo pedagógico se necesita poseer una serie de destrezas que faciliten su gestión deportiva, de forma tal que contribuya con la formación integral de los niños y niñas del futuro, por cuanto es importante aplicar varios principios para desarrollar el trabajo gerencial de manera adecuada, siendo estos: planificación, mediación, ser estratega y evaluador.

Planificador: El de educación física organiza los conocimientos, habilidades, destrezas que deberá adquirir el educando, partiendo de un diagnóstico previo, diseñando actividades educativas que estimulen el logro del aprendizaje. Esto permite destacar que el proceso educativo debe planificarse con el fin de garantizar un mínimo de éxito en su acción para afianzar el espíritu de responsabilidad y eliminar la improvisación. A tal efecto, Certo (2009), expresa:

Existen razones válidas que justifican la planificación en Educación Básica, éstas son: la organización sistemática de las

actividades y el logro de los objetivos; economiza tiempo, dinero y esfuerzo; facilita la evaluación del plan; ayuda a coordinar el trabajo y asegurar la cooperación del grupo directivo; aumenta el sentido de la responsabilidad; ayuda a comprender la importancia de la supervisión. (p. 120).

Según la opinión de autor, la planificación como función básica del docente de educación física, supone actividades como el diagnóstico de la situación y la formulación de políticas, programas y objetivos, metas y estrategias. Este proceso involucra la idea de planificación y organización bien articulada de los que se desea alcanzar: De allí que, hoy día los planes, especialmente en el campo educativo, tiene carácter operativo, es decir, no quedan en pura formulación sino que deben llevar implícita la ejecución.

Mediador: Como mediador, el docente de educación física necesita competencias para utilizar estrategias y recursos que produzcan en el educando el desarrollo de la creatividad, participación activa, transferencia de conocimientos, habilidades y destrezas en su aprendizaje, situaciones de la vida real, desarrollo de actitudes y valores. Esta función requiere de éste gerente conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, valores que le permitan diseñar y evaluar el proceso enseñanza y aprendizaje.

Para sustentar lo anterior, Roger (1980), citado por Díaz (2012) opina: "el mediador permite liberar la curiosidad, deja que las personas evolucionen según sus propios intereses, desata el sentido de indagación, abre todo a la pregunta y la exploración, reconoce que todo está en proceso de cambio" (p. 35). En este sentido, se asume que uno de los papeles que juega el mediador deportivo es el de guía, que orienta a los estudiantes, que sugiere trabajo, supervisa su realización, sugiriéndoles métodos activos que lleven a profundizar sus conocimientos fuera de las clases. Por tanto, es un interpretador de métodos y técnicas pedagógicas para acercarse a las particularidades y necesidades del grupo de estudiantes, es decir, hacer uso de acciones sistemáticas para ir acercando progresivamente al educando a

la construcción de su aprendizaje significativo.

En esta misma dirección, un el docente de educación física mediador ofrece a los estudiantes oportunidad que propicia experiencias de aprendizaje para lo cual diseña, desarrolla y evalúa variedad de situaciones y estrategias metodológicas que estimulan la actividad de los educandos, con el objeto de lograr aprendizajes significativos para ellos y que a la vez respondan a los propósitos y objetivos de la educación. Por ello, la importancia de proponer estrategias de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales que dinamicen el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de educación primaria.

Estratega: Es propicio, determinar al el docente de educación física como estrategia: el proceso de enseñanza y de aprendizaje es una construcción conjunta que responde a un continuo complejo intercambio entre el docente, los estudiantes y el contexto tanto en el aula como en los diferentes ambiente de aprendizaje, como en la realidad en la cual se desarrolla la actividad, Díaz, Barriga y Hernández, (2005) definen los planes del docente de educación física como: “acciones que realiza en el manejo de una serie de métodos y técnicas, rígidas o flexibles y adaptables a las diferencias de sus alumnos, así como al contexto de su clase” (p.7), por ello existen diversas vías para promover el aprendizaje, por cuanto el docente como gestor de aprendizajes deportivos, recreativos y para la salud, ha de ser capaz de decidir en cada caso.

Del mimo modo, los planes de gestión deportiva son procedimientos utilizados por el los planes en forma reflexiva para promover el logro de aprendizaje en sus estudiantes, empleando para tal fin todos los medios y recursos necesarios, esto según el enfoque en el cual se sustenta su desempeño académico, sea éste conductista, constructivista o ecléctico, para ello el docente debe tener conciencia de la teoría en la que apoya su trabajo en el aula y fuera de ella. Al respecto, para la elaboración e implementación

de los planes de gestión deportiva, según Díaz, Barriga y Hernández (2005), es necesario considerar: “las características generales de los estudiantes (nivel de desarrollo cognitivo, factores afectivos, entre otros), el conocimiento previo y el curricular, la meta que se desea lograr, las actividades de aprendizaje, la evaluación del progreso del aprendizaje del estudiante” (p.26). Según esta aseveración, se debe agregar la determinación del contexto intersubjetivo, creado en conjunto con los niños y niñas, además del resto de los actores que participan en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, este aspecto depende del enfoque psico-educativo adoptado.

Evaluador: Siguiendo la misma línea de opinión, la educación es un proceso sociocultural mediante el cual una generación transmite a otras, los saberes y contenidos valorados culturalmente, expresados en los distintos currículos existentes en los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo, dichos contenidos deben ser aprendidos por los niños y niñas, los cuales se presentan organizados de tal manera que no basta con la mera transmisión de los contenidos, pues es necesario la planificación, organización y diseño de estrategias requeridas, no sólo para la comprensión sino para la evaluación del aprendizaje en sus dimensiones.

Igualmente, el docente de educación física es por naturaleza evaluador, por cuanto la evaluación educativa, al igual que los demás campos del conocimiento humano, está envuelta en la dinámica derivada del surgimiento de nuevos paradigmas en las ciencias de la educación. Mucho se puede decir en relación con ellos, sin embargo se destacan, tal como lo afirman Alves (2009), tres aspectos importantes y su vinculación con la evaluación. “El primero refiere al carácter objetivo del conocimiento científico, y por tanto de la evaluación, el segundo a la visión parcelada de la actividad evaluativa que lo desvincula del contexto y el tercero al carácter estático negador de la condición histórica” (p. 42) Este aporte según el autor, se manifiesta en la inseparabilidad entre el sujeto y objeto, el observador y lo

observado, ya que; de allí que, el observador forma parte de la constitución del objeto observado.

Por otra parte, el segundo aspecto está relacionado con el denominado fin de la casualidad lineal y unidireccional, así como del determinismo, en tal sentido Martínez (2009) expresa: “desde perspectivas tradicionales la realidad sólo se conoce desde el análisis, de la separación de las partes del todo” (p.33). De esta manera, las propiedades aparecen independientes del entorno. La reducción a relaciones lineales, aunque su número sea abundante, no deja de ser una misión meramente descriptiva de la realidad, que desprecia las múltiples y ricas relaciones y conexiones que permiten una interpretación estructural y dinámica del objeto estudiado.

En cuanto al tercer aspecto, éste se refiere a la teoría de los sistemas abiertos, las estructuras cambiantes, muestra la permanente transformación que ocurre en los organismos vivos. Vulnerables por las fluctuaciones internas, los seres humanos son estructuras en desequilibrio y en constante auto-organización, por lo que el tiempo adquiere un valor esencial por su carácter irreversible, según (op.cit) “la evaluación implica hacer un corte en el tiempo, se valora en un tiempo sin que necesariamente haya sincronía con los logros esperados” (p.51). Estos pueden ser posteriores o anteriores al acto de evaluar, e incluso esos logros, aun siendo válidos en el momento, pueden ser inestables en el tiempo, dificultando las predicciones que se puedan hacer a partir de ellos.

Planificación del Docente de Educación Física

Tradicionalmente, se ha considerado la planificación sólo y exclusivamente a las decisiones pre activas, que según Pitluk (2009):

Son todas aquellas que el profesor adopta antes del acto de la enseñanza, que preceden al hecho mismo de la enseñanza, pero como se verá más adelante la planificación abarca otras

decisiones que hacen que el proceso sea dinámico, no sólo un trabajo inicial cerrado y acabado (p.32).

Desde esta perspectiva, el docente de educación física será, con respecto a la planificación, aquel que tome las decisiones oportunas que hagan que su proyecto de enseñanza sea útil, significativo, realista, eficaz, pensado para el/la estudiante y contextualizado en el centro de trabajo. Sin embargo, tal y como expresan otros autores, como por ejemplo Agudelo (2006), “se hace necesaria la aclaración de que estas decisiones pre activas son muy variadas y cambiantes de un contexto a otro” (p.45). De acuerdo con esta opinión, el proceso o las formas de evaluación varían de acuerdo con el momento y el contexto de enseñanza y aprendizaje. Esto hace que el proceso de planificar sea un cometido muy variable, pudiéndose asegurar que no existe una planificación correcta de la enseñanza. Sí habrá que tener en cuenta un proceso y utilizar las herramientas oportunas para su confección.

Por este motivo, sólo se puede analizar ciertas condiciones previas y realizar una reflexión que, justificadamente, prevea unos resultados positivos en la consecución de los objetivos educativos con los estudiantes. En esta función, se debe tener presentes los elementos principales a diseñar y una metodología correcta que guíe el diseño de la planificación. Con referencia a lo anterior, la planificación es necesaria para casi todos los aspectos de la vida y la conducta humana y para la mayoría de las actividades comerciales, es ella la que establece las bases para definir las metas correctas y después elegir los medios necesarios para alcanzarlas, es además un instrumento para afrontar la inseguridad, por cuanto, en ocasiones suceden imprevistos que por la vía de la planificación se pueden cubrir, en alguna proporción.

En efecto, se puede ver la planificación como la principal función de la administración en la gestión deportiva. Sin planes los el docente de educación física no pueden saber cómo organizar a los estudiantes y los recursos, no se tienen ideas de qué es lo que hay que hacer, ni se puede

dirigir pensando que otros lo seguirán, sin un plan existen, muy pocas posibilidades de lograr metas y de saber cuándo y dónde se están desviando del camino. Sin planificar, el control se convierte en una tarea sin importancia.

Al mismo tiempo, Curti (2008) plantea: “los planes son los elementos básicos de la implementación, proporcionando el instrumento para desarrollar y ejecutar las estrategias, o sea, quienes, cuándo y de qué forma se debe ejecutar una parte de la estrategia” (p.130). Como puede observarse, los planes puede ser vistos como una técnica sin embargo, tiene una serie de aspectos técnicos, es decir, no es una verdadera técnica, sino es más un proceso de toma de decisiones para alcanzar un futuro deseado, teniendo en cuenta la situación actual y los factores internos y externos que pueden influir en el logro de los objetivos, no es comparable con otras técnicas que se pueden usar indistintamente en uno u otro sistema con características más o menos parecidas.

Planes de Gestión Deportiva

Dentro de las instituciones educativas, las acciones diarias o plan de actividades (a nivel de los espacios de aprendizaje del nivel de educación primaria), conforman algunos de los instrumentos que orientan la práctica educativa, por lo cual deben ser concebidas como documentos de carácter sencillo, realistas y prácticos que se elaboran día a día y no como un conjunto de documentos meramente formalistas, descontextualizados o simplemente decorativos.

Según Barocio (2009), “El contexto comprende el espacio geográfico donde el individuo realiza sus acciones, contemplando los espacios culturales que incluyen elementos históricos, religiosos, psicológicos, ideológicos, que reconocen y aceptan los sujetos que comparten un mismo espacio físico” (p.108). Por tanto, el contexto da significado a las relaciones

que se establecen en un grupo: la interpretación del mundo a partir de las relaciones cognoscitivas personales de la realidad y enriquecidas en la interacción con los demás potencian el carácter social del sujeto que interactúa con su mundo. Al respecto, Harton (2007) afirma:

Lo que un individuo interioriza a través del proceso de socialización depende del contexto en el que éste está inmerso (familiar, social, cultural y educativo). Cada individuo interactúa e interpreta de diferente manera la realidad en la que vive; esta interpretación se basa en las representaciones internas que construye. Según sean estas interpretaciones, así serán las actuaciones que realice (p.94).

Ahora bien, los procesos de enseñanza y aprendizaje que se realizan en la institución deben convertirse en experiencias significativas, y los docentes de educación física a la hora de elaborar la planificación o plan de trabajo deben tener en cuenta las relaciones entre los sujetos y su realidad. De esta manera, el tema de los juegos tradicionales debería ser presentado como conclusiones ineludibles y continuas que guíen la búsqueda alrededor de causas y efectos. La metodología, consecuentemente, debe posibilitar la reflexión y el análisis crítico de la realidad. En este caso, el principal recurso será la realidad misma.

En síntesis, se requiere que los estudiantes, se conviertan en un espacio abierto donde la comunidad se incorpore a la vida escolar, y viceversa ya que de esta manera, docentes y estudiantes se transformarán en investigadores de su propio contexto, pudiendo llegar a comprender que la realidad influye en el individuo, pero que el individuo también tiene la posibilidad de actuar sobre ésta, con el fin de transformarla para mejorarla.

Juegos Tradicionales

Antes de introducir el concepto de juego tradicional, se debe comenzar

con una aproximación al juego, con las complicaciones que este tema y sus definiciones traen consigo. Todos tienen del juego alguna idea más o menos acabada, se podría según Mejías (2010) hasta ensayar alguna aproximación basada ya sea en las vivencias infantiles, juveniles y adultas, ya sea en alguna lectura que se haya realizado sobre el tema. Este fenómeno es tan inherente al hombre, que todos han tenido alguna experiencia aunque sea mínima, si bien, en la mayoría de los casos –y por lo menos en cuanto a la infancia se trata- bastante más que mínima.

Cuando se le pregunta a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y aún negativas. Por tanto, Díaz (2010) señala que no hay hombre sin juego ni juego sin el hombre. Las características de los juegos que se han jugado podrán ser diferentes, intensidades diversas, momentos evolutivos distintos, pero aún así podremos encontrar elementos en común, más allá de nuestra cultura. El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo – o casi todo – se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser.

Muchos teóricos, representantes de las más diversas disciplinas, han intentado definir el juego, encontrándose con las consecuentes limitaciones al pretender encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano. Así podremos encontrar posturas psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, etc. En cada una de ellas hallaremos una óptica del juego, pero que no deja de ser una óptica parcial. En relación a esto Buland (2011) escribe: "El concepto de juego, como objeto de la investigación científica del juego no debe ser definido, debería permanecer siendo un concepto precientífico." (p.12), más adelante continúa: "La pregunta por la esencia del juego lleva a una cortada, contrariamente sería mucho más rico, agrupar los juegos y preguntar por semejanzas."

(p.17).

A pesar de ello igualmente podremos encontrar puntos en común que incluidos prácticamente en todas las expresiones lúdicas. Se podría sintetizar de alguna manera que es un fenómeno/una actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene reglas propias y se desarrolla en un "como sí". Otro aspecto importante es la libertad, entendida la misma desde una actividad "libremente" aceptada, libertad en tanto y en cuanto el jugador elige jugar o no, y elige el tema y material de juego. Tanto el "como sí", como la libertad, fueron aspectos cuestionados por otros investigadores más modernos. Diferentes investigadores postulan al respecto que, mientras el niño está jugando y en su juego transformó objetos de la realidad en objetos de fantasía estos últimos "son" estos otros objetos con su significación real para el niño.

En relación a la libertad en el juego, Buland (2011) en una de sus últimas investigaciones desarrolla todo un análisis respecto de este punto, donde entre otros, cuestiona la libertad de decisión de participar en un juego, hecho que por otros autores se da de alguna manera por supuesto. Luego de un exhaustivo análisis este autor propone una clasificación de los juegos según los momentos de libertad que se abren dentro del juego, respondiendo la pregunta "¿Dónde exactamente está la libertad del sujeto que juega?".

De cualquier manera, más allá de estos cuestionamientos de algunos autores, las diferentes definiciones del juego coinciden en los aspectos arriba mencionados. Así se puede afirmar de acuerdo con Buland (2011) que el juego es parte de la realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El juego une realidad y posibilidad. Es un área intermedia del hombre, en el que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer. El juego es un motor para la extensión del hombre en lo material

como en lo espiritual. El juego no se limita a una actividad lúdica determinada. Aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida. Por su parte Lavega (2010) expresa que:

En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece. (p.23)

Las diferencias se basan también desde el ángulo en que se esté estudiando el fenómeno lúdico. Así por ejemplo, desde el estudio antropológico según (op.cit) "el juego es una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundo posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario" (p. 5), como lo expresa Dupey (2008). en su reciente publicación. Así para la psicología evolutiva el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer. La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos.

Para la fenomenología el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre de objetivo del juego. Estos son algunos ejemplos de las diferentes ópticas que podemos encontrar en el análisis del juego. Las teorías más antiguas con algunos de sus autores como Spencer, Lazarus, Groos, etc., dan cuenta también de la importancia que ha tenido el juego en el pasado siendo objeto de estudio de tantos investigadores.

Historia de los Juegos

Las investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran aún más la significación que este fenómeno aporta al hombre, a la sociedad y a la cultura. Se han encontrado elementos referidos al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos, incluso desde antes de Cristo. Elementos que refieren diferentes simbologías e importancia para el hombre en dichas épocas. Así por ejemplo se han encontrado tableros de juego en las sepulturas de reyes en Ur de la época del 2500 a.C. Glonnegger, 2006 expresa que el hecho de haber encontrado numerosos juegos en tumbas de altas personalidades, por ejemplo, hace referencia a que se les daba a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá.

Por otro lado, a través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por la que atraviesa el juego (y los juguetes), así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad.

La importancia del juego en diferentes sectores sociales y épocas, ha tomado tal envergadura, que hasta hubo juegos que han sido prohibidos por las autoridades que gobernaban. Así por ejemplo, en Viena, Austria, en el año 1764 se publicó una prohibición de todos los juegos de azar sin excepción, los juegos detrás de puertas cerradas y juegos luego de las 9.00 horas de la noche, y juegos con apuestas (Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, 2005). Otro ejemplo es la Prohibición de juegos de

suerte y envite en el Virreinato del Perú en el siglo XVII, donde también se prohibían juegos a todas las personas sin excepción (Dupey, 2008). La Edad Media se caracterizó justamente por el auge de los juegos de azar, por lo que las prohibiciones han comenzado a surgir con mayor notoriedad en dicha época, aunque no exclusivamente.

De cualquier manera si de prohibiciones de juego se trata, no hay que remontarse únicamente al pasado. Hoy día, y especialmente en instituciones educativas también encontramos prohibiciones de juego, y no precisamente de juegos de azar. Si bien por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente de los juegos infantiles, por el otro, encontraremos una serie de juegos prohibidos. Al respecto Pavía (2009), quien investiga en el sur de la Argentina el juego popular en los patios escribe: "... muchos maestros consultados por nosotros sostienen que en sus escuelas 'no existen juegos prohibidos'.

Admiten sí, restricciones en ciertas actividades, generalmente fundadas en razones de seguridad e higiene. Sus alumnos, en cambio, suelen recitar con total seguridad la lista de juegos no permitidos en la escuela. La única y esencial diferencia radica aquí en que para los chicos, esos que están prohibidos son sin lugar a dudas, juegos; mientras que para los maestros eso que está prohibido lo está, precisamente, porque desde su óptica no son juegos. En mi escuela –textual- no hay juegos prohibidos y lo que está prohibido no son juegos.

No obstante, hubo otros juegos que, si bien se jugaban también por dinero, eran –contrariamente a las prohibiciones arriba mencionadas, recomendados por médicos, por ejemplo, como es el caso del juego de billar. Bauer en su trabajo de investigación sobre W.A. Mozart refiere al respecto: "El juego de billar era también, ya en el siglo XVII, una combinación ideal de un juego corporal, de un juego de concentración" (...) "Como juego corporal se presta (...) adecuadamente para ofrecer al cuerpo algo de movimiento y una múltiple ocupación, extensión, trabajo muscular, también por el frecuente

caminar, levantarse y sentarse".

En este sentido, la importancia del juego y los juguetes está ligada también a la naturaleza, siendo que muchos juegos se jugaban en determinados momentos y no en otros, como por ejemplo en época invernal o primaveral con el fin de actuar o influenciar a través de los juegos determinados fenómenos naturales. Se puede mencionar, por ejemplo, el juego del trompo para asegurar una buena cosecha, las muñecas que simbolizan la fertilidad femenina y se les regalaba a las jóvenes con tal fin. Otros juegos estaban estrechamente relacionados con la divinidad y tenían un alto contenido simbólico (juegos de pelota, por ejemplo), donde, a través de poner en práctica determinadas expresiones lúdicas, determinadas jugadas o partidas, se buscaba influenciar o agradar a los dioses, estando por lo tanto estos juegos estrechamente ligados a rituales.

Juego y Educación

Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Ya Platón en Las Leyes afirma en cita de Mejías (2010) "el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica." (p.12). Diferentes autores han postulado posteriormente la importancia del juego en la educación, alrededor de cuyas posturas aún se han desarrollado diferentes "escuelas" y corrientes para la educación institucionalizada. Froebel, creador de jardines de infantes, ha sido uno de los pioneros en este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, jueguen con objetos para aprender conceptos y desarrollen habilidades. Otros autores como Dewey, Montessori, Decroly, desarrollan otras posturas integrando también el juego dentro del campo educativo.

La importancia aquí radica en que los diferentes autores comienzan a

dar un nuevo valor al juego espontáneo, a la característica de "no serio" tratando de reivindicar la seriedad y la asociación a la utilidad educativa, otorgando nuevos fundamentos teóricos al papel del juego en la educación escolar, como lo describe ampliamente Kishimoto (2006) en uno de sus estudios, al referirse a la importancia y tarea de incluir el juego dentro de la educación primaria, escribe::

Para el desarrollo y cuidado de la disposición al juego, la capacidad de juego y el ser listo en el juego, no hay en la primaria una materia propia, y con ello tampoco una 'hora de juego'. Se impone, por lo tanto, una 'educación lúdica' como tarea que atraviese todas las materias. Pero esto implica un reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación y la formación. La educación lúdica y el cuidado del juego representan, luego de estas reflexiones, una parte de la función de la educación y de la formación de la primaria, dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales y es justamente imprescindible (p.18)

De acuerdo con la opinión anterior, si se considera el juego como un fenómeno inherente al hombre, y, mucho más, del niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal.

En este sentido, se debe tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se encuentran a jugar en sus horas libres. Esto ocasiona en muchas oportunidades "dudas" y "temores" por parte de las personas responsables en cuanto a la inclusión del juego en la escuela, cuestionando diferentes puntos como pueden ser la eficacia en el

aprendizaje, el posible desorden/desborde del grupo y la supuesta "pérdida de tiempo", como ejemplo. Pero contrario a esto, el aprendizaje a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor.

Por otro lado, son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que brinda el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños sin necesidad de intervención de un adulto. Observando un grupo de niños jugando se puede llegar a una serie de conclusiones respecto de las situaciones y conceptos que han aprendido durante el juego. Si sólo pensamos en las reglas de juego, que todos deben respetar, a través de las cuales aprenden a convivir y respetar así a los demás, ya tenemos un elemento importantísimo para la educación infantil.

De acuerdo con Flitner (1986) en opinión de Díaz (2010), en el juego el niño en primer lugar aprende a jugar. Aprende la agilidad, los modos de comportamiento, técnicas, improvisaciones, sistemas sociales que se requieran para las diferentes formas de juego. Se adapta a una forma de vida que es imprescindible para la humanidad y para la afirmación del hombre dentro de límites de un sistema y que le ayudan a mantener espacios de libertad y felicidad en un mundo de rendimiento y constante búsqueda de objetivos no siempre accesibles.

Por tanto, el juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede" –dentro de lo que las reglas de juego permiten-. Por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc.

En el proceso lúdico de los niños (y de otras edades también), podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento,

análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma. Claro está, que cuantas menos reglas tenga el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.

El juego libre y espontáneo no tiene otro objetivo que jugar y cuando desde afuera, ya sea como coordinadores, docentes o desde otro rol, estamos dando un objetivo al juego, lo estamos limitando de alguna manera. Pero esto no significa que no se pueda jugar. La función de aquella persona que coordina es, entre otras, la de tener suficiente amplitud y libertad como para permitir ciertos cambios de rumbo cuando el grupo lo propone o los va "imponiendo" de alguna manera en el juego mismo. Probablemente no se hayan cumplido estrictamente los objetivos propuestos, pero seguramente se estén poniendo otros objetivos en juego, que –quien sabe- aún pueden ser más importantes para el grupo en ese momento.

Juegos Tradicionales y sus Proyecciones Deportivas.

Al hablar de juegos tradicionales se hace referencia a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos).

Además, son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. Kishimoto (2006) escribe:

La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. (p.25)

De allí que esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. En relación al juego tradicional y su importancia Lavega (2010) escribe que aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología.

En consecuencia, los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Es preciso acotar, que es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura. Si se quiere estudiar estos juegos tradicionales no se debería hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. De esto dan cuenta también los juguetes Retter (2009) señala que la historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre.

Al investigar los orígenes de estos juegos se aprecia que también cómo cada uno de estos juegos surge en combinación con elementos culturales de la época, encontrando en general contenidos mágicos,

religiosos, ligados a los dioses que referencian que estos juegos no eran (ni son) un mero pasatiempo. Por su parte Plath (2008) esboza que el origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños, constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguirse cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños.

Además, Retter (2009) en su exhaustiva investigación sobre el juego y los juguetes cita a diferentes autores que expresan que aún en las primeras etapas del desarrollo cultural del hombre las expresiones culturales del hombre –dentro de lo que se incluyen los juguetes- no eran únicamente a efectos religiosos, sino que en todos los tiempos estuvo también al servicio del juego y del esparcimiento. De esto concluye que la teoría de que la función de los juguetes haya aparecido en sus comienzos en relación a cultos religiosos pareciera ser una de las fuentes de origen de los juguetes.

Muchos de estos juegos están estrechamente vinculados a fiestas – religiosas y no religiosas- , siendo jugados únicamente o especialmente en dichos eventos. Todo esto responde una vez más a la importancia que el juego – y en este caso el juego tradicional – tiene para el hombre, ocupando un lugar y un tiempo importante –casi me atrevería a decir "central" – en la vida pasada. Un aspecto sobre el cual habría que reflexionar si tenemos en cuenta el lugar que ocupa el juego en el mundo moderno.

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

diversos eventos centrados en estos juegos, ediciones nuevas de libros que rescatan diversos juegos y sus modalidades en diversas partes del mundo.

Dentro de los juegos tradicionales se encuentran una amplia gama de modalidades lúdicas según Retter (2009): juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Si bien algunos de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer. Así algunos de ellos son jugados más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal y otros surgen en épocas de mayor temperatura, donde naturalmente se tiende a estar en menor movimiento por el calor.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (p. ej.: bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (p. ej.: la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas. A su vez hay algunos juegos jugados por adultos como las corridas de gallos.

Algunas características que se repiten prácticamente en todos estos juegos son: son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan, responden a necesidades básicas de los niños, tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento, las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costoso, son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar.

Características de los Juegos Tradicionales

Vale mencionar aquí en concordancia con Palth, (2008), también la

importancia de estos juegos en tanto que han sido representados en pinturas, azulejos y también sellos postales en diferentes países, habiendo sido editadas series con diferentes motivos tanto de juegos como de juguetes tradicionales. En relación a pinturas uno de los más conocidos es el famoso cuadro de Juegos Infantiles de Pieter Brueghel, Goya reproduce en el s. XVIII una escena de adultos y jóvenes en el cuadro La gallina ciega

Pero Palth, 2008 señala ¿cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbito pedagógico? Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Se pueden estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega

En opinión de Ofele, (2008), las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente-, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas.

De esta forma, se estará en frente de una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida,

costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos se puede conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén.

Por su parte, Palth, (2008) también manifiesta que se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Pero quizá también se encuentre dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia. Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto.

A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento (si se pueden obtener registros de fotos o gráficos, por ejemplo). Para ello se pueden pensar en juegos previamente y preguntar sobre una lista predeterminada o bien se puede solicitar que las personas entrevistadas confeccionen la lista y cuenten sobre aquellos juegos que cada uno recuerde. Otra vía de acercamiento es a través de material bibliográfico y también, como se menciona anteriormente, a través de fotografías o gráficos más antiguos, a través de los cuales se podrá confeccionar un registro de otro tipo de datos. Esto sea quizá un poco más difícil, según el material disponible que se encuentre.

No se puede olvidar según Palth, (2008) por otro lado que no todos los

juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aún así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada.

Importancia de los Juegos Tradicionales y su Variedad

Se considera interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. Al respecto, Trautmann, (2005) señala que "Los juegos tradicionales son indicados como una faceta – aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio." (p.34)

Por tanto algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, la candelita, el pise, el garrufio, el papagayo, entre otros. Las posibilidades no se acaban en estos ejemplos. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las

diferentes rondas, la pelota, las bolitas.

Si se toma como ejemplo en concordancia con Trautmann, (2005) la mancha que tiene su origen en el antiguo derecho de los criminales perseguidos de asilarse en iglesias, que al entrar en una iglesia clamaban "a la iglesia me llamo" y sólo podían ser extraídos con licencia especial de autoridades eclesiásticas. la mancha tiene diferentes variaciones posibles de jugarla e incluso de inventar nuevas posibilidades, así por ejemplo, están: mancha venenosa, mancha sentada, mancha pared, mancha congelada.

En cuanto a juegos de pelota que corresponden a los juegos más antiguos, con hallazgos entre los antiguos egipcios y chinos, teniendo en Europa antigua relaciones estrechas con el culto y considerada también como un juego eminentemente cósmico, se pueden jugar una multiplicidad de juegos y crear otros, tanto entre pocos niños como conformando equipos más numerosos. En esto, la gama es muy amplia, incluso si consideramos los diferentes materiales –y tamaños - de los cuales podemos confeccionar nosotros mismos la pelota, o adquirirla en algún lugar (de trapo, papel, goma, cuero, plástico).

Por su parte el trompo, lleno de simbología y al cual se le atribuyeron diferentes características mágicas, es un juguete y un juego con variadas posibilidades. Los indios Hopi prohibían este juego a los niños y niñas durante las tormentas de verano, porque temían que con el juego los niños podrían estropear inútilmente la cosecha al atraer con el trompo espíritus del viento. En India, por el contrario, en una zona donde las lluvias eran escasas, estas energías mágicas del trompo eran utilizadas positivamente: se dejaban danzar trompos dado que el zumbido de los mismos atraerían así la lluvia, asemejándose al ruido de los truenos en la lejanía.

En Malasia, por otro lado, sólo se permitía jugar en primavera, coincidentemente con la época de siembra (Holler, 1989). El trompo puede tener diseños variados, con púas de diferente largo, siendo los conos también diferentes pudiendo ser chatos, con o sin cordel. Hay diversos

juegos que se pueden organizar con el trompo, según también sea el modelo y la cantidad de participantes, trazando incluso recorridos y mapas para los trompos. En Malasia se organizan torneos entre equipos integrados por adultos, con una reglamentación detallada.

Las interpretaciones del juego de la rayuela y sus orígenes son varias, pero en algunos casos están relacionados. Rodrigo Caro menciona la presencia de este juego en Roma y la señora de Gomme cree ver en el antiguo foro romano las líneas borrosas de los trazados de las antiguas Rayuelas, también hay datos que refieren la presencia de este juego en la antigua Grecia. La señora de Gomme considera que la rayuela representaría el avance del alma de la tierra al cielo, pasando por varios estadios intermedios.

Pero como autores como Rodrigo Caro consideran que el juego existió ya antes del Cristianismo, se supone que la versión del juego actual responde a una forma adaptada por el cristianismo, estando su origen más remoto en estrecha relación con los mitos del laberinto (Menéndez, 1963). Si bien el diagrama básico de la rayuela siempre se mantiene, hay algunas variantes. Básicamente son siempre un rectángulo dividido en una cantidad que oscila entre 9 y 16 casilleros, coronado por un semicírculo (que se denomina Cielo o Paraíso) que es el objetivo último de todos los jugadores. Pero también existen la rayuela circular o víbora, que adquiere este nombre justamente por la forma.

El juego de las bolitas según algunos estudios tiene su origen en las eras postneolíticas. Se han encontrado bolitas en tumbas infantiles de la zona del Nilo. También se encontraron bolitas en excavaciones del tiempo de las cavernas. Hay numerosas modalidades de juego diferentes. En algunos casos hay hoyitos en donde hay que ir embocando las bolitas, en otros casos se trazan triángulos o círculos en el piso y cada jugador trata de sacar fuera del campo a las bolitas del adversario y los jugadores pueden ganar todas las bolitas o perderlas (con la esperanza de volver a ganarlas en otra partida).

En cuanto a la pallana se puede afirmar que ya era común en Grecia y en Roma. Platón (429-347 a.C.) lo menciona en Phedro, en Roma, Julio Pólux (135-188) gramático y sofista griego, lo describe en el Onomasticón. Por siglos se utilizaban porotos en ceremoniales, con fines adivinatorios. El juego es con cinco piezas (piedras uniformes, bolitas, granos de maíz, etc.) Se toman con una mano lanzándolas hacia arriba y recogéndolas al vuelo con la palma de la mano hacia abajo sin que ninguna se caiga. Se repite dejando caer cuatro y la que queda en el dorso de la mano, se la impulsa nuevamente hacia arriba para recoger las otras, sin perder la que se cae. Sobre esto hay diversas variaciones.

Estos juegos mencionados aquí, son sólo a modo de ejemplo, podría seguir enunciando más, donde cada uno de ellos ofrece una amplia variedad de posibilidades, lo que llevaría a un capítulo en sí mismo por cada uno. En cada uno de estos juegos, como ya se mencionó antes, se pueden trabajar una cantidad de facetas (los diferentes nombres según la zona, las reglas del juego, el entorno –sobre el cual podemos rescatar diferentes focos-, la historia del juego con sus diferentes versiones, su inclusión en el arte y literatura, etc.) que nos llevan a una profundización y a una apertura de un abanico en cuanto al conocimiento y enriquecimiento especialmente en lo que respecta a lo cultural de diversas regiones.

Todos estos juegos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás (tanto entre niños como con los adultos mayores quienes en muchas oportunidades son los que les transmiten estos juegos) y por sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos que tanto responden a necesidades de los niños –y del hombre en general-, no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores -intrínsecos a los juegos tradicionales- , que de otra manera, corren el riesgo de perderse.

Los Juegos Tradicionales en la Cultura Venezolana

La cultura popular en Venezuela en palabras de Mejías (2010), durante años estuvo representada por los juegos tradicionales, los cuales tienen su origen hace más de cuatrocientos años, los mismos fueron inventados por los indígenas. Aunque no existe un concepto claro y preciso sobre juegos tradicionales, Machado (2002), refiere que el juego es un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación. En otro orden de ideas, Carrillo (2008), define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones... son 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 tiempos más remotos, según (op.cit) realizó una extraordinaria compilación de 25 juegos tradicionales entre los cuales se destacan las siguientes: juegos de trompo, la pájara pinta, la barca, arroz con leche, el gato y el ratón, la candelita, carreras de saco, saltar la cuerda, la perinola, juegos de metras, la zaranda, la cojita, a la víbora de la mar, la cadena, carreras de saco, doña doña, y otros más.

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

Didáctica de los Juegos Tradicionales

Dentro de los objetivos de la educación venezolana según las líneas orientadoras 2015 – 2016, se encuentra el desarrollo pleno e integral de la personalidad del individuo y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática. Siendo el fin último de la educación física, actividad física y deporte el mejoramiento de la calidad de vida del individuo. Por tanto, la educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico de primaria, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización. Según Machado (2009), el gerente deportivo guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

Socio-emocional: aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación;

Valor físico: precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación;

Valor intelectual: aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación; desarrollo Integral, el desarrollo integral infantil se produce de acuerdo a los siguientes principios:

Integral: integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales y se verifican como un todo organizado y equilibrado

Individual: es pautado por sus características propias.

Por último, y el contexto social, vulnerable: está expuesto a diferentes

factores que tienden a influir sobre su dinámica, diferenciado: va de lo general a lo particular, relevante: se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano, continuo: se da durante todo el proceso vivencial del ser humano e intencional: todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas. El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional y moral, psicomotriz y del lenguaje.

Bases Legales

Las actividades físicas recreativa y para la salud, la cultura física, la educación física y, más tarde, el deporte como partes fundamentales de la motricidad humana no quedan exentas de ser reguladas y ajustadas a lo que se consideran derechos y deberes individuales y/o colectivos adquiridos o impuestos por la sociedad moderna. Con el objeto inmediato de revestir y fundamentar legalmente la investigación se analizan aportes legales relacionados con el esquema corporal, inicialmente de la Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela (CRBV, 1999), La Ley Orgánica de Educación (LOE, 2009), La Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y adolescente (LOPNNA, 2015) y finalmente la Ley Orgánica del Deporte, Actividad Física y Educación Física (LODAEF 2012)

En la C RBV (1999) específicamente en el artículo 111 se expresa de manera específica que;

Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividad que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley... (p.18)

El aporte claro del anterior articulo revela la propuesta de formar a los

y las estudiantes como un derecho de todas las personas a la actividad lúdica, educación física, deporte y recreación, siendo este un deber social y tomando en cuenta la dimensión, significado y alcance que tiene la actividad lúdica (juegos tradicionales), la educación física, deporte y recreación, en el ciudadano individualmente y en la colectividad como sociedad, demanda concebirlos como un derecho social que busca mejorar las capacidades y calidad de vida de los ciudadanos

De la misma forma, la LOE (2009) enuncia en el artículo 16 que “El Estado atenderá, estimulará e impulsará el desarrollo de la Educación Física, el Deporte y la Recreación en el Sistema Educativo, en concordancia con lo previsto en las legislaciones especiales que sobre la materia se dicten” (p.11). De allí, que la área está contemplada como una normativa legal en el Sistema Educativo Bolivariano. Por tal razón la misma debe llevarse a cabo de manera eficaz y eficiente como política de estado, que busca la integración del individuo como un ser activo de la sociedad.

A la par, la LOPNNA (2015), establece el artículo 63 el: “Derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego. Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego” (p. 16). Desde esta clara ordenación, se debe garantizar en el niño el desarrollo pleno de sus habilidades, siendo el deporte, la recreación y los juegos tradicionales uno de los medios más idóneos para el logro de tales fines. De allí que, las estrategias de gestión docente, juegan un papel preponderante para que el niño ejerza su derecho de una manera agradable y satisfactoria.

Por otro lado y en la misma línea de orientación legal, el artículo 23, numeral 1 de la Ley Orgánica del Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011), especifica que:

A través del Subsistema educativo se debe garantizar los planes, proyectos y programas para la incorporación de la población estudiantil en cualquiera de sus niveles y

modalidades, a la práctica sistemática de deportes, actividades físicas y la educación física, en pro de crear alternativas de vida que formen parte de la conciencia social, que tributen a la cultura física, al buen vivir y al desarrollo de habilidades deportivas en las diferentes disciplinas. (p.7)

El planteamiento legal del artículo evidencia la necesidad y el basamento legal de garantizar proyectos, planes y programas que contribuyan con el fortalecimiento y promoción de los juegos tradicionales. Desde este aporte legal y basada en cada artículo, la investigadora ha puesto en marcha un trabajo de investigación que va en beneficio de los juegos tradicionales en las instituciones educativas de educación primaria del municipio Cardenal Quintero. En este sentido, para el logro de tal fin, para que un estudiante pueda obtener buenos resultados debe acercarse lo más posible a ciertas características que determinan su aprendizaje, es por ello que se propondrán planes de gestión deportiva.

En el Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente (2000) en el Artículo 139 se tiene que:

La actualización de conocimientos, la especialización de sus funciones, el mejoramiento profesional y el perfeccionamiento, tienen carácter obligatorio y al mismo tiempo constituyen un derecho para todo el personal docente en servicio. Las autoridades educativas competentes, en atención a las necesidades y prioridades del sistema educativo, fijaran políticas establecerán programas permanentes de actualización de conocimientos, perfeccionamiento y especialización de los profesionales de la docencia con el fin de prepararlos suficientemente, en función del mejoramiento cualitativo de la educación. Asimismo, organizará seminarios, congresos, giras, de observación, y de estudio, conferencias, y cualesquiera otras actividades de mejoramiento profesional. (p. 55)

La importancia en la actualización y mejoramiento de los maestros son de carácter obligatorio, además de ser un derecho para todo el

personal docente en ejercicio. Es deber del estado venezolano en la planificación de políticas educativas a través de la realización de colectivos de formación, sábados pedagógicos, talleres, seminarios y otros que permitan al docente estar en contacto frecuente con la actualización de conocimientos como medio de garantía de una educación de calidad. En este sentido el estado venezolano propone la importancia y obligación que existe en la actualización de los maestros, es así como se oferta una educación integral de calidad para la vida.

En cuanto a los lineamientos generales de planificación emanados por el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE) para el año escolar 2014-2015/16 establece el proceso de planificación acorde al nivel en su orientación No. 7 de la *participación en los grupos estables*: En cuanto a la grillas deportivas están concebidas con el fin de impulsar la participación activa y protagónica para la democratización, masificación e integración de la comunidad y la institución educativa, por medio de la actividad física, el deporte y la recreación a través de prácticas organizadas sistemáticas desarrollando valores fundamentales como la ética, la convivencia, tolerancia, solidaridad, identidad local, regional y nacional y demás actitudes que favorezcan la construcción de una sociedad justa, equitativa y participativa.

Para el mejor desempeño y desarrollo en la ejecución de las actividades físicas, deportivas y recreacionales que se ejecutarán en los espacios educativos y comunitarios los fines de semana, se hace necesaria la labor compartida entre el Ministerio del Poder Popular para el Deporte, gobernaciones, alcaldías, institutos regionales, consejos educativos, movimientos estudiantiles, agrupaciones de familias, asociaciones y clubes deportivos.

En este sentido, es fundamental la planificación y organización de actividades mancomunadas para la unificación de criterios y así establecer el seguimiento, control y evaluación para el logro de los objetivos. Es

importante que se valoren y seleccionen los espacios, considerando que debe instalarse al menos uno por parroquia, sin coincidir con la institución seleccionada para la grilla cultural. Las mismas deben ser reportadas a la instancia correspondiente para sus publicaciones en el portal, de forma trimestral y con quince días de anticipación del primer mes, finales de agosto, mediadas de diciembre y finales de marzo.

Específicamente en la promoción de los juegos tradicionales, la educación física impulsa la ejecución de actividades recreativas para el desarrollo de las capacidades y habilidades físicas motrices por medio de juegos pre-deportivos, juegos recreativos y actividades al aire libre (Eco-ambiente). En cuanto a los juegos tradicionales, se enmarcan como integración sociocultural en la expresión de la riqueza cultural e identidad venezolana, con el fin de incentivar la participación protagónica, multiétnica, pluricultural y plurilingüe, de manera permanente. Es importante que se promueva su desarrollo durante todo el año escolar en las clases de educación física, en el tiempo de receso y en las grillas deportivas.

Sistema de Variables

Las variables son aspectos o dimensiones observables de un fenómeno, que tienen como característica, la capacidad de asumir diferentes valores expresados en distintas categorías. Bavaresco (2007) expresa que “las variables representan las condiciones, cualidades, características o modalidades que asumen los objetos en estudio desde el inicio de la investigación”. (p.72) Por tanto, el presente estudio estuvo conformado por dos variables a saber:

Variable Independiente. Plan de gestión deportiva. Según Casassus, (2008) son acciones que:

Pretenden alcanzar unos objetivos comunes, delimitar con claridad, el alcance de éstos, dividir el trabajo de forma equilibrada, atribuir las funciones y tareas al personal más idóneo,

ahorrar esfuerzos, simplificar los planteamientos de gran complejidad, estudiar los mejores tiempos para llevar a cabo las actividades y verificar el grado de implicación de cada uno de los responsables en los diferentes sectores organizativos para el aprendizaje significativo de los estudiantes (p.7).

Variable Dependiente. Promoción de los juegos tradicionales. De acuerdo al Ministerio del Poder Popular para la Educación a través las orientaciones pedagógicas 2015 – 2016 establece que:

Los juegos tradicionales se enmarcan como integración sociocultural en la expresión de la riqueza cultural e identidad venezolana, con el fin de incentivar la participación protagónica, multiétnica, pluricultural y plurilingüe, de manera permanente. Esto implica que los autores del proyecto deben asumir el protagonismo y la responsabilidad por su aprendizaje y que, de manera simultánea a este proceso de formación inciden en su contexto con la intención de transformar una realidad que afecta a la comunidad pero es susceptible de cambio, de acuerdo con la acción de los responsables del proyecto. (p.12)

Operacionalización de Variables

Objetivo General

Proponer un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida.

Cuadro 1.- Operacionalización de Variables

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLES	DIMENSIÓN/ES	INDICADORES	ÍTEMS
Diagnosticar los planes que ejecutan los docentes de educación física para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero, estado Mérida.	Plan de gestión deportiva	Planificación	-Estrategias	1-2
			-Motivación	3
			-Interacción	4
			Orientación	5
Determinar la factibilidad de una propuesta basada en un plane de gestión de deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero, estado Mérida.	Promoción de los juegos tradicionales	Factores	Intercambios	6,7
			Materiales	8
			Interacción	9
			Creatividad	10
Diseñar un plan de gestión de deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero, estado Mérida.		Practicar	Formación	11,12
			Intervención	Planes y proyectos

Nota: Yzarra (2018).

Definición de Términos Básicos

Estrategia: Una estrategia es y se formula como un conjunto de previsiones sobre fines y procedimientos que forman una secuencia lógica de pasos o fases a ser ejecutadas, que permite alcanzar los objetivos planteados con eficiencia y eficacia.

Control: La última fase del proceso gerencial es la función de control. Su propósito, inmediato es medir, cualitativamente y cuantitativamente, la ejecución en relación con los patrones de actuación y, como resultado de esta comparación, determinar si es necesario tomar acción correctiva o remediar que encauce la ejecución en línea con las normas establecidas. La fase de control es ejercida continuamente, y aunque relacionada con las fases de organización y dirección, está más íntimamente asociada con la fase de planeamiento.

Cultura: Es todo lo que hacen los hombres para representarse a sí 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.

Dirección: Esta tercera fase gerencial envuelve los conceptos de motivación, liderazgo, guía, estímulo y actuación. A pesar de que cada uno de estos términos tiene una connotación diferente, todos ellos indican claramente que esta función gerencial tiene que ver con los factores humanos de una organización.

Docente: es aquel que enseña o que es relativo a la enseñanza.

Ejecución: Acción o efecto de ejecutar, manera de ejecutar y hacer algunas cosas. Poner por obra una cosa, desempeñar una cosa.

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.

Gerente Deportivo: es aquella persona formada en las ciencias de la administración, humanas, científicas, entre otras, para llevar a cabo la planificación, ejecución, coordinación y control de las actividades que se

desarrollan en una institución deportiva sin descuidar los factores exógenos que a la misma pueden afectar.

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.

Lúdico: es la forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte.

Organización: Para poder llevar a la práctica y ejecutar los planes, una vez que estos han sido preparados, es necesario crear una organización. Es una fase de la gerencia determinar el tipo de organización requerido para llevar adelante la realización de los planes que se hayan elaborado. La clase de organización que se haya establecido, determina, en buena medida, el que los planes sean apropiada e integralmente apropiados. A su vez los objetivos y los planes respectivos que permiten su realización, ejercen una influencia directa sobre las características y la estructura de la organización.

Planeamiento: Cuando la gerencia es vista como un proceso, planeamiento es la primera fase que se ejecuta. Una vez que los objetivos han sido determinados, los medios necesarios para lograr estos objetivos son presentados como planes. Los planes de una organización determinan su curso y proveen una base para estimar el grado de éxito probable en el cumplimiento de sus objetivos. Los planes se preparan para actividades que requieren poco tiempo, años a veces, para completarse, así como también son necesarios para proyectos a corto plazo.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Toda investigación se fundamenta en un marco metodológico, el cual define el uso de métodos, técnicas, instrumentos, estrategias y procedimientos a utilizar en el estudio que se desarrolla. Al respecto, Arias (2009), plantean que el marco metodológico está referido al “cómo se realizará la investigación, muestra el tipo y diseño de la investigación, población, muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, validez y confiabilidad y las técnicas para el análisis de datos.” (p. 60) Desde estas apreciaciones el marco metodológico conduce a organizar el procedimiento claro y específico del proceso investigativo.

Naturaleza de la Investigación

La investigación metodológicamente se apoya bajo el enfoque cuantitativo, que se dedica a recoger, procesar y analizar datos cuantitativos o numéricos sobre variables previamente determinadas. En tal sentido Hernández, Fernández y Baptista, (2012) expresa que tal enfoque pretende:

Generalizar los resultados encontrados en un grupo o segmento (muestra) a una colectividad mayor (universo o población). También se busca que los estudios efectuados puedan replicarse. Al final, con los estudios cuantitativos se intenta explicar y predecir los fenómenos investigados, buscando regularidades y relaciones causales entre elementos. Esto significa que la meta principal es la construcción y demostración de teorías (qué explican y predicen). (p. 6).

De acuerdo con la definición, los datos suministrados por los docentes de educación física objeto de estudio tendrán una significación numérica que determinará el rumbo de la investigación.

De igual forma, se enmarca en el método de Proyecto Factible por cuanto consiste en diseñar un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida. En este sentido, el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. UPEL (2015) establece que el Proyecto Factible consiste en “la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos”. (p.21). En este contexto, la investigación pretende diseñar un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en el nivel de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida.

Basado en el estudio de la modalidad de proyecto factible, Álvarez (2003), expresa que para desarrollarlos, se deben considerar las siguientes fases:

Fase I: Investigación Diagnóstica. Comúnmente conocida como examen de la situación o diagnóstico, es la fase de detección de la necesidad, en ella se procede a recolectar la información a través de la aplicación del cuestionario que permitirá determinar las dificultades que presenta la muestra en estudio en lo que respecta a la necesidad de proponer un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en el nivel de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida.

Fase II Factibilidad. A través de esta fase se determina el estudio de la factibilidad de la investigación, la cual permite establecer la viabilidad para la realización de la propuesta. En función de ésta perspectiva se consideraron los ámbitos que se especifican a continuación. Institucional, técnica, pedagógica y económica, además de ello se aplicará el instrumento para determinar la factibilidad a través de un cuestionario con preguntas

abiertas para conocer el nivel de aceptación para luego diseñar la propuesta

Fase III: Diseño de la Propuesta. En esta fase se diseña la propuesta sobre un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en el nivel de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida, para lo cual se aplicaran los elementos específicos que debe contener la misma, caracterizada por la participación activa de todas las organización que hacen vida en el contexto objeto de estudio.

Tipo de Investigación

El estudio es de tipo descriptivo, debido a que bajo esta concepción, el estudio planteado describe en forma específica las características inherentes a la investigación. En esta dirección Hernández, Fernández y Baptista (2012), expresan que “Los estudios descriptivos consisten en describir situaciones y eventos. Es decir, cómo se manifiesta cada fenómeno. Los estudios descriptivos buscan especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (p.60). De allí que se describen características relacionadas con los planes de gestión deportiva que determinan la promoción de los juegos tradicionales en el contexto de estudio.

Diseño de a Investigación

La presente investigación tiene por finalidad proponer un plan de gestión deportiva para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida. La misma se apoya en un diseño investigativo de campo, dado que la información se obtiene en forma directa de los docentes de educación física, en sus ambientes de trabajo, al respecto, en la investigación de campo, según Sabino (2008) expresa que "se basa en los

datos primarios, obtenidos directamente de la realidad" (p.98). Por cuanto se recogieron datos directamente del contexto de estudio.

Población

Para Chávez (2007) "Una población puede estar referida a cualquier conjunto de elementos de los cuales pretendemos indagar y conocer sus características, o una de ellas, y para el cual serán válidas las condiciones obtenidas en la investigación" (p.122) En lo que respecta a la investigación se considera a una población finita conformada por un total de 30 docentes (6 docentes de educación física, actividad física y deporte y 24 docentes de aula) del nivel de educación primaria, que laboran en los 5 planteles educativos de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida, tal como se expone en el cuadro 2.

Cuadro 2. Distribución de la Población

PLANTELES	DOCENTES	
	EFAF Y D	INTEGRALES
E.B. Martha González	2	7
E.B. La Mitisus	1	4
E.B. Las Piedras	1	5
NER 071	1	4
NER 028	1	4
TOTAL	6	24
TOTAL GENERAL	30 docentes	

EFAF Y D: Educación Física, Actividad Física y Deporte

Nota: Cuadro elaborado con datos aportados por la coordinación municipal de educación del municipio Cardenal Quintero (2018).

Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2012)" La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población que pertenecen a ese conjunto definido por sus características al que llamamos población" (p.207). Por ser una población muy pequeña se toma como muestra el total de los mismos. En el

mismo contexto Hurtado (2010) afirma “cuando el universo de estudio está integrado por un número reducido de sujetos por ser una población pequeña y finita, se tomarán como unidades de estudio e indagación a todos los individuos que la integran” (p.46). Por lo tanto, el estrato queda conformado por treinta (30) docentes.

Técnica e Instrumento de Recolección de Datos

Para la verificación de los resultados de una investigación es necesario aplicar técnicas e instrumentos, los cuales deben reunir condiciones de validez y confiabilidad de aplicación e interpretación de las respuestas. Es por ello, que la recolección de datos del estudio se efectúa mediante la técnica de la encuesta. A tal efecto, Bavaresco (2007), señala: “la técnica de la encuesta emplea tres herramientas, instrumentos o medios, los cuales se han hecho imprescindibles en las investigaciones de cualquier orden: el cuestionario, la entrevista y la escala de actitudes...” (p.103). Dicha encuesta se aplica a los docentes del nivel de educación primaria del municipio cardenal Quintero, incluyendo a los docentes de educación física, actividad física y deporte así como de educación integral.

En este sentido, se utiliza como instrumento el cuestionario, el cual es definido por Hernández y otros (2010), como el “...conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se les administra...”. (p. 103) Con apoyo a esta conceptualización, el instrumento aplicado a los treinta (30) docentes en estudio, se redacta en un lenguaje técnico, estructurándose en dieciséis (16) ítems, preguntas estructuradas en un escalamiento tipo Likert con su respectiva puntuaciones a saber: (5) Muy frecuentemente (4) Frecuentemente, (3) Ocasionalmente, (2) Rara vez y (1) Nunca. (Ver Anexo A)

Validez

La validez para Hernández y otros (2010), "se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que mide" (p.143). Para analizar la validez de contenido se utiliza la técnica de juicio de expertos que permite determinar si los ítems usados en la conformación del cuestionario son adecuados en cuanto a si éstos miden las variables objeto de estudio. En tal sentido se entrega el instrumento a un grupo de tres expertos respectivamente con el grado de Magister Scieniarium, un estadístico, metodólogo docente de primaria, quienes emitieron algunas consideraciones en cuanto a la presentación del instrumento, claridad de la redacción de los ítems, pertinencia, relevancia y factibilidad de aplicación.

Es así, que luego se aplica el Coeficiente de Proporción de Rango (CPR), que según el anterior autor Hernández y otros (op.cit) lo definen como: "El algoritmo que permite calcular la validez de contenido de cada ítems, la validez de contenido de todo instrumento y el nivel de concordancia entre jueces que validan la prueba" (p. 43). El CPR se interpreta de la siguiente manera: Menor que 0.80, validez y concordancia inaceptables; Mayor de 0.80 y menor de 0.90, buena validez y concordancia; Mayor de 0.90 hasta un máximo de 1.00, excelente validez y concordancia. Una vez aplicado el coeficiente de proporción, el resultado es de 0,89 lo cual indica que el instrumento tiene buena validez y concordancia. (Ver Anexo C)

Confiabilidad

Para obtener la confiabilidad del instrumento se procede a realizar una prueba piloto, la cual se aplica a diez docentes de otras institución educativa con características similares a la población en estudio y ajenos de la misma, en concordancia con lo expresado por el autor anterior (op. cit), quienes señalan que: "En ésta prueba se analiza si las instrucciones se comprenden

y si los ítems funcionan adecuadamente” (p. 426). Los resultados obtenidos permitirán el cálculo de la confiabilidad del instrumento de medición. El instrumento de medición contendrá todos los ítems del dominio de contenido de las variables a medir. En este sentido Hernández y otros (2010) señalan:

Requiere una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividirlo en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente (p. 251).

La fórmula para determinar la confiabilidad será la siguiente:

$$r = \frac{K}{K - 1} \frac{1 - \sum S^2_i}{S^2_t}$$

Donde:

K = Número de ítems del Instrumento

$\sum S^2_i$ = Sumatoria de la Varianza de cada ítems

S^2_t = Varianza total de los ítems

En tal sentido, este coeficiente de confiabilidad se interpreta de manera muy similar al coeficiente de correlación es decir, que el mismo puede oscilar entre los límites -1 y +1. En algunos análisis puede obtenerse valores negativos y en la mayoría de los casos su valor es positivo; por lo general, considera este autor, un coeficiente de confiabilidad resulta aceptable cuando esta por lo menos en el límite superior (0.80), de la categoría Alta, esto es: de -1 a 0 No es confiable; de 0.01 a 0.49 Baja confiabilidad; de 0.50 a 0.75 Moderada confiabilidad; de 0.76 a 0.89 Fuerte confiabilidad y de 0.90 a 1.00 Alta confiabilidad.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, el análisis estadístico para establecer la confiabilidad del cuestionario se lleva a cabo a través de un programa para computadora, utilizando el paquete estadístico SPSS7.5

(paquete estadístico para las Ciencias Sociales). El cual da como resultado, 0,92 lo que indica que el instrumento posee una alta confiabilidad siendo aplicado a la muestra en estudio.

Técnicas de Análisis de Datos

La información se procesa en forma manual, se diseñó una matriz para determinar las estadísticas descriptivas: frecuencia y porcentaje; a fin de realizar el tratamiento y análisis porcentual. Al respecto Hurtado (2010) señala que el análisis constituye:

Un proceso que involucra la clasificación, la codificación, el procesamiento y la interpretación de la información obtenida durante la recolección de datos, con el fin de llegar a conclusiones específicas con relación a las variables en estudio y para dar respuestas a las preguntas de la investigación (p. 485).

En este sentido, la información se analiza mediante la técnica de frecuencias estadísticas descriptivas y porcentualizadas, para llevar a cabo la representación mediante cuadros y gráficos de barras para luego efectuar en forma la interpretación de los mismos.

CAPITULO IV

DIAGNÓSTICO QUE SUSTENTA LA PROPUESTA

En este capítulo se dan a conocer los resultados obtenidos, producto de la aplicación del instrumento, de acuerdo a los objetivos formulados en la investigación. Primeramente, se presentan las características de los sujetos que fueron parte de la muestra, y luego las respuestas a los ítems, los cuales se analizaron, tomando como base la estadística, por ser esta una técnica especial, apta para el estudio cuantitativo y vinculada a procedimientos desarrollados para analizar datos numéricos. En tal sentido, este proceso permite condensar los hechos mediante un tratamiento de clasificación y agrupamiento de los mismos. Una forma de hacerlo es ordenarlos según su magnitud, y colocar al lado, el número de veces que se repite cada uno de ellos.

De manera que, se utilizó la estadística descriptiva, permitiendo representar mediante cuadros y gráficos en términos de porcentaje los resultados obtenidos del instrumento aplicado a la muestra en estudio. Así mismo, los datos de la información recolectada se tabularon y se calculó el porcentaje, para seguidamente realizar el análisis descriptivo respectivo.

Descripción de los Resultados

Ítems 1.- Incentiva a los estudiantes a través de diversas estrategias para la promoción de los juegos tradicionales.

Ítems 2.- Desarrolla un plan con la finalidad de promover la identidad cultural de la promoción de los juegos tradicionales

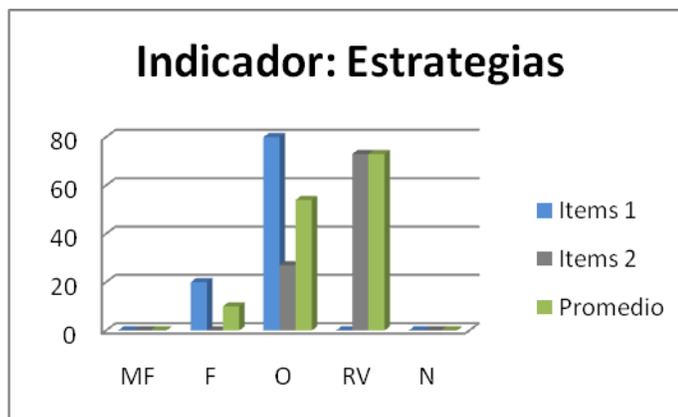
Cuadro 3.- Indicador Estrategias

Indicador	Ítems	MF		F		O		R		N		T	
		Fa	F%										
Estrategias	1	-	-	6	20	24	80	-	-	-	-	30	100
	2	-	-	-	-	8	27	22	73	-	-	30	100
Promedio		-	-	3	10	16	54	11	36	-	-	-	-

Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

MF: Muy frecuentemente. **F:** Frecuentemente. **O:** Ocasionalmente. **RV:** Rara vez. **N:** Nunca

Gráfico 1.- Indicador Estrategias



Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Los resultados arrojados en el cuadro 3 y gráfico 1 reflejan en relación al indicador estrategias que un treinta y seis por ciento (36%) en promedio, raras veces y un cincuenta y cuatro por ciento (54%) ocasionalmente incentivan a los estudiantes a través de diversas estrategias para la promoción de los juegos tradicionales, además, en ese mismo promedio raras veces y ocasionalmente respectivamente desarrollan un plan con la finalidad de promover la identidad cultural de la promoción de los juegos tradicionales.

En este sentido, es propicio que dentro de la gestión docentes se desarrollen estrategias que permitan la promoción de los juegos tradicionales, tomando en cuenta que no sólo son una política educativa establecida en las líneas orientadoras 2017 - 2018 del sistema de educación básica (primaria) sino que son parte del acervo cultural y las tradiciones de las comunidades. En concordancia dichas líneas, especifican en el N° 7

relacionados con la participación estudiantil en los grupos estables lo siguiente: Juegos Recreativos y Tradicionales

En cuanto a los juegos tradicionales, se enmarcan como integración sociocultural en la expresión de la riqueza cultural e identidad venezolana, con el fin de incentivar la participación protagónica, multiétnica, pluricultural y plurilingüe, de manera permanente. Es importante que se promueva su desarrollo durante todo el año escolar en las clases de educación física, en el tiempo de receso y en las grillas deportivas. (p.20)

De acuerdo con lo establecido anteriormente, se debe dar cumplimiento a dicha normativa, por su carácter formador, práctico y recreativo para la promoción de estos juegos desde las instituciones de educación primaria en apoyo de los diferentes actores sociales que hacen vida en las escuelas de educación primaria.

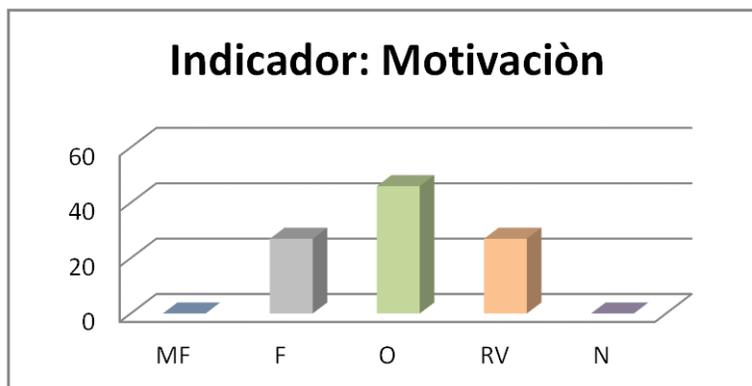
Ítems 3.- Promueve en la institución festivales, grillas deportivas, concursos u otras competencias para motivar a los estudiantes en función de la promoción de los juegos tradicionales.

Cuadro 4.- Indicador motivación

Indicador	Ítems	MF		F		O		R		N		T	
		Fa	F%										
Motivación	3	-	-	8	27	14	46	8	27	-	-	30	100

Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Grafico 2.- Indicador motivación



Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Con relación al indicador motivación, la encuesta aplicada a la muestra en estudio indicó en un cuarenta y seis por ciento (46%) que ocasionalmente promueve en la institución festivales, grillas deportivas, concursos u otras competencias para motivar a los estudiantes en función de la promoción de los juegos tradicionales. Tales resultados evidencian la falta de planificación estratégicas por parte de los gerentes deportivos existente en las instituciones educativas de educación primaria, siendo la misma un requisito ineludible dentro del proceso educativo. Al respecto Palth, (2008) manifiesta que se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida y a través de diversas estrategias motivadoras. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc.

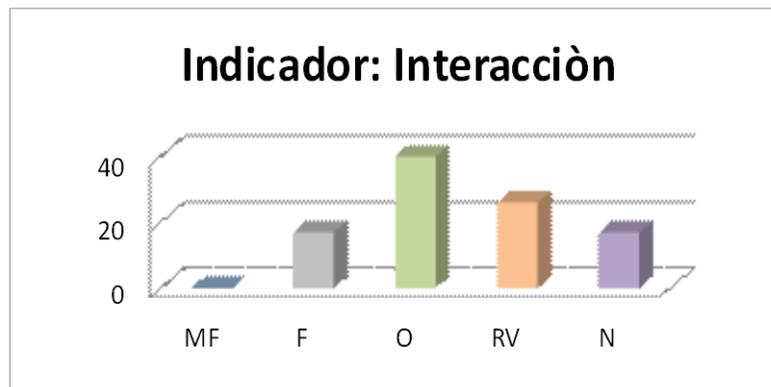
Pero quizá también se encuentre dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia. Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto.

Ítems 4- Planifica estrategias conjuntamente con los estudiantes que le permitan organizar la práctica de los juegos tradicionales como un proceso educativo/recreativo.

Cuadro 5.- Indicador interacción

Indicador	Ítems	MF		F		O		R		N		T	
		Fa	F%										
Interacción	4	-	-	5	17	12	40	8	26	5	17	30	100

Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Grafico 3.- Indicador interacción

Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

En referencia al grafico 3 y cuadro 5, un 40% promedio de la población encuestada expresa en el indicador interacción que ocasionalmente y un veintiséis por ciento (26%) raras veces, planifica estrategias conjuntamente con los estudiantes que le permitan organizar la práctica de los juegos tradicionales como un proceso educativo/recreativo, siendo estos elementos importantes para dicha promoción.

De igual manera, es preciso señalar en esta dimensión los aportes de Repetto (2008) quien señala que los factores de la gestión educativa debe tomar en cuenta los procesos de interacción y construcción recíproca entre la persona (estudiante) y sus ambientes, a lo largo del cual se produce una serie de oportunidades que permiten el logro de propósitos específicos desde la gestión deportiva. Por lo cual la complejidad de este proceso de gestión, plantea la necesidad de acompañar, orientar e involucrar a los y las estudiantes en el mismo para potenciar su avance y consolidación de actitudes y aptitudes.

Finalmente, la implementación de acciones en las instituciones educativas requiere del compromiso, interacción y aporte de todos los miembros de la comunidad educativa: docentes, gerentes deportivos, padres de familia, personal administrativo y las comunidades, lo que contribuirá significativamente con la promoción de los juegos tradicionales desde las instituciones.

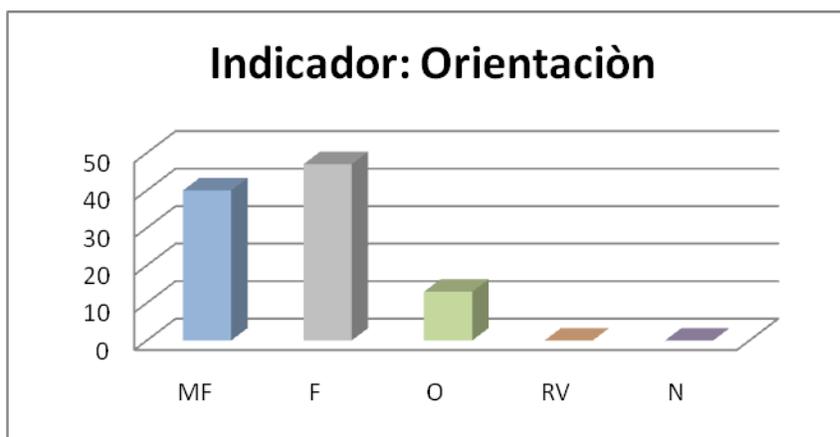
Ítems 5- Orienta a los educandos sobre el proceso a seguir para la construcción y desarrollo de juegos tradicionales.

Cuadro 6.- Indicador orientación

Indicador	Ítems	MF		F		O		R		N		T	
		Fa	F%										
Orientación	5	12	40	14	47	4	13	-	-	-	-	30	100

Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Grafico 4.- Indicador orientación



Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

En el cuadro 6 y gráfico 4 se reflejan los resultados obtenidos en relación al indicador orientación, los mismos especifican que un cuarenta y siete (47%) de la muestra en estudio opina que frecuentemente orienta a los educandos sobre el proceso a seguir para la construcción y desarrollo de juegos tradicionales. En concordancia es preciso reseñar los aportes de Nelson Mandela (1918-2013) quien expresó en su discurso en Trafalgar Square, Londres (2005), citado por Repetto (2008) “A veces una buena gestión educativa, radica en la orientación que se le da a los niños y jóvenes para la apropiación del conocimiento” (p. 19). Por tanto, es preciso inferir que a través del proceso de orientación se guíe hacia el desarrollo de habilidades y destrezas propias del área deportiva desde los centros educativos.

Ítems 6.- Promociona los juegos tradicionales a través de intercambios institucionales e interinstitucionales.

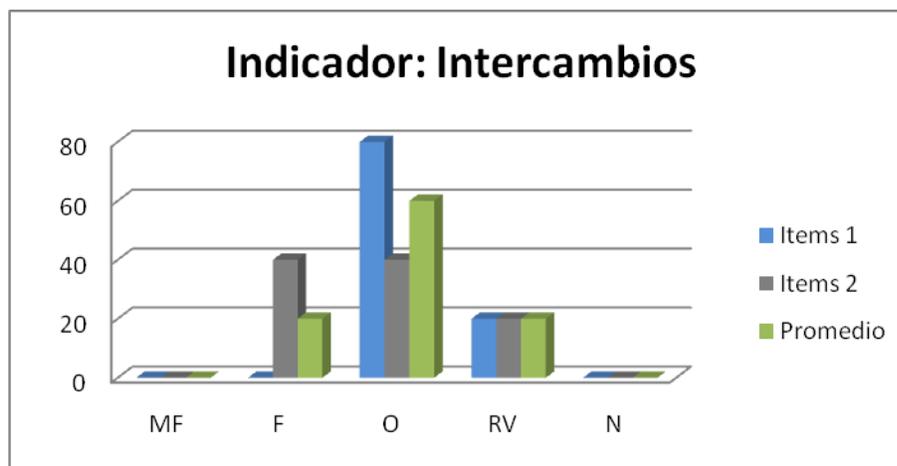
Ítems 7.- Participa en grillas deportivas que promuevan los juegos tradicionales.

Cuadro 7.- Indicador intercambios

Indicador	Ítems	MF		F		O		R		N		T	
		Fa	F%										
Intercambio	6	-	-	-	-	24	80	6	20	-	-	30	100
	7	-	-	12	40	12	40	6	20	-	-	30	100
Promedio		-	-	6	20	18	60	6	20	-	-	-	-

Fente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Grafico 5.- Indicador intercambios



Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Se puede observar en los resultados proyectados en el cuadro 7 y grafico 5, respecto al indicador intercambios, un promedio de sesenta por ciento (60%) entre respuestas ocasionalmente promocionan los juegos tradicionales a través de intercambios institucionales e interinstitucionales así como en el mismo porcentaje ocasionalmente participan en grillas deportivas que promuevan estos juegos, resultando evidente que los mismos como línea orientadora del Ministerio del Poble Popular para la Educación ha sido desvirtuada por cuanto no se está desarrollando de manera eficaz y desorientando los propósito específicos para lo cual fue creada dicha línea orientadora, además. Al respecto, el MPPE 2016 señala que:

Las grillas deportivas están concebidas con el fin de impulsar la participación activa y protagónica para la democratización, masificación e integración de la comunidad y la institución educativa, por medio de la actividad física, el deporte y la recreación a través de prácticas organizadas sistemáticas. (p.20)

En tal sentido estas formas de participación contribuyen significativamente a los intercambios institucionales e interinstitucionales en el área deportiva, además de esto invita a generar estrategias de gestión docente que permitan hacer de estos encuentros un proceso de planificación eficaz impregnado gestión deportiva de calidad, por cuanto, la finalidad para la cual fueron cerdas apunta también a la integración comunitaria

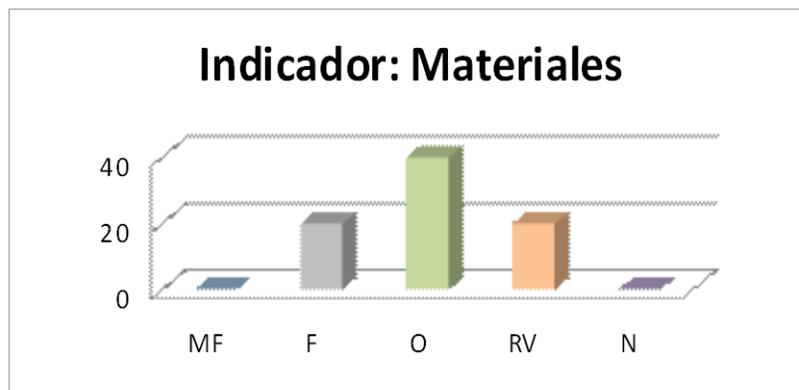
Ítems 8- Hace uso de diversos tipos de materiales de índole cultural, social y recreativa para que los estudiantes pongan en práctica los juegos tradicionales.

Cuadro 8.- Indicador materiales

Indicador	Ítems	MF		F		O		R		N		T	
		Fa	F%										
Materiales	8	-	-	6	20	12	40	12	40	-	-	30	100

Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Grafico 6.- Indicador materiales



Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

En relación al indicador: materiales, los resultado reflejados en el cuadro 8 y grafico 6 exponen que un cuarenta porciento (40%) raras veces y ocasionalmente los docente, hace uso de diversos tipos personal de índole cultural, social y recreativa para que los estudiantes pongan en práctica los juegos tradicionales. En atención a lo expuesto, Erikson (1902-1994) según Barocio (2009), describe en las dimensiones para el desarrollo evolutivo que uno de los factores que influyen en el desarrollo psicosocial de las diferentes etapas son los aspectos psichistóricos, los cuales guardan relación con el contexto y sus acciones, por lo cual es preciso que se adopten estrategias de gestión docente a integrar diversos actores significativos de la comunidad quienes aporten a la consolidación de conocimientos sobre juegos tradicionales, tarea importante a cargo de los gerentes deportivos de los centros educativos.

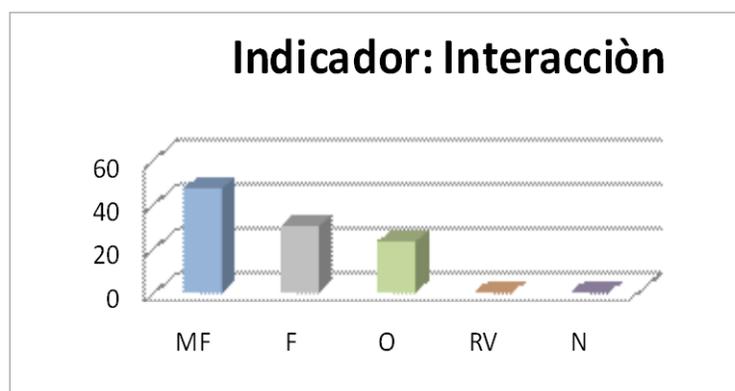
Ítems 9- Promueve los juegos tradicionales como un medio de interacción y placer.

Cuadro 9.- Indicador interacción

Indicador	Ítems	MF		F		O		R		N		T	
		Fa	F%										
Interacción	4	14	47	9	30	7	23	-	-	-	-	30	100

Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Grafico 7.- Indicador interacción



Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Según los datos arrojados en el cuadro 9 y grafico 7, del indicador interacción, un veintitrés porciento (23%) de los docentes manifiestan que

ocasionalmente Promueve los juegos tradicionales como un medio de interacción y placer. Es por ello que los docentes como gerentes deportivos deben asumir el compromiso de intentar continuamente que sus estudiantes busquen y engendren nuevas ideas, nuevos procedimientos y productos que le generen placer y satisfacción mientras aprenden.

En tal sentido, Vas (2009) expresa que “es muy importante que los niños y niñas experimenten el placer de inventar o descubrir algo nuevo a la hora de desarrollar sus trabajos; es necesario que tomen conciencia de que todos podemos crear e innovar en cualquier ámbito” (p.45). Según lo expresado por la autora el niño en el momento de participar en juegos tradicionales (construcción y ejecución según sea el caso) debe encontrar en lo que hace un sentido de placer e interacción con lo que percibe y al mismo tiempo que sea una actividad gratificante y emocionante, que le permita desarrollar sus habilidades y destrezas, por cuanto, el gerente deportivo es el encargado de orientar dicho proceso mediante la ejecución de estrategias de gestión docente propicias y de interés para los educandos.

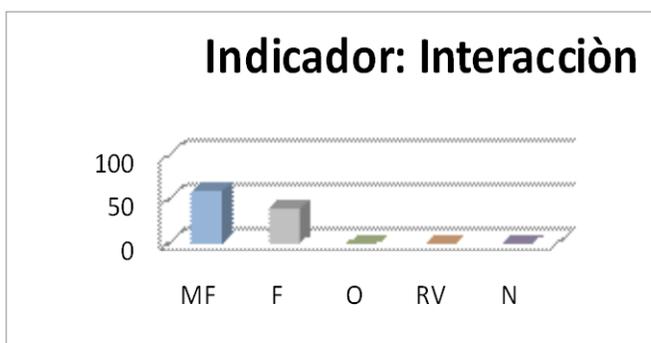
Ítems 10- Permite que sus estudiantes descubran que los juegos tradicionales son fuente de creatividad y recreación.

Cuadro 10.- Indicador creatividad

Indicador	Ítems	MF		F		O		R		N		T	
		Fa	F%										
Interacción	10	18	60	12	40	-	-	-	-	-	-	30	100

Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Grafico 8.- Indicador creatividad



Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

De igual forma en el cuadro 10 del indicador creatividad, los docentes manifestaron que un cuarenta por ciento (40%) de ellos frecuentemente permiten que sus estudiantes descubran que los juegos tradicionales son fuente de creatividad y recreación, sin importar que las mismas promueven la apertura de un espacio que, desde todo el quehacer educativo y la cultura propia, desarrolla todas las potencialidades de los niños y niñas. Por lo tanto, la proyección del cambio es una tarea conjunta de la gestión deportiva en general, es decir, de todos los beneficiarios de las futuras mejoras sociales, por lo cual se deben plantear estrategias de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales como una fuente de creatividad y recreación para los niños. En tal sentido, Sierra (2008) señala:

El propósito general de toda propuesta de gestión pedagógica debe consistir en desarrollar la expresión de las sensaciones, las emociones y los sentimientos, así como la capacidad creativa de los niños desde una perspectiva integral. En el marco de este propósito, los niños y niñas aprenden con alegría y se reafirman como protagonistas de sus aprendizajes a partir de sus propias experiencias, sus descubrimientos y sus creaciones. (p. 52)

Según lo expresado por la autora, la importancia de potenciar los juegos tradicionales como fuente de interacción, expresión y creatividad en la escuela radica principalmente en la formación de personas que se sientan seguras de expresarse y dispuestas a aportar con su creatividad en cualquier ámbito y es el gerente deportivo, el encargado de lograr este fin, pues se trata de ofrecer a los niños situaciones de aprendizaje con elementos nuevos que puedan ser interpretados y resueltos de forma autónoma y original, ampliando el horizonte de sus conocimientos. Este tipo de trabajo permitirá que los estudiantes desarrollen un pensamiento creativo que pueda ser complementado con proyectos y actividades dirigidas a la promoción de los juegos tradicionales que originen las características más importantes de la creatividad según (op.ci): la fluidez del pensamiento, flexibilidad de las ideas

y respuestas y la originalidad de las propuestas en este caso a la hora de construir y ejecutar juegos tradicionales.

Ítems 11.- En la institución se desarrollan colectivos de formación, sábados pedagógico, congresos deportivos - recreativos u otras actividades de formación que permitan a los docentes apropiarse de estrategias para la promoción los juegos tradicionales.

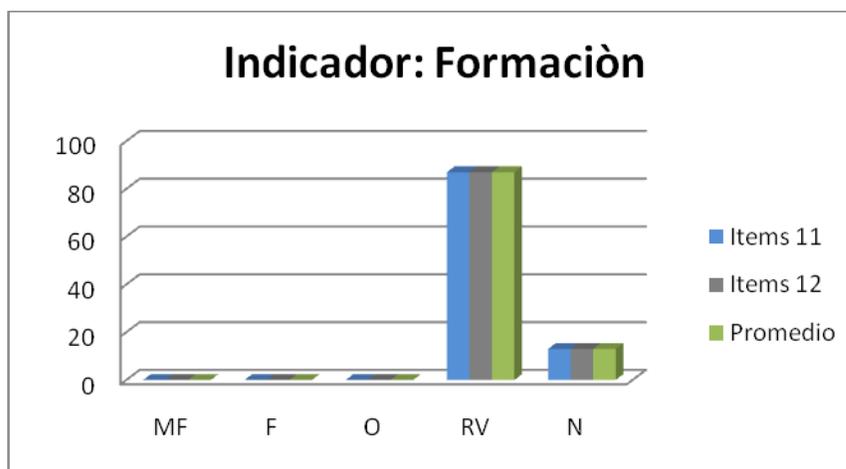
Ítems 12.- En la escuela se ejecutan actividades extra cátedras que conlleven a la formación del educador para de esta manera mejorar su praxis educativa y por ende la promoción de los juegos tradicionales.

Cuadro 11.- Indicador formación

Indicador	Ítems	MF		FC. S		O		R		N		T	
		Fa	F%	Fa	F%	Fa	F%	Fa	F%	Fa	F%	Fa	F%
Formación	11	-	-	-	-	-	-	26	87	4	13	30	100
	12	-	-	-	-	-	-	26	87	4	13	30	100
Promedio		-	-	-	-	-	-	26	87	4	13	-	-

Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Grafico 9.- Indicador formación



Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Se evidencia en el cuadro anterior la necesidad de formación para los docentes en materia de estrategias de gestión docente que contribuyan a promover los juegos tradicionales en los estudiantes puesto que un ochenta y siete (87%) de los mismos manifestaron en el indicador formación que en la

institución raras veces en la institución se desarrollan colectivos de formación, sábados pedagógico, congresos deportivos - recreativos u otras actividades de formación y extracátedra que permitan a los docentes apropiarse de estrategias para la promoción los juegos tradicionales, de allí, la importancia de generar nuevos conocimientos y proponer nuevas estrategias de gestión docente para cubrir dicha necesidad. Desde esta perspectiva, es la institución y de allí los gerentes deportivos los responsables y encargados de formar niños y niñas para los cual deben apropiarse de estrategias para el logro de tal fin.

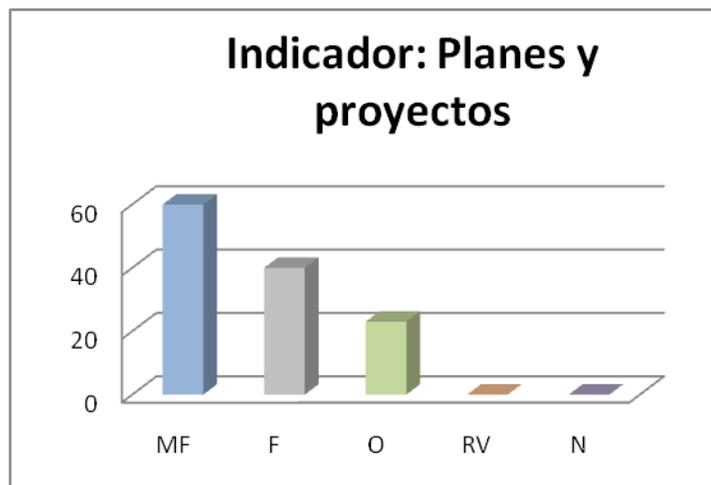
Ítems 13- Considera necesario la planificación de planes y proyectos que contribuyan con la promoción de los juegos tradicionales.

Cuadro 12.- Indicador planes y proyectos

Indicador	Ítems	MF		FC. S		O		R		N		T	
		Fa	F%	Fa	F%	Fa	F%	Fa	F%	Fa	F%	Fa	F%
Planes y Proyectos	10	27	90	3	10	-	-	-	-	-	-	30	100

Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Grafico 10.- Indicador planes y proyectos



Fuente: Datos tomado de los instrumentos aplicados (2018)

Finalmente, en el cuadro 12 y grafico 10, refleja claramente las necesidades existentes en la institución objeto de estudio por cuanto un noventa por ciento (90%) considera que Muy Frecuentemente es necesario

la planificación de planes y proyectos que contribuyan con la promoción de los juegos tradicionales. En este sentido, el artículo 23, numeral 1 de la Ley Orgánica del Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011), especifica:

A través del Subsistema educativo se debe garantizar los planes, proyectos y programas para la incorporación de la población estudiantil en cualquiera de sus niveles y modalidades, a la práctica sistemática de deportes, actividades físicas y la educación física, en pro de crear alternativas de vida que formen parte de la conciencia social, que tributen a la cultura física, al buen vivir y al desarrollo de habilidades deportivas en las diferentes disciplinas. (p.7)

Es preciso indicar que el artículo evidencia la necesidad y el basamento legal de garantizar proyectos, planes y programas que contribuyan con el fortalecimiento y promoción de los juegos tradicionales. En concordancia es factible la puesta en marcha de una propuesta basada en estrategias de gestión docente en beneficio de la promoción los juegos tradicionales en las instituciones educativas de educación primaria del municipio Cardenal Quintero.

Conclusión Diagnostica

En el análisis de los resultados de forma cuantitativa y descriptiva, proyectado en las respuestas dadas por el personal docente en estudio sobre el uso de planes de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero, se llegaron a las siguientes conclusiones diagnosticas:

Las instituciones educativas del municipio antes mencionado, actualmente enfrenta el desafío de afianzar la práctica de juegos tradicionales mediante su debida promoción, ya que según los resultados arrojados por el instrumento aplicado muestran que los docentes como

gerentes deportivos emplean muy pocos planes de gestión docente que permitan la promoción de los juegos tradicionales en los estudiantes, de allí la necesidad de proponer estrategias en la gerencia deportiva que solvente en gran medida tal situación, por cuanto, esta habilidad le permitirá a los educandos valorar los juegos tradicionales como parte fundamental de la cultura popular en las comunidades, reconociendo que un porcentaje considerable de la población objeto de estudio carece no solo de formación en esta temática sino de aplicación de la misma de manera sistemática.

Sobre este aspecto, las explicaciones de este fenómeno son diversas y abarcan tanto problemas de los propios estudiantes, como aspectos que tienen que ver con la gestión deportiva; desde el poco uso de recursos, como la falta de formación para los gerentes deportivos. De igual forma, la poca utilización de acciones orientadoras y motivadoras para el logro de los objetivos propuestos.

Por otro lado, los docentes en su gestión deportiva manejan muy pocos planes de gestión docente para promover los juegos tradicionales. Por tanto, los juegos tradicionales como componente básico en la formación de los estudiantes, resulta entonces estratégica, no solo en relación con el proceso de adquisición de conocimientos, sino de habilidades y destrezas para su aplicabilidad.

Precede a esto, la inquietud de la investigadora por proponer un plan de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales, las cuales incluya la creatividad, motivación, conocimientos previos del estudiante así como también la contextualización del aprendizaje, ya que los elementos antes mencionados se han dejado a un lado por parte de los gerentes deportivos de dichas instituciones según los porcentajes obtenidos con la aplicación del instrumento basado en un cuestionario dirigido tanto a docentes de educación física como integrales. De lo antes mencionado, se considera factible la aplicación de la propuesta.

CAPITULO V

LA PROPUESTA

Denominación de la propuesta

Plan de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales dirigido a los docentes de educación primaria del municipio Cardenal Quintero Estado Mérida.

Presentación

El gerente deportivo constituye un factor importante en la promoción de habilidades, destrezas, actitudes, aptitudes, aprendizajes deseados y la gestión de la institución, además de la aplicación eficaz de los planes de trabajo y proyectos pues es quien guía el proceso de aprendizaje con tilde deportivo y recreativo del grupo de estudiantes a la vez que los estimula a lograr un nivel cada vez más profundo en la comprensión de los problemas abordados y se asegura de que todos participen de modo activo en el proceso de aprendizaje de forma dinámica y a su vez didáctica.

Por tal razón, la propuesta de un plan de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales, parte de la problemática abordada en el diagnóstico aplicado al colectivo de docentes de educación primaria en relación con la aplicabilidad y planeación de planes para la promoción de dichos juegos, desarrollados en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida. Se parte de la necesidad de formación que presentan los docentes (integrales y de deporte) para tomar en cuenta los diferentes momentos de planeación en el abordaje de la temática central de ésta investigación.

De acuerdo con el planteamiento anterior, es preciso indicar la relevancia que presenta el estudio por cuanto las estrategias de gestión docente implica el formar equipos integrados con los diferentes actores del hecho educativo (docentes, obreros, familia) que trabajan juntos para realizar proyectos, los cuales permitan solucionar problemas reales y tangibles con el propósito principal de formar estudiantes críticos, creativos y participativos. Estas acciones ofrecen grandes oportunidades para el aprendizaje y prepararan a los estudiantes para relacionarse e interactuar con su propio contexto, conformándose entonces como seres activos del proceso y a su vez apropiándose eficazmente de las culturas y tradiciones de su comunidad.

En este sentido, los juegos tradicionales y su promoción eficaz constituyen un elemento importante a ser abordado en las instituciones de educación primaria por parte del gerente deportivo y de quienes hacen vida en las mismas. Todo esto tomando en cuenta que el juego es un valioso medio para educar al niño y fomentar su desarrollo integral (físico, moral, intelectual, socio-emocional, sociocultural, del lenguaje y psicomotriz), además de que, contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva, y este convencimiento debe ser considerado por los gestores deportivos para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje que incluya estas acciones como herramientas didáctica - pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que conforman la escuela de primaria.

En este sentido, la propuesta de un plan de gestión docente, conforma un compendio de acciones que le permitan a los actores del proceso de aprendizaje apropiarse de manera integral y sistemática de la planeación significativa de los procesos y las acciones constituyentes en los planes de gestión deportiva desde el área de educación física, partiendo del hecho de integrar a todo el colectivo institucional. Estas acciones, se indicaran de acuerdo con los objetivos planteados, los cuales tributan a la formación del gerente deportivo de forma participativa y práctica, por cuanto le permitirá a

posterior elevar la calidad de educación impartida a los estudiantes así como la gestión deportiva en la institución.

Por último, es preciso señalar que el plan de gestión docente a desarrollar contribuirán a establecer las bases para que los procesos pedagógicos deportivos se desarrollen con calidad y con la participación de toda la comunidad educativa; en ese contexto, los gestores deportivos constituyen la clave para dinamizar los procesos escolares por la naturaleza dinámica de su área, por tanto, se debe ejercer un liderazgo deportivo y pedagógico con una clara visión educativa que le permita orientar la acción escolar hacia la mejora continua de los aprendizajes de acuerdo con el contexto a ser abordado, siendo entonces los juegos tradicionales una temática característica a desarrollar en las escuelas.

Justificación

La propuesta basada en un plan de gestión docente parte de la necesidad detectada en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero estado Mérida, en relación con la promoción de los juegos tradicionales por parte de los gerentes deportivos y el colectivo institucional. En este sentido, el plan de gestión a docente a desarrollar para la promoción de los juegos tradicionales estará orientado al cumplimiento de las finalidades de la participación escolar de los y las estudiantes en actividades de tipo deportivo, en un contexto espacio-temporal determinado. Dentro de los aspectos a abordar se considera como prioridad el desarrollo integral de los estudiantes mediante los juegos tradicionales, por lo que debe promoverse el aprendizaje y la formación de competencias actitudinales y procedimentales necesarias para integrarse adecuadamente a las demandas sociales que tributan al rescate de estos juegos.

Por tanto, la propuesta no tiene solo la intención simplemente proporcionar conocimientos teóricos y habilidades a los gerentes deportivos

para poner en práctica con los estudiantes, sino comportamientos, valores y actitudes que conformen esa personalidad humana integral que amerita impregnarse en la gestión educativa a fin de garantizar educación de calidad basada en nuestras raíces culturales y el propio contexto. De allí que, los juegos, responden a una necesidad que produce placer; la cual evoluciona con el estudiante y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar, proporciona además satisfacción personal y equilibrio emocional, presenta una organización propia de conductas; que los definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables.

Por otra parte, el plan a implementar, permitirán desde el punto de vista de la gestión deportiva garantizar la formación de los docentes como un proceso gerencial a través del cual se oriente y conduzca la labor docente y administrativa de la escuela así como sus relaciones con el entorno, con la finalidad de conseguir los objetivos gerenciales mediante el trabajo de todos los miembros de la comunidad educativa partiendo de la planificación, ejecución y evaluación de estrategias de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales.

Finalmente, todo este proceso de planificación y gestión se llevara a cabo con la participación activa de todos los involucrados en el hecho educativo, lo cual permitirá convertir a la escuela en un centro de excelencia pedagógica y deportiva, de acuerdo a planes que orienten los procesos de enseñanza en la escuela, partiendo de un diagnóstico de la realidad, fijación de propósitos a lograr, cursos de acción a seguir y recursos a asignar. Además, servirá de insumo fundamental a las otras etapas del proceso de dirección.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Desarrollar un plan de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales dirigidos a los docentes de educación primaria del municipio Cardenal Quintero estado Mérida.

Objetivos Específicos

Presentar los elementos que determinaron la elaboración de una propuesta basada en un plan de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales dirigidos a los docentes de educación primaria.

Concienciar a los docentes de las instituciones educativas sobre la necesidad de formación para la promoción de los juegos tradicionales.

Potenciar los aspectos teóricos relacionados con un plan de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales.

Proporcionar a los docentes de la institución educativa mediante un plan de gestión docente los procedimientos para la planificación promoción efectiva de los juegos tradicionales.

Promover en los docentes la creación de espacios de intercambio mediante un plan de gestión docente que permitan la promoción efectiva de los juegos tradicionales.

Factibilidad de la Propuesta

La factibilidad de la propuesta se mide por la oportunidad que tiene la misma para ser puesta en práctica (Anexo E y F). Para la presente investigación se consideran los recursos necesarios a continuación:

Factibilidad institucional: la investigación se soportó en la disposición de los docentes del Nivel de Educación Primaria del municipio objeto de estudio,

por lo que la propuesta contribuye al mejoramiento de la calidad educativa en cuanto a las estrategias propuestas de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del estado Mérida.

Factibilidad técnica: el estudio se fundamentó en la disponibilidad de la docente investigadora para proponer un plan de gestión de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria, ubicadas en el municipio Cardenal Quintero del estado Mérida. Para efectos de la investigación se cuenta con personal con especialidad en actividades deportivas, planificación, evaluación y orientaciones pedagógicas.

Factibilidad económica: el estudio se desarrollara con recursos que están dentro del mismo entorno escolar y social, con la mínima inversión para lo cual se establece el análisis de costo beneficio que determina los aportes económicos, los cuales estarán articulados con algunas instituciones gubernamentales. En relación a los beneficios que se obtendrán de la propuesta, es facilitarles a los docentes las estrategias gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales.

Cuadro 13. Análisis de costo

Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
100	Láminas de papel bond	100	10000
3	Video beam	00	00
30	Carpetas	100	3000
500	Fotocopia de material	40	20000
1	Resma de papel	4500	4500
30	Lápices	100	3000
	Logística	20000	20000
	Material de reúso	0	0
	Total		50.500

Nota. Análisis de los costos Yzarra (2018)

Plan de Acción

Cuadro 14.- Plan de Acción

Objetivo General	Desarrollar un plan de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales dirigidos a los docentes de educación primaria del municipio Cardenal Quintero estado Mérida.		
Objetivo Especifico	Presentar los elementos que determinaron la elaboración de una propuesta basada en un plan de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales dirigidos a los docentes de educación primaria.		
Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos
*Planteamiento del Problema. *Diagnóstico que sustenta la propuesta.	<ul style="list-style-type: none"> - Preparación del material de apoyo - Preparación de logística. - Bienvenida. - Explicación de la actividad. - Ponencia por parte de la investigadora para explicar el planteamiento del problema y el diagnóstico que sustenta la propuesta. - Reflexión a los docentes sobre su praxis pedagógica. - Cultivo en video foro - Compartir. 	<ul style="list-style-type: none"> *Taller *Ponencia 	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Carpetas, material fotocopiado, computador, video beam y compartir <p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Coordinadora Municipal *Docentes *Directivos *Especialistas de EFDR
Responsable	Espacio	Tiempo	Evaluación
Docentes	*Instalaciones de la E.B. Martha González Escuela Piloto del Municipio Cardenal Quintero	2 hora	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento Escala de estimación</p> <p>Indicadores: Participación, motivación y compromiso</p>
Objetivo específico	Concienciar a los docentes de las instituciones educativas sobre la necesidad de formación para la promoción de los juegos tradicionales.		
Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos
*Presentación de la Propuesta. *Objetivos de la propuesta. *Justificación de la propuesta *Plan de acción a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> - Bienvenida y explicación de la actividad. - Ponencia por parte del investigador para desarrollar los contenidos - Reflexión e intervención de los participantes. - Cultivo en video foro - Compartir. 	<ul style="list-style-type: none"> *Taller *Ponencia 	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Tripticos, carpetas, material fotocopiado, computador, video beam y compartir <p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Docentes *Directivos *Especialistas de EF
Responsable	Espacio	Tiempo	Evaluación
Docentes	*Instalaciones de la E.B. Martha González Escuela Piloto del Municipio Cardenal Quintero	2 hora	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento Escala de estimación</p> <p>Indicadores: Participación, motivación</p>

y compromiso

Continuación (cuadro 14)

Objetivo específico	Potenciar los aspectos teóricos relacionados con un plan de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales.		
Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos
Marco teórico de la investigación	Bienvenida. Presentación del contenido. Formación de equipos: Dinámica "Rompecabezas reflexivo" Lectura y discusión del material Socialización de los tema Intervención del investigador. Conclusiones de cada equipo. Cultivo Compartir	*Mesas de trabajo. *Plenaria *Ponencias	Materiales: *Tríptico, carpetas, rompecabezas de palabras, material fotocopiado, computador, video beam y compartir Humanos: *Docentes, *Directivos *Especialistas de EF
Responsable	Espacio	Tiempo	Evaluación
Docentes	*Instalaciones de la E.B. Martha González Escuela Piloto del Municipio Cardenal Quintero	2 hora	Técnica: Observación Instrumento Escala de estimación Indicadores: Participación, motivación y compromiso
Objetivo específico	Proporcionar a los docentes de la institución educativa mediante un plan de gestión docente los procedimientos para la promoción efectiva de los juegos tradicionales.		
Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos
Juegos tradicionales	Presentación y socialización de cada una de las acciones Conformación de comisiones de trabajo (activadores) y planificación de las acciones. Presentación teórica de los diferentes juegos tradicionales, formas de construcción y aplicación mediante videos, mapas mentales, mapas conceptuales, ponencias al colectivo. Divulgación de los resultados mediante carteleras, trípticos, afiches, asambleas y programa de radio, periódico mural por grupo de activadores.	*Talleres * Intercambio de experiencias *Jornadas de sistematización. *Programa Radial.	Materiales: Según creatividad de cada institución Humanos: Consejo Educativo Directivos Docentes Estudiantes Administrativos Obreros Consejo Educativo Consejo Presidencial Movimiento Bolivariano de la Familia
Responsable	Espacio	Tiempo	Evaluación
Docentes	*Instalaciones de la E.B. Martha González Escuela Piloto del Municipio Cardenal Quintero	1 mes	Técnica: Observación Instrumento Escala de estimación Indicadores: Participación, motivación y compromiso

Continuación (cuadro 14)

Objetivo específico	Proporcionar a los docentes de la institución educativa mediante un plan de gestión docente los procedimientos para la promoción efectiva de los juegos tradicionales.		
Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos
Juegos tradicionales	Presentación y socialización de cada una de las acciones Construcción colectiva de juegos tradicionales en cada institución. Conformación de comisiones de trabajo (activadores institucionales) y planificación de las acciones. Divulgación mediante periódico mural y digital. Creación del espacio para los juegos construidos.	*Talleres * Intercambio de experiencias institucionales	Materiales: Según creatividad de cada grado Humanos: Consejo Educativo Directivos Docentes Estudiantes Administrativos Obreros Consejo Educativo Consejo Presidencial Movimiento Bolivariano de la Familia
Responsable	Espacio	Tiempo	Evaluación
Docentes	Cada institución de educación primaria del municipio.	Dos semana	Técnica: Observación Instrumento Escala de estimación Indicadores: Participación, motivación, creatividad y compromiso
Objetivo específico	Proporcionar a los docentes de la institución educativa mediante un plan de gestión docente los procedimientos para la promoción efectiva de los juegos tradicionales.		
Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos
Juegos tradicionales	Presentación y socialización de cada una de las acciones. Encuentro municipal docente de los resultados obtenidos en las acciones institucionales. Divulgación de los resultados mediante programa de radio, periódico mural y digital.	* Intercambio de experiencias * Ponencias	Materiales: Según creatividad del comité organizador. Humanos: Directivos Docentes Estudiantes
Responsable	Espacio	Tiempo	Evaluación
Docentes	*Instalaciones de la E.B. Las Piedras.	Una semana	Técnica: Observación Instrumento Escala de estimación Indicadores: Participación, motivación, creatividad y compromiso
Objetivo específico	Proporcionar a los docentes de la institución educativa mediante un plan de gestión docente los procedimientos para la promoción efectiva de los juegos tradicionales.		
Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos
Juegos tradicionales	Presentación y socialización de cada una de las acciones	* Intercambio de	Materiales: Según creatividad del comité organizador

Encuentro Institucional de juegos tradicionales.
Compartir.

experiencias

Humanos: Directivos
Docentes y Estudiantes

Continuación (cuadro 14)

Responsable	Espacio	Tiempo	Evaluación
Docentes	*Instalaciones de cada institución de educación primaria del municipio	Trimestral	Técnica: Observación Instrumento Escala de estimación Indicadores: Participación, motivación, creatividad y compromiso
Objetivo específico	Proporcionar a los docentes de la institución educativa mediante un plan de gestión docente los procedimientos para la promoción efectiva de los juegos tradicionales.		
Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos
Cierres de Proyecto	Encuentro Municipal de juegos tradicionales. Juguetes Demostración de juegos Presentación de rondas populares. Tablas Gimnásticas con juegos populares. Compartir	Intercambio y compartir de experiencias Conversatorios Actos culturales Stand de muestras. Grilla Cultural	Materiales: Según creatividad dl organizador Humanos: Padres y Representantes Consejo educativo MBF Consejos comunales Directivos Docentes Estudiantes
Responsable	Espacio	Tiempo	Evaluación
Docentes	Instalaciones de la E.B. Martha González Escuela Piloto del Municipio Cardenal Quintero Luego varían los contextos.	Trimestral (Una Semana)	Técnica: Observación Instrumento Escala de estimación Indicadores: Participación, motivación, creatividad y compromiso
Objetivo específico	Promover en los docentes la creación de espacios de intercambio mediante un plan de gestión docente que permitan la promoción efectiva de los juegos tradicionales.		
Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos
Cierres de Proyecto	Congreso Pedagógico Municipal	Intercambio y compartir de experiencias Conversatorios Ponencias	Según comité organizador. Humanos: Directivos Docentes
Responsable	Espacio	Tiempo	Evaluación
Docentes	*Instalaciones de la E.B. Martha González	Un día al finalizar el año escolar	Técnica: Observación Instrumento Escala de estimación Indicadores: Participación, motivación, creatividad y compromiso

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

De acuerdo con el trabajo realizado y considerando el análisis de los resultados del instrumento aplicado a la muestra objeto de estudio, entre los aspectos de mayor relevancia tratados en la presente investigación se puede señalar las siguientes conclusiones: Se diagnosticó a través del instrumento aplicado (cuestionario), que la mayoría de los docentes del nivel de Educación Primaria del municipio Cardenal Quintero, estado Mérida como gerentes deportivos tienen inconvenientes para concebir planes de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales y abordar todos los conocimientos, experiencias y recursos, previendo planes para trabajar con los estudiantes de forma individual, grupal y colectiva y bajo encuentros institucionales e interinstitucionales debido a la escasa formación del personal y estrategias de gestión institucional.

Así mismo, se constató que los gerentes deportivos encuestados, toman en cuenta muy poco los juegos tradicionales como una línea orientadora específica del Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE) la cual hace referencia a las formas de participación para la promoción de estos juegos, mediante intercambios, grillas culturales y encuentros con la participación de todos los actores del hecho educativo. De igual forma, los gerentes asumen muy poco la función de planificación, mediación, evaluación de éstas temáticas dentro de su quehacer diario,

incorporando otras dimensiones relacionadas con la necesidad de la práctica pedagógica del nivel de educación primaria a fin de generar verdaderos aprendizajes significativos de los estudiantes.

Al verificar si los docentes se establece muy poca formación docente en el área deportiva y más específicamente para la promoción de los juegos tradicionales como, se pudo demostrar que los profesionales de la docencia sujetos en estudio, no teorizan en profundidad estas temáticas, lo que evita que haya una mayor racionalidad y organización en un conjunto de actividades articuladas entre si que permita generar aprendizajes significativos en torno a la temática.

Por otra parte, para la revisión teórica se llevó a cabo mediante el apoyo de internet y la revisión bibliográfica, para el diseño de la propuesta se contó con experto en la materia, lo cual incidió significativamente en el aporte de ideas a fin de garantizar estrategias eficaces a los docentes para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria. Durante la aplicación de la factibilidad y validez de la propuesta mediante la aplicación de instrumentos y conversatorios con los participantes se logra constatar que existe disposición y compromiso de participación y formación continua, lo cual puede considerarse imprescindible en la ejecución de las acciones propuestas lo cual contribuirá con la formación integral de los estudiantes y de todo el colectivo institucional, partiendo de su principio de interdisciplinariedad y transdisciplinariedad, lo cual convierte a la propuesta en altamente factible.

Recomendaciones

Tomando como base las conclusiones de la presente investigación se señalan las siguientes recomendaciones:

Al Ministerio del Poder Popular para la Educación.

Implementar en el ámbito escolar geográfico de manera permanente y sistemática jornadas de actualización en materia deportiva, a fin de que mejore la praxis educativa de los docentes del nivel de educación primaria.

Realizar de manera periódica revisiones y/o reformas al currículo de educación primaria, con el fin de que los proyectos de juegos tradicionales como herramienta educativa coadyuven los procesos de aprendizaje y enseñanza.

A los supervisores

Actualizar sus conocimientos en cuanto al diseño y evaluación de planes de gestión docente en el nivel de educación primaria para desempeñar un eficiente asesoramiento y acompañamiento de los directivos y docentes, en este subsistema educativo.

A los directivos

Organizar jornadas de sensibilización y actualización, que permitan a las docentes tomar conciencia de la importancia de una adecuada planificación, así como brindarle los conocimientos necesarios para elaborar y ejecutar planes de gestión docente relevantes, en atención a las necesidades e intereses de los educandos.

Estimular a las docentes a utilizar planes de gestión docente como un procedimiento adecuado para el desarrollo del proceso de enseñanza y de la gestión deportiva propiamente dicha, con un enfoque global que tome en cuenta los componentes del currículo contexto social y se compagine con las necesidades e intereses de los estudiantes de educación primaria.

Auspiciar en la institución la formación de jornadas de intercambio institucionales, intercambio de experiencia, momentos de planificación, para la investigación, estudio y desarrollo de modelos de planificación, diseño de planes de gestión docente, para poner en práctica una forma activa y

participativa de intervención pedagógica como una vía para propiciar una educación de calidad.

A los docentes

Reconocer la importancia que tiene el uso de la variedad de planes de gestión docente para optimizar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del nivel de educación primaria y en este sentido la promoción de los juegos tradicionales desde las instituciones educativas.

Participar de forma activa en cursos de actualización, a fin de mejorar la praxis educativa, en lo que respecta a la gestión deportiva.

REFERENCIAS

- Alve, H. (2009) *La evaluación cualitativa en educación primaria*. Caracas: Espíteme.
- Arias, F. (2009) *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas. Editorial EPISTEME
- Ávila B, H. L. (2008). *Introducción a la metodología de la investigación*. Edición electrónica. Texto completo en www.eumed.net/libros/2008c/203/
- Balestrini A., M. (2010) *Cómo se elabora el proyecto de investigación (8a. e.)*. Caracas, Venezuela: Consultores Asociados.
- Barocio, R. (2009). *La participación de los padres de familia en el currículo de High Scope*. Mexico, Argentina, España, Colombia y Puerto Rico. Editorial Trillas.
- Bavaresco, A. (2006). *Proceso metodológico en la investigación. (Como hacer un diseño de investigación)*. Academia Nacional de Ciencias Económicas. Caracas, Venezuela.
- Beldarrin, G. (2006). *Cultura popular en tiempos modernos*. Caracas: Editorial Mc Graw-Hill.
- Bernárdez, B. (2011) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México. McGraw - Hill.
- .Borjas, C. (2009). *La gestión educativa al servicio de la innovación*. Barcelona: Paidós.
- Buland, Rainer, (2011). *Die Einteilung der Spiele nach ihren Freiheitsaspekten*. En HOMO LUDENS VII, Verlag Emil Katzwichler. München-Salzburg.

- Carvajal, G. (2005). Importancia de los Juegos Folklóricos Infantiles. Tesis de Grado. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Casassus Y. (2006) *El proyecto educativo institucional en tiempos de cambios*. Homo Sapiens Editores, Rosario, Argentina.
- Certo, J. (2009). *La planificación en educación básica*. Paris: UNESCO.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. CRBV (1999). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. Año CXXVII, Mes III Numero 36.860. Caracas 30 de Diciembre.
- Curti, M. (2008). *¿Qué hay de nuevo en la planificación escolar?* Montevideo, Uruguay, Editorial laboratorio Educativo.
- Díaz, A. (2010). La Importancia del Juego Tradicional. Revista Candidus. Año 8, N° 33-34. Pp. 127-129. Valencia, Venezuela.
- Díaz, Barriga, F. y Hernández, G. (2005). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo., una interpretación constructivista. Editorial Mc Graw – Hill. México.
- Díaz, G. (2012). *Propuesta gerencial como recurso pedagógico para la adquisición de habilidades profesionales* Trabajo de Especialización. Universidad de los Andes. Mérida.
- Díaz, P. (2009). *Planificación deportiva y holística*. Editorial Sypal. Caracas.
- Dupey, A. (2008). *Los secretos del juguete*. Instituto Nacional de Antropología. Buenos Aires. Argentina.
- González D. (2015). Tendencias actuales de la gestión educativa. Madrid: Alianza.
- Harton, M. (2012) *Participación en la gestión educativa*. Editorial Santillana, Madrid.
- Hernández S., R., Fernández C., C. y Baptista L., P. (2012). *Metodología de la investigación*. México. Editorial McGraw-Hill.
- Hernández y Otros (2010). Metodología de la Investigación. México: Editorial McGraw-Hill, Hispanoamericana.
- Gomez Risot, H. (2015) *Estrategia educativo para promover los juegos*

populares en jóvenes de 6to grado. Trabajo de Grado e Maestría. Villa Clara Cuba.

Hurtado I; Toro, J. (2010). *Paradigmas y métodos de la investigación en tiempos de cambio*. Tercera Edición, Fundación Sygal: Caracas. (Parte II Capítulo 3 y 4).

Kishimoto, T. (2006). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educacao*. Cortez Editora, Sao Paulo.

Lavega Burgues, P. (1996). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del 4to. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.

Ley Orgánica del Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011), Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. N° 387.592 del 23 de agosto de 2011.

Ley Orgánica de Educación (2009). Gaceta Oficial de la República de Venezuela. N° 5.929 (Extraordinario) al 15 de agosto de 2009. Caracas.

Ley Orgánica de Protección del niño (a) y al Adolescente (2015). Gaceta Oficial N° 5.266. Extraordinario. 02 de Octubre. Consejo de la República Bolivariana de Venezuela

Machado, R. (200). *Manual de Educación Física, Deportes y Recreación*. Caracas: Italgráfica, S.R.L.

Martínez, M. (2009). *Compiladora. Los procesos de gestión educativa. Propuestas de intervención pedagógica*. Editorial Universidad del Valle. Santiago de Cali.

Mejías O, L. (2010). *Evaluación Comparativa de la Incidencia de una Intervención Pedagógica, para la promoción de juegos tradicionales*. Universidad de Antioquia. Medellín.

Ministerio del Poder Popular para la Educación (2006). *Manual del Docente*. Caracas: Autor.

- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2015). *Orientadoras pedagógicas*. Caracas Venezuela.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2015). *Orientadoras pedagógicas del nivel de educación primaria*. Caracas Venezuela.
- Öfele, R. (2008). *Los juegos tradicionales en la escuela. Segunda Parte*. En Revista Educación Básica. Editorial La Obra. Año 20 Nro. 135. Buenos Aires. Argentina.
- Parada Arco A. (2012). *El proyecto de aprendizaje como estrategia gerencial para el fomento de los juegos tradicionales en el nivel de educación primaria*. Tesis doctoral no publicada. Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL). Trujillo
- Pavia, V. (2009). *Juegos que vienen de antes*. Editorial Humanitas. Buenos Aires.
- Pernia Gutiérrez, K (2012). *Conocer el nivel de aceptación que el docente manifiesta hacia la promoción de los juegos tradicionales como alternativa de gestión deportiva*. Trabajo especial de grado de maestría. Universidad de los Andes (ULA). Mérida.
- Pitluk, L. (2009). *La planificación educativa, revalorizando la planificación* www.revistalaeducacion.com.ar.
- Palth, O. (2008). *Origen y folclor de los juegos tradicionales*. Grijalbo, Santiago de Chile.
- Rangel, J (2009) *La promoción de los juegos tradicionales como estrategia de la gerencia deportiva*. Trabajo de grado no publicado a nivel de Maestría. Mérida. UPEL.
- Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente. Decreto 1011 del 31 de octubre de 2000. Gaceta Oficial N° 5.496 Extraordinario. Caracas.
- Retter, H. (2009). *Spielzeug. Beltz Verlag, Weinheim und Basel*. Barcelona. Vol. Paidós.
- Sabino, C. (2008) *El proceso de investigación*. Editorial Panapo. Caracas-Venezuela.

- Sierra, Y.(2008).*Las organizaciones educativas*. Comportamiento, estructura, procesos. Bogotá: McGraw-Hill. Irwin.
- Trautmann, T. (2005). *Alte Spiele (wieder) entdecken – eine Hoffnung für die Pädagogik*. En: Erich RENNER (Hrsg.): *Spiele der Kinder*. Beltz, Weinheim.
- UPEL. (2015). *Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales*. Caracas. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Vas C, L (2009). *Una tendencia pedagógica integrada y dialógica para la promoción de aprendizajes significativos*. Buenos Aires. Santillana.

ANEXOS

ANEXO A. Instrumento dirigido a los docentes de educación primaria



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS
OCCIDENTALES EZEQUIEL ZAMORA
VICE-RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL DEPORTE

**CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DEL MUNICIPIO CARDENAL QUINTERO ESTADO MÉRIDA**

Autor: Oliva L. Yzarra

Santo Domingo, enero de 2018

Estimado Colega:

El presente instrumento tiene como finalidad recabar la información sobre planes de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales en las instituciones de educación primaria del municipio Cardenal Quintero del Estado Mérida.

La información que tendrá a bien suministrar será tratada con fines científicos y con carácter estrictamente confidencial. Se apreciara su profesionalismo y experiencia como aporte valioso a la elaboración de la presente investigación.

Gracias por su Colaboración.

Atentamente

Lcda. Oliva L. Yzarra

Investigadora



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
EZEQUIEL ZAMORA
VICE-RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL DEPORTE

Lea cuidadosamente cada pregunta y límitese a marcar con UNA (X) solo una de las siguientes alternativas que usted considere convenientes de acuerdo con su desempeño como docente. Para ello utilice el siguiente escalamiento tipo Likers con su respectiva puntuación, a saber: (5) Muy frecuentemente (4) Frecuentemente, (3) Ocasionalmente (2) Rara vez, y Nunca (1)

Cuadro 15. Instrumento dirigido a los docentes

N°	Ítems	Escala				
		5	4	3	2	1
1	Incentiva a los estudiantes a través de diversas estrategias para la promoción de los juegos tradicionales					
2	Desarrolla un plan con la finalidad de promover la identidad cultural de la promoción de los juegos tradicionales					
3	Promueve en la institución festivales, grillas deportivas, concursos u otras competencias para motivar a los estudiantes en función de la promoción de los juegos tradicionales.					
4	Planifica estrategias conjuntamente con los estudiantes que le permitan organizar la práctica de los juegos tradicionales como un proceso educativo/recreativo.					
5	Orienta a los educandos sobre el proceso a seguir para la construcción y desarrollo de juegos tradicionales.					
6	Promociona los juegos tradicionales a través de intercambios institucionales e interinstitucionales.					
7	Participa en grillas deportivas que promuevan los juegos tradicionales.					
8	Hace uso de diversos tipos de materiales de índole cultural, social y recreativa para que los estudiantes pongan en práctica los juegos tradicionales.					
9	Promueve los juegos tradicionales como un medio de interacción y placer.					
10	Permite que sus estudiantes descubran que los juegos tradicionales son fuente de creatividad y recreación.					
11	En la institución se desarrollan colectivos de formación, sábados pedagógico, congresos deportivos - recreativos u otras actividades de formación que permitan a los docentes apropiarse de estrategias para la promoción los juegos tradicionales					
12	En la escuela se ejecutan actividades extra cátedras que conlleven a la formación del educador para de esta manera mejorar su praxis educativa y por ende la promoción de los juegos tradicionales.					
13	Considera necesario la planificación de planes y proyectos que contribuyan con la promoción de los juegos tradicionales.					

ANEXO B.- VALIDACION DEL INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS
OCCIDENTALES EZEQUIEL ZAMORA
VICE-RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL DEPORTE

VALIDACION DEL INSTRUMENTO

El propósito de revisar instrumento (cuestionario): opinión de Los docentes del nivel de educación primaria de municipio Cardenal Quintero del estado Mérida, sobre planes de gestión docente para la promoción de los juegos tradicionales, consiste en verificar si los ítems están redactados de forma clara, precisa y pertinente en relación con el tema del que se busca información.

Agradezco de antemano todas las observaciones que Ud. Pueda realizar en torno a este instrumento.

Muy Atentamente,

Lcda. Oliva L. Yzarra M
Investigadora

**INTRUMENTO PARA LA VALIDACION DEL CUESTIONARIO.
Cuadro 16. Experto 1.- Validación del instrumento.**

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento.				
Claridad de las redacciones de los ítems.				
Pertinencia de las variables con los Indicadores.				
Relevancia del contenido.				
Factibilidad de aplicación.				
APRECIACIÓN CUALITATIVA				
OBSERVACIONES				
Validado Por: Mairin Alexandra Tellechea	C.I: 16558972			
Profesión: Estadística				
Lugar de trabajo: Instituto Nacional de Estadística Mérida (INE)				
Cargo que desempeña: Administración de Recursos Humanos				
Firma				

ANEXO C. RESULTADOS DE LA VALIDEZ

Cuadro 19.- Resultados de la Validez

ITEMS	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	PRORANGO	VALIDEZ
1	3	3	2	2,60	0,93
2	3	3	3	3,00	1,00
3	3	3	3	3,00	1,00
4	3	3	3	3,00	1,00
5	3	3	3	3,00	1,00
6	3	2	3	2,60	0,93
7	3	2	3	2,60	0,93
8	3	3	3	3,00	1,00
9	3	3	3	3,00	0,93
10	3	3	3	3,00	1,00
12	3	3	3	3,00	0,93
13	3	3	3	3,00	1,00
					11,65

N° de casos validos= 13

N° Ítems = 13

Σ validez = 11,65

$V_a = \frac{\text{Validez}}{\text{N° de casos}}$

N° de casos

$V_a = \frac{11,65}{13}$

13

$V_a = 0.89$

ANEXO D
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DEL INSTRUMENTO
APLICADO A LA MUESTRA PILOTO

Para el análisis de los siguientes resultados, se empleara el Alpha de Cronbach, cuya fórmula es la siguiente:

Donde

K= Numero de Ítems

\bar{p} = Promedio de las Correlaciones entre ítems y viene dado por:

Donde:

Σp = Suma de las correlaciones.

N_p = Numero de correlaciones no repetidas o no excluidas.

Aplicando la formula de \bar{p} , se tiene:

Sustituyendo estos valores en la fórmula del Alpha de Cronbach y tomando en cuenta que K=13, queda: 0,96



ANEXO E.- Instrumentos para evaluar la factibilidad de la propuesta

UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS
OCCIDENTALES EZEQUIEL ZAMORA
VICE-RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL DEPORTE

PROYECTO FACTIBLE

FASE I: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA A LA INSTITUCIÓN OBJETO DE ESTUDIO

El participante presento ante el personal directivo y docente la propuesta diseñada, con el objeto de dar a conocer el contenido y las acciones a seguir en la misma.

FASE II: INSTRUMENTOS PARA EVALUAR LA FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

INSTRUCCIONES

A continuación se le presenta una serie de ítems, por favor lea detenidamente cada uno de ellos y responda objetivamente. Se le agradece no dejar ítems sin responder.

Escalas a utilizar: Definitivamente Si = **DSI**; Probablemente Si = **PSI**
Indeciso =**I**; Definitivamente No = **DNO**; Probablemente No = **PNO**

Cuadro 20.- Factibilidad de la propuesta

FACTIBILIDAD INSTITUCIONAL						
	Ítems	DSI	PSI	I	PN	DNO
1	El personal directivo aprueba la ejecución de la propuesta.					
2	Las actividades educativas programadas en la institución son compatibles con el trabajo a desarrollar en la propuesta.					
3	El personal que labora en la institución se siente comprometido con el desarrollo de la propuesta.					
4	El personal docente está dispuesto a participar en las actividades programadas.					
5	La comunidad educativa respalda el desarrollo de la propuesta.					
6	El clima organizacional de la institución favorece la ejecución de la propuesta.					
7	El personal directivo y docente son conocedores del contenido de la propuesta planteada					
FACTIBILIDAD TÉCNICA						
	Ítems	DSI	PSI	I	PN	DNO
1	La institución dispone de especialistas en el área del conocimiento abordada que apoyen el trabajo planteado.					
2	Se cuenta con equipos humanos interdisciplinarios para desarrollar la propuesta					
3	Dentro de la comunidad se cuenta con profesionales especialistas vinculados con la temática a desarrollar en la propuesta					
4	Hay computadores, video beam, pantallas que funcionen como recursos de apoyo a las actividades planificadas.					
5	La institución ofrece espacios físicos adecuados para la ejecución de la propuesta.					
6	Los espacios físicos están dotados de mobiliario confortable para el desarrollo de las actividades previstas en la propuesta.					
FACTIBILIDAD ECONÓMICA						
	Ítems	DSI	PSI	I	PN	DNO
1	Existen recursos económicos para financiar los gastos generados durante el desarrollo de la propuesta.					
2	Los recursos económicos disponibles provienen de las partidas asignadas a la institución o de otro ente público					
3	Los recursos económicos son aportados por el investigador.					
4	El presupuesto disponible permite ejecutar todas las actividades planificadas					
5	Se cuenta con partidas complementarias para cubrir gastos en expertos e invitados especiales.					

6	Se cuenta con organismos externos que estén dispuestos a financiar la propuesta a aplicar					
---	---	--	--	--	--	--



ANEXO F. INSTRUMENTO PARA VALIDACION DE LA PROPUESTA

UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS
 OCCIDENTALES EZEQUIEL ZAMORA
 VICE-RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
 COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO
 MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL DEPORTE

VALIDACION DE LA PROPUESTA

INSTRUCCIONES

Estimado profesor, se le agradece leer con detenimiento la propuesta que se anexa, con la finalidad de obtener su apreciación en relación con el diseño de la misma, a través del presente instrumento.

PARTE I: APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO A EXPERTOS

Cuadro 21. Validación de la Propuesta

CRITERIO: Relación del Diseño de la propuesta con el Diagnóstico.	Bueno	Regular
Indicadores		
1.- El contenido de la propuesta ofrece la posibilidad de resolver la problemática detectada		
2.- Los aspectos contenidos en la propuesta responden a una planificación coherente		
3.- Pertinencia de los Objetivos.		
4.- Establecimiento de Metas.		
Observaciones y/o sugerencias		
CRITERIO: Amplitud de las Tareas Actividades.		
Indicadores		
1.- Secuencia cronológica de las actividades.		
2.- Relevancia.		

3.-Pertinencia.		
4. Secuencia lógica.		
Observaciones y/o Sugerencias:		

Continuación cuadro 21

CRITERIO: Uso de los Recursos.	Bueno	Regular
Indicadores		
1.-Adecuación.		
2.-Disponibilidad.		
3.-Utilidad Práctica		
Observaciones y/o Sugerencias		
CRITERIO: Ejecutabilidad del Plan de Acción		
1.- Estructura del plan de Acción.		
2.- Evaluación de los resultados en función de los objetivos planteados.		
3.-Utilización de técnicas.		
Observaciones y/o Sugerencias		

