

**UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
"EZEQUIEL ZAMORA"**



La Universidad que Siembra

**VICERRECTORADO DE
PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO REGIONAL
ESTADO APURE**

**COORDINACIÓN
ÁREA DE POSTGRADO**

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES EN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA
UNELLEZ, SAN FERNANDO ESTADO APURE.**

Autor: Licda. Addys García.

Tutor: Dr. Alicar Farías.

SAN FERNANDO DE APURE, JULIO DE 2017.

**UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
“EZEQUIEL ZAMORA”
UNELLEZ**



“La Universidad que Siembra”.

**VICERRECTORADO DE PLANIFICACION
Y DESARROLLO REGIONAL
COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO**

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES EN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA
DE LA UNELLEZ, SAN FERNANDO ESTADO APURE.**

Requisito parcial para optar al grado de *Magister Scientiarum en Ciencias de la Educación Superior* Mención: *Planificación y Administración del Deporte*.

Autor: Licda. Addys García.

Tutor: Dr. Alicar Farías.

SAN FERNANDO, JULIO DE 2017

APROBACIÓN DEL TUTOR

Ciudadano (a):
Coordinador (a) y demás miembros
De la comisión Técnica de Trabajo de
Grado o Tesis Doctoral
Universidad Nacional Experimental de los Llanos
"Ezequiel Zamora"

Yo, **Jesús Alicar Farías**, titular de la **C.I. 11.761.18**, he leído y aprobado el Trabajo Especial de Grado Titulado: **ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNELLEZ, SAN FERNANDO ESTADO APURE**, presentado por el ciudadano: **Addys García**, titular de la cedula de identidad N° **C.I. V18.220.841** y reúne todas las condiciones técnicas y metodológicas exigidas por las Normas de Elaboración y Presentación de Tesis de Grado de la UNELLEZ. Dicha investigación es requisito para optar al título de Grado de Magíster en Ciencias de la Educación Superior, Mención: Planificación y Administración del Deporte. Considero que el mismo cumple con los requisitos para su presentación oral ante el jurado evaluador, el cual pido que se designe para tal efecto.

Firma

Jesús Alicar Farías
C.I: 11.761.18

Lugar y Fecha: San Fernando de Apure 19/09/16.

DEDICATORIA

Primeramente, a Dios todo poderoso, a quien es mi guía y me ilumino para seguir este recorrido y no permitir que desmayara en el logro de una meta más en mi vida. A mi madre y hermanos que con su educación culmine una de mis metas planteadas.

A mis familiares y amigos, que de una manera u otra colaboraron para que llegara a este nuevo escalón que me impulsa a la continuidad de una formación integral y profesional.

A todas y todos, de corazón les digo ¡muchas gracias!

García Addys

AGRADECIMIENTOS

A la majestuosa Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora, por permitirme formar parte de esta casa de estudios y finalizar satisfactoriamente este nivel.

Al Dr. Alick Farías con su gran calidad humana, quien oriento y fue guía durante todo el tiempo que duro la realización del trabajo de grado.

A todos los profesores, amigos y demás personas que creyeron en mí y por brindarme su apoyo y colaboración.

¡Gracias a todos!

García Addys

ÍNDICE GENERAL

	pp.
LISTA DE CUADROS.....	ix
LISTA DE GRAFICOS.....	x
RESUMEN.....	xi
INTRODUCCION.....	1
CAPITULOS	
I. EL PROBLEMA.....	4
1.1 Planteamiento del Problema.....	4
1.2 Objetivos de la Investigación.....	8
1.2.1 Objetivo General.....	8
1.2.2 Objetivos Específicos.....	8
1.3 Justificación de la Investigación.....	9
1.4 Alcance.....	12
1.5 Limitaciones.....	12
II. MARCO REFERENCIAL.....	13
2.1 Investigaciones Afines.....	13
2.2 Bases Psicopedagógicas.....	15
2.2.1 Teoría sociocultural de Vigotsky.....	15
2.2.2 Teoría Constructivista.....	16
2.2.3 Teoría de la Psicomotricidad.....	17
2.2.4 Teoría Psicológica de los Roles.....	18
2.3 Bases Teóricas.....	18
2.3.1 Estrategias de aprendizaje.....	18
2.3.2 Estrategias creativas.....	19
2.3.3 Las estrategias pedagógicas de aprendizaje.....	20
2.3.4 La motivación.....	26
2.3.5 Socialización.....	27
2.3.6 La integración.....	27

2.3.7 Estrategias didácticas.....	27
2.3.8 Estrategias instruccionales tradicionales.....	29
2.3.9 Estrategia magistral o expositiva.....	30
2.3.10 Estrategia socializada.....	33
2.3.11 Estrategia Individualizada.....	27
2.3.12 Juegos tradicionales como valor cultural.....	34
2.3.13 Juegos tradicionales con objetos.....	36
2.3.14 Juegos tradicionales sin objetos.....	39
2.3.15 Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales...	40
2.4 Fundamentación Legal.....	41
2.4.1 Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999).....	41
2.4.2 Plan de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2013- 2019.....	43
2.5 Operacionalización de Variables.....	45
III. MARCO METODOLOGICO.....	46
3.1 Enfoque Epistemológico.....	46
3.2 Nivel de la Investigación.....	49
3.3 Tipo de Investigación.....	49
3.4 Modalidad.....	51
3.5 Diseño.....	51
3.6 Población.....	52
3.7 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	53
3.8 Técnicas de Análisis de Datos.....	53
3.9 Validez y Confiabilidad.....	54
3.9.1 Validez.....	54
3.9.2 Confiabilidad.....	54
IV. ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS.....	55
4.1 Conclusiones del diagnóstico.....	62
V. PROPUESTA DE ESTRATEGIA DIDACTICA PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS DOCENTES DE	

EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNELLLEZ, SAN FERNANDO ESTADO APURE.....	64
5.1 Presentación de la propuesta.....	64
5.2 Justificación.....	65
5.3 Fundamentación.....	66
5.4 Objetivos de la propuesta.....	67
5.4.1 Objetivo General.....	67
5.4.2 Objetivos Específicos.....	67
5.5 Factibilidad de la propuesta.....	76
5.6 Factibilidad institucional.....	76
5.7 Factibilidad técnica.....	77
5.8 Factibilidad económica.....	77
5.9 Factibilidad social.....	79
5. 10 Evaluación del programa.....	79
VI. RECOMENDACIONES.....	80
6.1 RECOMENDACIONES.....	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82

LISTA DE CUADROS

CUADRO	pp.
1. Cuadro 1. Operacionalización de Variables.....	45
2. Cuadro 2. Conocimientos que posee el docente sobre sobre juegos tradicionales.....	56
3. Cuadro 3. Utilización de los juegos tradicionales como acción didáctica.....	58
4. Cuadro 4. Actualización y entrenamiento del docente para la práctica de juegos tradicionales.....	60
5. Distribución de gastos.....	78

LISTA DE GRAFICOS

GRAFICO	pp.
1. Conocimientos que posee el docente sobre juegos tradicionales.....	56
2. Variable utilización de los juegos tradicionales como acción didáctica.....	59
3.Actualización y entrenamiento del docente para la práctica de juegos tradicionales.....	61



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS
LLANOS OCCIDENTALES "EZEQUIEL ZAMORA"
UNELLEZ – APURE
COORDINACIÓN DE POSTGRADO

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES EN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA
DE LA UNELLEZ, SAN FERNANDO ESTADO APURE.**

Autor: Licda. Addys García.

Tutor: Dr. Alicar Farías.

Fecha: Mayo 2017

RESUMEN

El propósito de esta investigación fue diseñar plan de Estrategia Didáctica para Incentivar la Práctica de los Juegos Tradicionales en los Docentes de Educación Física de la Unellez, San Fernando Estado Apure. Caso: Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales "Ezequiel Zamora", San Fernando Estado Apure; el tipo de investigación correspondió a un proyecto factible, el presente estudio se apoya en una investigación de campo de carácter descriptivo. La población objeto de estudio estuvo conformada por 3 docentes de educación física de la Unellez San Fernando Estado Apure. Para la recolección de la información se utilizó un cuestionario estructurado por preguntas cerradas de carácter policotómico para recabar la información que sirvió de base al diagnóstico de la situación planteada. Asimismo, se utilizó la técnica de la encuesta por lo que se recabo la información en forma directa de la realidad, a través de las fuentes primarias, conformadas por el docente en estudio. Los datos fueron analizados cuantitativamente, y expresados en frecuencias y porcentajes como productos de datos suministrados por la población, los cuales son reportados en cuadros y gráficos. Se concluye, que existe deficiencia en las estrategias didácticas para Incentivar la Práctica de los Juegos Tradicionales en los Docentes de Educación Física de la Unellez, San Fernando Estado Apure, razón por la cual se diseñó la propuesta. Se recomienda que los docentes apliquen los conocimientos adquiridos durante el proceso de estrategias didácticas de modo que encaminen su institución hacia el logro de una mejor calidad educativa.

Descriptor: Estrategia Didáctica, Juegos Tradicionales, Docente de Educación Física.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se requiere de una educación que promueva el desarrollo de una ciudadanía crítica, autónoma y participativa; para dar respuesta a estos nuevos retos, se requiere una formación del docente quien tiene la responsabilidad de impartir una educación integral y de calidad, además, de estar ajustada a las exigencias de la sociedad presente. Por ello, en esta investigación se ha puesto la mirada en el profesorado como elemento fundamental para la descripción de la realidad docente de educación física.

De este modo, de acuerdo a la CEPAL-UNESCO (2010), América Latina en el marco del siglo XXI, los desafíos de la educación "son los de contribuir a crear, ciertas condiciones educacionales, de capacitación y de incorporación del progreso científico-tecnológico que hagan posible la transformación de las estructuras productivas de la región en un marco de progresiva equidad social". (p.45), documento que propone un camino para transformar la educación, la capacitación y aumentar el capital científico-tecnológico de la región. Lo cual implica que la educación deberá escuchar al entorno, para mejorar la oferta de capacitación y de formación del docente, que supere las directrices netamente instruccionales, para dar paso a un proceso de preparación de un docente de educación física, deporte y recreación, que viabilice en sus prácticas, acciones sociales, entramadas en valores, y ajustadas a propiciar una relación educativa horizontal en la que el educador respete la autonomía del grupo de educandos, se sensibilice por los problemas de educación integral del estudiante, así como; del medio ambiente.

Es por ello, el rol que debe ejercer el docente de educación física, deporte y recreación es de habilitar en los estudiantes; el conocimiento, destrezas y habilidades para la vida, que conlleven a que el estudiante desarrolle una comprensión de las posibilidades inmanentes, desde una

postura crítica y una acción social, afirmando su propia voz, donde las prácticas de esta asignatura lo formen en habilidades motrices, pero también en habilidades sociales, éticas y humanas. Consecuentemente, la estrategia didáctica del docente de educación física, deporte y recreación, entrama un acercamiento que desea reducir las categorías teóricas a su contexto vivido, para subsumir lo abstracto dentro de lo concreto y hacer de la recuperación de las experiencias vividas, el motivo dominante de sus prácticas, a fin de que pueda superar la visión mecanicista de esta asignatura e imbricarla en procesos de reflexión constante, de superación, y de innovación, lo cual constituye la tarea de la reconstrucción, a partir del análisis del conocimiento y las relaciones sociales que entrama, desde el ejercicio profesional, para apropiarse de sus elementos y habilidades materiales útiles y reestructurarlos como parte de la producción de nuevas e interesantes formas de acciones orientadas al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por ello, los procesos inherentes a la acción didáctica del docente en educación física, deporte y recreación, deben crear momentos y espacios para que reflexionen y tenga conciencia de lo que hace, para qué le sirve y qué ha aprendido al respecto, animándolos a utilizar este conocimiento para de construir y reconstruir su propia praxis. Es decir, en la unidad cuerpo-espíritu, en un continuo juego de estados de relajación y tensión, en la búsqueda de un movimiento económico y natural.

Desde esta realidad, este trabajo versa en proponer estrategias didácticas para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en los docentes de educación física de la UNELLEZ, San Fernando Estado Apure, para ello, tomando en consideración el tipo de diseño, el presente estudio se apoya en una investigación de campo de carácter descriptivo. En este sentido, la investigación se estructuró en 6 capítulos a saber:

Capítulo I: Se presenta el problema: planteamiento, objetivo general, objetivos específicos y justificación.

Capítulo II: Comprende el marco referencial: antecedentes de la investigación, bases teóricas y operacionalización de variables.

Capítulo III: Marco metodológico, tipo de investigación, modalidad, diseño, población, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Capítulo IV: Análisis de los resultados en relación a variables del estudio.

Capítulo V: Se presenta la propuesta de estrategia didáctica

Capítulo VI: Se presentan las recomendaciones inherentes a la puesta en práctica del diseño. Finalmente se reportan las referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

La Educación venezolana plantea como una de sus finalidades fundamentales el desarrollo pleno e integral de la personalidad del individuo el logro de un hombre apto, sano para el ejercicio de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática. Estas aspiraciones de la educación se lograrán a través de las acciones educativas formales y no formales, contempladas en los planes o programas de los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo. La educación física es parte de este proceso educativo y el propósito fundamental es proponer cambios persistentes de conducta a nivel afectivo, cognoscitivo, primordialmente psicomotor; usando como medio la afectividad física planificada. Los aprendizajes logrados por el educando contribuyen esencialmente al desarrollo pleno y armónico de su personalidad, y por otra parte ayudan a mejorar su salud física, mental y social.

Esta área contempla tres tópicos: aptitud física, deporte y recreación por lo que pretende proveer al estudiante de una variedad de actividades físicas. Esta variedad le proporciona al mismo gran atractivo o utilidad inmediata y mediata. Asimismo, dentro de la recreación se plantea, para todo el nivel educativo, una serie de actividades tendentes a satisfacer necesidades lúdico-competitivas, expresivas, participativas y recreativas del educando a través de juegos, expresión cultural social y vida al aire libre.

En atención a favorecer esta adaptación se propone entre las actividades realizadas por el docente de educación física, juegos tradicionales, para que las(os) estudiantes desarrollen el lenguaje, exploren, conozcan los objetos que le rodean, su corporalidad, su inteligencia y se

integren socialmente. Se destaca así, el beneficio de las actividades lúdicas, pues estas tienen su base en el juego, por lo que son innumerables los beneficios que el juego y especialmente el juego tradicional, tiene para los docentes, ya que los vincula con su identidad cultural, sus valores, sus costumbres, de una manera agradable y creativa. De tal modo que, se plantea como necesidad, que, desde la universidad, se fomenten los juegos tradicionales con la finalidad de lograr desarrollar en los estudiantes actividades para la práctica de una convivencia sana; sin olvidar que la efectividad educativa, dependerá siempre de la implicación de la familia y de la sociedad en general, así como otros actores, que pueden llegar a modificar hábitos y actitudes.

Lo anteriormente señalado, denota la relevancia de los juegos tradicionales, como una estrategia de aprendizaje, que sirve de estímulo en las diferentes áreas del proceso evolutivo del estudiante, brindándole oportunidades de interactuar con sus compañeros, además de obtener experiencias, las cuales, le ayudarán en su desarrollo integral. En tal sentido, para lograr esto es necesario contar con un personal docente preparado para desarrollar actividades que involucren los juegos tradicionales; es decir, un docente que conozca y domine los mismos, para usarles como estrategia de aprendizaje.

Cabe mencionar, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su Artículo 111, plantea que:

“Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades 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”.

Es evidente que la recreación satisface necesidades humanas básicas de jugar, relacionarse, hacer deporte, disfrutar de actividades al aire libre, tener aficiones, participar de actividades artísticas, contribuyendo al

desarrollo humano integral. Es por ello que el docente de educación física debe asumir, ahora más que nunca, un papel activo y creativo, en la búsqueda de las mejores formas para trabajar en las actividades diarias de clase; siempre, claro está, a partir de unos principios psicológicos centrados en las necesidades e intereses de los niños y niñas.

De allí que Infante (2012), señala que una de las necesidades de recreación consiste en: Un campo de actividades y experiencias, que se realizan especialmente en el tiempo libre a escogencia propia y posee la potencialidad de enriquecer la vida mediante la satisfacción de ciertas necesidades y de cultivar relaciones humanas sanas y armoniosas. (p. 23). Por consiguiente, las actividades recreativas tienen gran importancia, se desarrollan en los estudiantes valores fundamentales para la eficiente convivencia en sociedad, conformando un espíritu solidario, cooperador y dispuesto al logro de las metas comunes.

Lo anterior indica que el juego constituye un factor primordial dentro del área de Educación Física, porque forma al estudiante de manera integral, interactuando con su medio, promoviendo los valores que hacen posible la relación fundamental del estudiante, cuando se encuentra en actividades recreativas que tanto lo motivan. Dentro de este contexto, se destaca la utilización de juegos tradicionales como estrategia metodológica importante, permite obtener en el estudiante un aprendizaje de calidad, alejándolo de lo rutinario, de lo cotidiano, copiator de aprendizaje y hacedor de tareas. Esto implica que este docente debe desarrollar una capacidad de espíritu crítico, en relación al conocimiento de los juegos tradicionales, puesto que, para su utilización como recurso pedagógico, el conocimiento anticipado de los juegos permite prever las dificultades con las cuales es posible que se tropiece al utilizar tales recursos. De esta manera, se destaca el vínculo entre las actividades lúdicas y el aprendizaje del estudiante; situación está que no es aprovechada por el docente de educación física de la UNELLEZ San

Fernando, para orientar y conducir a los educandos, específicamente en cuanto a lo que concierne a juegos tradicionales, desde temprana edad se les forma la personalidad y se adquieren los modelos de comportamiento que han de acompañar al individuo a lo largo de la vida.

De acuerdo a los anteriores señalamientos y comparando los mismos con la realidad de la institución universitaria (UNELLEZ) seleccionada para realizar este estudio representada por el docente de educación Física, según observación directa del autor de este trabajo, en la misma se presenta una escasa presencia de elementos teórico-prácticos en el proceso educativo dirigido por el docente para desarrollar actividades recreativas lúdicas que incluyan la práctica de los juegos tradicionales en su horario de clases, esto con la finalidad de preservar los conocimientos que con el transcurrir del tiempo los padres han enseñado a sus hijos en diferentes épocas del año y que van pasando de generación en generación pues, conforman el acervo cultural del venezolano y por ende del apureño.

Sin embargo, en la institución antes mencionada no se le enseña a las(os) estudiantes cuales son estos juegos y como se realizan, muchas veces por falta de motivación y otras porque no los practican y van perdiendo el conocimiento sobre los mismos desaprovechando así la oportunidad de fortalecer el arraigo que nos identifica como pueblo. Por consiguiente, este problema contribuye a desfavorecer el uso de los juegos tradicionales como estrategia metodológica importante en el desarrollo evolutivo de las(os) estudiantes, lo que evidenció la necesidad de indagar acerca de la información que posee el docente sobre los juegos tradicionales como recurso pedagógico y las estrategias utilizadas para dirigir los juegos tradicionales en las(os) estudiantes; lo cual implicará la necesidad de dar respuesta a las siguientes interrogantes:

¿Qué conocimientos sobre juegos tradicionales poseen los docentes de Educación Física de la UNELLEZ San Fernando?

¿Qué estrategias utilizan los docentes para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en las(os) estudiantes de la UNELLEZ San Fernando?

¿Qué actualización han recibido los docentes para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en las(os) estudiantes de la UNELLEZ San Fernando?

¿Qué estrategias deben incorporar los docentes de Educación Física para fundamentar la práctica de los juegos tradicionales en las(os) estudiantes de la UNELLEZ San Fernando?

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1 Objetivo General

Proponer estrategias didácticas para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en los docentes de la carrera licenciatura en educación mención educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Diagnosticar los conocimientos sobre juegos tradicionales que poseen los docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure.
2. Describir la utilización de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la promoción del aprendizaje significativo en las(os) docentes de la UNELLEZ.
3. Determinar la actualización que han recibido los docentes para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en las(os) estudiantes de la UNELLEZ San Fernando.
4. Proponer estrategias didácticas para la práctica de juegos tradicionales, dirigida al docente de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure.

1.3 Justificación de la Investigación

En el subsistema de educación universitaria , el cual constituye una de las fases superiores del sistema educativo venezolano, resulta de gran relevancia la inclusión de actividades recreativas tradicionales, que faciliten el desarrollo cognoscitivo e integral, para contribuir con el aprendizaje del estudiante, y donde el docente reconozca las áreas de recreación propias de ese subsistema; con la finalidad de incorporarlas en el proceso educativo, que servirán como método pedagógico, que involucrará una metodología de conocimientos, creatividad, iniciativa, autoestima, comunicación, toma de decisiones, solidaridad, destrezas y habilidades para aprovechar todas las potencialidades en el estudiante y contribuir de esta forma con el desarrollo evolutivo del mismo.

Para lograr este propósito, es necesario contar con un personal preparado en las diversas áreas del currículo, con la finalidad de facilitar el proceso, diagnosticar situaciones, que propongan alternativas y soluciones efectivas en el proceso enseñanza y aprendizaje. Entre estas actividades, se encuentran indicadas las actividades recreativas, las cuales tienen su máxima expresión en el juego; el cual se manifiesta inicialmente en el nivel preescolar de una manera simbólica, pero, que, a través de las diferentes etapas, la interacción y la buena dirección del docente, se constituye en una fuente de experiencias gratas, que faciliten situaciones para un aprendizaje más significativo. Dicho estudio se ubica dentro del Área Ciencias de la Educación ya que se encuentra enmarcado dentro del hecho y el acto educativo. Asimismo, se ubica dentro de las líneas de investigación Educación Superior y Educación Física, Deporte y Recreación; las cuales están establecidas por la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora.

En relación a lo antes expuesto, conviene señalar, que las actividades lúdicas, tienen un papel decisivo en el desarrollo de las facultades

intelectuales y emocionales del estudiante de educación universitaria; por ello, no se puede concebir el desarrollo integral del educando y su aprendizaje sin ofrecer la oportunidad del juego, pues sería como mutilar su sano desarrollo. En tal sentido, se considera que, se debe dar una visión preferencial a la utilización de los juegos tradicionales en el nivel universitario. Bajo la perspectiva de esta caracterización, se plantea presentar estrategias didácticas para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en los docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure, a fin de fortalecer las herramientas de enseñanza del profesor de Educación Física en el Subsistema de Educación Universitaria. Igualmente, adquiere relevancia y se considera justificado por las razones siguientes:

Desde el punto de vista filosófico, la investigación se sustenta en la concepción humanista de la educación universitaria, entendiendo esta, como un proceso permanente, que concibe al educando como una persona con intereses y necesidades, con libertad para tomar sus propias decisiones, en función de la dinámica social; decidir con responsabilidad para escoger y hacerse a sí mismo; donde la autorrealización esté relacionada directamente con el ser social y en función de los cambios socio ambientales, al considerar a la persona como un todo, coincidente con el enfoque de una educación para la formación integral, que toma en cuenta el desarrollo intelectual. Todo lo expuesto anteriormente permite conocer la importancia de la selección del tópico juegos tradicionales como tema de investigación, el cual se justifica al considerar las siguientes razones:

- La importancia que tiene la aplicación de acciones pedagógicas innovadoras en la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales (UNELLEZ).

- La capacitación y el entrenamiento son fundamentales para el docente de educación física en el desarrollo de los subproyectos.

- La motivación que se logre en las(os) docentes y estudiantes para participar en los diferentes juegos.

En relación al impacto social, el juego se considera, como una actividad en la cual, gracias a la cooperación con otros estudiantes, se logra adquirir papeles que son complementarios. El juego, es una de las actividades del estudiante, que va más allá de sus atributos como ejercicio funcional; también se considera una de las formas de participar en la promoción del desarrollo de la identidad cultural; resulta ser una actividad, que genera, junto al aprendizaje, zonas de desarrollo próximo. El juego, provoca en el docente una sensación continua de exploración y de descubrimiento, que producen cambios significativos en la conducta.

Por otra parte, el juego es una actividad fundamental para la construcción del lenguaje y del pensamiento, incluyendo lo lúdico, que estimula la actividad combinatoria, como clave en el desarrollo, tanto del lenguaje como del pensamiento; finalmente, los juegos en general y en particular los juegos tradicionales, van a permitir, la activación y estructuración de las relaciones sociales. En el Ámbito Metodológico aportará información acerca de lo que realiza el docente de Educación Física para facilitar la enseñanza de habilidades en el proceso de adquisición de conocimientos en los estudiantes, pues la labor del docente se constituye en un hecho fundamental para propiciar actividades que desarrollen sus capacidades.

En este orden de ideas, la investigación adquirirá relevancia, con el diseño de la aplicación de los juegos tradicionales, pues, se proporcionará una herramienta, que contribuirá a mejorar el desempeño del docente de educación física, ofreciendo la oportunidad a estudiantes, de participar activa, voluntaria y continuamente en las actividades planificadas. En el aspecto institucional, le brindará al docente de educación física la oportunidad de desarrollar los contenidos pedagógicos de manera novedosa,

así como la participación activa en los eventos folklóricos que se realizan en la institución universitaria. Desde esta perspectiva se aprecia la importancia de integrar el aprendizaje sobre los juegos tradicionales en el proceso formativo de las(os) estudiantes como manera de preservar el pasado histórico, por lo cual el docente debe asumir su rol promotor para integrarlos activamente en tan importante proceso.

1.4 Alcances

Los resultados de esta investigación constituirán un aporte referencial y descriptivo de la situación encontrada en la institución universitaria en estudio, lo cual permitirá a la misma tomar decisiones sobre el uso de estrategias didácticas para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en la educación universitaria venezolana, en tal sentido, los alcances que tendrá la investigación entre otros servirán para recabar información sobre la aplicación de acciones didácticas para incentivar la práctica de juegos tradicionales en los docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando a fin de fortalecer las tradiciones, manifestaciones folklóricas e identidad nacional y regional, así como el uso de nuevas acciones pedagógicas en búsqueda de lograr en el docente la aprehensión de un aprendizaje significativo, de igual manera servirá como referencia documental a futuras investigaciones relacionadas con el mismo tema.

1.5 Limitaciones

Es de señalar que, los resultados sólo serán válidos para la población en estudio, por lo que las conclusiones no se podrán generalizar fuera del alcance de la misma, la cual está delimitada por el docente de educación física de la UNELLEZ San Fernando, Estado Apure.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Investigaciones Afines

Tomando en consideración la importancia de los juegos tradicionales como estrategia educativa en las actividades pedagógicas, donde se puede permitir al docente manifestar su creatividad, energía, belleza en el movimiento, salud mental y social, entre otras; se anuncian a continuación conclusiones de estudios realizados que de una u otra forma guardan relación con el tópico seleccionado.

Luzardo (2013), Realizó un estudio titulado: Estrategias didácticas dirigidas a la consolidación de los valores en educación primaria. El propósito de este estudio fue Analizar acciones didácticas dirigidas a la consolidación de los valores en la educación primaria; realizó una investigación de tipo descriptiva, no experimental, transaccional, de campo, con una población constituida por dieciocho (18) docentes y setenta (70) estudiantes. Utilizó la técnica de observación por encuesta, y como instrumento, el cuestionario dirigido a la población de estudio, el mismo estuvo conformado por 27 ítems.

En cuanto a la validez del instrumento utilizó la evidencia relacionada con el contenido a través de la opinión de los expertos y su confiabilidad fue determinada a través del coeficiente de Alfa Cronbach. El análisis de los resultados fue realizado a través de la estadística descriptiva en representaciones de tablas de frecuencias, porcentajes y medias aritméticas. Entre las conclusiones obtenidas, pudo mencionar que el docente poco desarrolla las estrategias didácticas, ya que casi nunca utiliza estrategias de aprendizaje y de enseñanza para el desarrollo de la educación en valores, asimismo, desarrolla los valores tolerancia, respeto, honestidad, pero el valor

disciplina no está siendo desarrollado por parte de los docentes y que estos casi nunca procuran la participación, integración y establecen buenas relaciones interpersonales con los miembros de la comunidad escolar.

Ortegano y Bracamonte (2014), presentaron un trabajo titulado: Actividades lúdicas como estrategias didácticas para el mejoramiento de las competencias operacionales en enseñanza aprendizaje de las matemáticas básicas. El objetivo de este trabajo fue evaluar las actividades lúdicas como estrategias didácticas para el mejoramiento de las competencias operacionales en matemáticas. Como conclusión se tuvo que los ejercicios expuestos con los juegos lúdicos fueron solucionados por los estudiantes de manera satisfactoria, con interés y sin grado de dificultad. Lo que indica que esta estrategia es significativa y que contribuye a generar las competencias requeridas de manera eficaz. Recomendando a los docentes aplicar actividades lúdicas para el mejoramiento en esta área.

Ortiz de Zevallos (2014), realizó un trabajo titulado: Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural Mochica en educación primaria en una Institución Educativa de San José de Moro – La Libertad. El objetivo principal de la investigación es analizar las estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural Mochica de los alumnos, previstas por los docentes del nivel primario de la mencionada institución, desde tres elementos de su planificación: la selección contenidos; la selección de materiales educativos; y desde la programación de sus actividades para identificar los tipos de estrategias aplicadas por los docentes. La investigación es cualitativa de nivel exploratorio, basada en la metodología de estudio de caso. Se seleccionó intencionalmente un total de 10 sesiones de aprendizaje de 1ero, 3ero y 5to grados de primaria, cuyas capacidades demostraron un vínculo directo o relevante con los contenidos de la Identidad Cultural Mochica, permitiendo su selección para el análisis de la programación de las estrategias didácticas de los docentes.

Entre los resultados más importantes del estudio, se concluye que los docentes sí planifican estrategias que promueven el desarrollo de la identidad cultural Mochica de sus alumnos en las áreas de Personal social, Ciencia y ambiente y Arte. Sin embargo, las estrategias previstas en mayor medida son aquellas que facilitan la adquisición del conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas; mientras que aquellas que permiten la adquisición de actitudes, valores y normas, son las menos planificadas por las docentes. En las programaciones de áreas como Comunicación y Matemática, no se ha encontrado ningún tipo de estas estrategias, puesto que en ellas no se acogen contenidos relacionados al desarrollo de la identidad cultural Mochica.

De este modo, los estudios presentados son una muestra de que las universidades han enfocado la necesidad de superar el tecnicismo existente en la praxis del docente de educación física, y de convertirlo en un facilitador y formador de una educación integral en el estudiante, sin tomar en cuenta las estrategias didácticas que debe asumir el docente para lograr un cambio, y una verdadera transformación educativa que conlleve a la toma de conciencia, del rol social, ético, y didáctico que debe asumir este profesional en aras de contribuir a la formación integral del estudiante, lo que conlleva a resaltar la importancia de esta investigación, puesto que hasta ahora no existen estudios que hayan profundizado sobre estrategias didácticas en la práctica de los juegos tradicionales, aspectos que destacara esta tesis.

2.2 Bases Psicopedagógicas

2.2.1 Teoría sociocultural de Vigotsky

Esta teoría enfatiza la participación activa de los niños con su ambiente, considerando al crecimiento cognoscitivo como un proceso colaborativo. Afirma que los estudiantes aprenden a través de la interacción social, adquiriendo habilidades cognoscitivas como parte de su inducción a una forma de vida. Las actividades compartidas ayudan al estudiante a

interiorizar la forma de pensamiento y conducta de su sociedad y a apropiarse de ellas. De acuerdo con Vigotsky, los adultos deben ayudar a dirigir y organizar el aprendizaje de los estudiantes antes de que estos puedan dominarlo e interiorizarlo. Lo anterior expuesto señala la importancia de la mediación del docente, el cual debe organizar el proceso educativo, propiciando en el estudiante actividades espontáneas conducentes a lograr un aprendizaje significativo en el mismo.

2.2.2 Teoría Constructivista

Tomando en cuenta que la psicología es una de las ciencias que explica el aprendizaje de los estudiantes, el Currículo Básico Nacional (1997), toma sus aportes bajo un enfoque teórico del constructivismo, el cual postula según Vigotsky (1997), que “Toda persona construye sus propios conocimientos, tomando del ambiente los elementos que su estructura cognitiva sea capaz de asimilar” (p.57). Esto explica cómo los estudiantes pueden tomar de su entorno toda la información referida a cualquier tópico interesante para él.

Asimismo, el constructivismo es un enfoque que sostiene que el individuo, tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea.

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza se organiza en torno a que el estudiante es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea, participar directamente en las actividades relacionadas con juegos tradicionales que se realizan en la institución.

Además de que el hecho de que en la actividad constructiva del estudiante se aplique unos contenidos de aprendizaje preexistente condicionando el papel que está llamado a desempeñar el docente. Su función no puede limitarse únicamente a crear las condiciones óptimas para que el estudiante despliegue una actividad mental constructiva rica y diversa; el docente ha de intentar, además, orientar esta actividad con el fin de que la construcción del estudiante se acerque de forma progresiva a lo que significan y representan los contenidos.

2.2.3 Teoría de la Psicomotricidad

La psicomotricidad es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Igualmente, puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

Basado en una visión global de la persona, el término psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en el ámbito, educativo. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional. Al respecto, Berruezo (2007), plantea que: "La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir

del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto” (s/p).

2.2.4 Teoría Psicológica de los Roles

La teoría de los roles de Lamberth J. (1989) plantea que “todo individuo ocupa una posición dentro de la sociedad a que pertenece y ésta le exige realizar actividades o roles sujetas a ciertas normas vigentes y expectativas” (p. 13). En tal sentido, el docente de las escuelas bolivarianas debe capacitarse de manera sistemática y profunda sobre diferentes tópicos que favorezcan la praxis pedagógicas, específicamente en el aspecto referido a los juegos tradicionales, donde deberá mostrar conductas acordes con el desempeño de roles, tales como mediador, promotor, asesor, facilitador, orientador y evaluador, por lo cual debe buscar las estrategias pedagógicas necesarias para lograr el aprendizaje de los y las estudiantes en forma integral a través de la ejecución de estos juegos.

2.3 Bases Teóricas

2.3.1 Estrategias de Aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje representan el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas y los objetivos que persiguen con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje. De allí que, La ofrezcan al docente un conjunto de elementos conceptuales y de herramientas aplicables al trabajo en el aula para lograr que el estudiante aprenda. Al respecto, el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007), manifiesta en el primer Pilar de la Educación el pensamiento de Simón Rodríguez; “O inventamos o erramos” (p.16). Por consiguiente, queda en manos del docente proveer a los estudiantes de los mecanismos para obtener un aprendizaje significativo a través de las estrategias adecuadas para ello.

Asimismo, es necesario resaltar la importancia de la calidad y cantidad de las estrategias que se ponen en práctica con los estudiantes cuando ellos aprenden ya que esto no es algo que surge espontáneamente, sino que requiere de una enseñanza intencionada. En este contexto, los seres humanos, desde que nacen dan demostraciones creativas, inician su paso de adaptación al medio, mediante una serie de procesos de exploración e investigación, por lo menos durante los primeros años de vida sus actividades están centradas en la creatividad, inquietud, curiosidad y necesidad de construir su propio conocimiento. Los psicólogos de la educación han creado programas de formación permanente del profesorado para mejorar el aprendizaje de asignaturas, según los hallazgos empíricos recientes. Estos estudios demuestran que las investigaciones sobre la enseñanza pueden utilizarse para formar a los profesores, de manera que aumenten la capacidad de aprendizaje de sus estudiantes.

De acuerdo a Blanco (2010) las estrategias son: “los procedimientos adecuados que debe seguir un docente para lograr hacer efectivo los objetivos que se ha trazado” (p.78). Por ello, éstas permiten que se diseñen metodologías adecuadas, así como se planifiquen en tiempo, lugar y con los recursos adecuados, las actividades a realizar. Sin una planificación adecuada de lo que se va a realizar, así como la determinación de los recursos necesarios y del tiempo empleado para ello, es muy difícil que se logre obtener la aplicación efectiva de una estrategia. De ahí que, no basta para definir claramente la estrategia a utilizar, hace falta conocer a quien debe aplicársele, bajo qué parámetro va a ser controlada y con qué recursos cuenta para ello.

2.3.2 Estrategias Creativas

Son aquellas estrategias destinadas a crear o potenciar enlaces adecuados entre los conocimientos previos y la información nueva que ha de

aprenderse, asegurando con ello un mayor significado de los aprendizajes logrados. De acuerdo con Mayer (2010), a este proceso de integración entre lo "previo" y lo "nuevo" se le denomina: construcción de "conexiones externas". Al respecto De la Torre (citado por Gómez 2013), afirma que uno de los errores más frecuentes en el que incurren los programas de enseñanza creativa es la generalización del término creatividad. Debe tenerse en cuenta que se trata de un fenómeno relativo y que se manifiesta en distintos niveles y ámbito. No puede juzgarse con los mismos patrones, los fenómenos creativos de los adultos, que los de un niño o un adolescente.

Pues la originalidad de un niño no puede compararse a la de un adulto. Lo mismo sucede con la flexibilidad y la fluidez. El docente debe tener presente estos aspectos y diseñar estrategias creativas que exprese claramente hacia cuales conductas o habilidades se desee encaminar a los estudiantes, además de evaluar el logro de los objetivos. Se puede señalar que las estrategias creativas, se han definido de muchas formas, logrando constituir un "conjunto de técnicas, procedimientos, actividades y recursos propuestas en función del logro de los objetivos", que permitan desarrollar en el educando su intelectualidad, destreza, originalidad y en consecuencia su motivación. Por lo que a continuación se hace la descripción de algunas de estas estrategias creativas como alternativas en el proceso de enseñanza – aprendizaje:

Método: Es el modo ordenado de proceder para llegar a un resultado o fin determinado, especialmente para descubrir la verdad y sistematizar los conocimientos. De ahí que el Método de enseñanza es según Vargas (2010) "el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos" (p.34). El método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje. Es el planeamiento general de la acción de acuerdo con un criterio determinado y teniendo en vista determinadas metas. Entre los

métodos se encuentran:

Deductivo: Salkid, (2005) “Cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular”. El profesor presenta conceptos, principios o definiciones o afirmaciones de las que se van extrayendo conclusiones y consecuencias, o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas. Si se parte de un principio, por ejemplo, el de Arquímedes, en primer lugar, se enuncia el principio y posteriormente se enumeran o exponen ejemplos de flotación. Los métodos deductivos son los que tradicionalmente más se utilizan en la enseñanza. Sin embargo, no se debe olvidar que, para el aprendizaje de estrategias cognoscitivas, creación o síntesis conceptual, son los menos adecuados.

Inductivo: El autor anteriormente citado refiere que se presenta este método “cuando el asunto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige”. Modalidad eminentemente empírica de investigación que parte de la observación de la casuística de un fenómeno para, mediante la búsqueda y agrupación de semejanzas, formular conclusiones de valor general

Heurístico: Según Monzón (2009) Consiste en que el profesor incite al alumno a comprender antes de fijar, implicando justificaciones o fundamentaciones lógicas y teóricas que pueden ser presentadas por el profesor o investigadas por el alumno.

Activo: El autor citado expresa que este método se pone en práctica cuando el alumno participa en todas las actividades de clase, es decir, este método permite que la clase sea conducida por los alumnos, convirtiéndose el docente en guía del proceso y no en trasmisor del saber.

Proyectos: Fue creado por W.H. Kilpatrick en 1918. Lo fundó en el análisis del pensamiento hecho por John Dewey, y su cometido fue el ensayo de una forma más efectiva de enseñar. Tiene la finalidad de llevar al alumno

a realizar algo. Es un método esencialmente activo, cuyo propósito es hacer que el alumno realice, actúe. Es, en suma, el método de determinar una tarea y pedirle al alumno que la lleve a cabo. Intenta imitar la vida, ya que todas las acciones del hombre no son otra cosa que realizaciones de proyectos.

Técnica de enseñanza: Su significado se refiere a la manera de utilizar los recursos didácticos para un aprendizaje efectivo en el educando. Conviene al modo de actuar, objetivamente, para alcanzar una meta. Aplicar estrategias creativas en el aula y hacerlo en el momento preciso es parte de la docencia de estos tiempos. Estrategias de características distintas capaces de captar lo que el grupo desea aprender y moldear sus aspiraciones, es el trabajo creativo más importante. La visualidad, la gesticularidad, la sonoridad, etcétera, son características que el docente debe establecer dentro del grupo para canalizar las actividades pedagógicas en este sentido.

Estas actividades ayudan a los niños a darse cuenta de que la comunicación creativa involucra un sinfín de campos del saber que pueden adaptarse a sus intereses y habilidades. La intervención del juego como herramienta educativa puede ser confirmada con hechos y logros concretos por cualquier docente que emplee las expresiones como parte indivisible del proceso de aprendizaje. Se puede citar como ejemplo:

- Reconocimiento de formas, tamaños, volúmenes, grosores, texturas, etcétera.
- Establecimiento de relaciones espacio temporales.
- Observación, relación y experimentación más cercana con el mundo que le rodea.
- Estímulo a la curiosidad, la invención y el descubrimiento.
- Oportunidad de expresar ideas y experiencias, describiéndolas.

- Reconocimiento de sí mismo y sus relaciones con el mundo a su alrededor.

- Expresión emocional y espiritual.

- Establecimiento de valores como el respeto, la comprensión, la cooperación, la autodisciplina y la solidaridad.

De este modo, la creatividad ha de convertirse en parte esencial de los proyectos para la mejora del sistema educativo, no por razones meramente filosóficas, sino porque la necesidad real de contar en un alto grado con docentes innovadores capaces de enfrentar eficientemente las demandas del futuro, ya que la educación hoy debe perseguir el desarrollo de individuos multidimensionales, enormemente flexibles en su imaginación y en su comprensión de la multiculturalidad. Los programas educativos en materia de creatividad pueden ciertamente ayudar a reparar las debilidades presentes en la educación y garantizar la formación de individuos preparados para los nuevos tiempos: críticos, analíticos, seguros y capaces de tomar decisiones y resolver problemas, imaginativos y libres de pensamiento.

No escapamos, sin embargo, del peligro de considerar la creatividad en términos de productividad. No es extraño hallar en la escuela a docentes (y luego gerentes en las empresas) que ven en la creatividad sólo la posibilidad de mejorar cualitativa y cuantitativamente la producción (de objetos o ideas): cómo lograr que los niños escriban mejor produciendo cosas más originales. Ésa no es la cara más importante del proceso creativo. La otra, la que es obviada la mayor parte de las veces, es la que debemos estimular.

Pensemos por un momento en nuestro alfabeto. Cada letra independiente de las demás no podría desenvolverse sola. Asimismo, un mundo imaginario empobrecido coloca a la persona en situación de aceptar sumisamente las condiciones en las cuales vive. La creatividad no puede ser un lujo para el tiempo libre o para las sociedades con un alto grado de

desarrollo. Precisamente estas sociedades lograron efectuar grandes avances gracias a la impresión de grandes dosis de creatividad. Un individuo que no sea dueño de sus posibilidades creativas, ni siquiera puede desear otro modo de vida, pues el solo deseo implica la sospecha de que existen otras posibilidades.

El arte, al enriquecer el mundo imaginario y brindar herramientas para el desarrollo de la creatividad, va mucho más allá de lograr una mayor producción en cualquier campo. Va dirigido hacia la liberación y el impulso de todo lo que está vivo en el espíritu humano, para hacer del individuo un ser pleno. En el imaginario de cada persona se dibujan todas las cosas que creemos se pueden o no hacer. Y aunque esto no es algo de lo que estemos conscientes, es lo que mueve cada gesto (desde lo más cotidiano a lo más trascendental), llegando incluso a adquirir un carácter social y nacional

2.3.3 Las Estrategias Pedagógicas de aprendizaje

Para el logro de los objetivos, el docente puede organizar la situación de aprendizaje tomando en cuenta los elementos que motiven e interesen a los estudiantes, presentándole espacios para el aprendizaje diferentes y variados con estrategias innovadoras donde el estudiante tenga una visión integral de los conocimientos y adquiera por consiguiente un aprendizaje significativo apropiado a las características; globalizando las áreas de aprendizaje de manera tal que no actúen en forma separada sino que se acerquen y se trabajen en conjunto, siempre que sea necesario y oportuno, de esta manera se evitan repeticiones, lo cual beneficia el ahorro de tiempo y esfuerzo.

Al respecto, la enciclopedia general de la Educación (2003), define las estrategias educativas como “el conjunto de acciones ordenadas dirigidas a lograr unos objetivos particulares de aprendizaje” (p. 332). Esto permite deducir que el docente debe preparar sus actividades escolares de manera concreta en cada fase del proceso educativo. De allí que, en las Escuelas

Bolivarianas, como un proyecto emanado del Ministerio del poder Popular para la Educación, (2002), busque la proyección e integración necesaria para lograr una sociedad más humana y creadora, partiendo de un trabajo organizado; pues, una de sus finalidades es “ofrecer actividades gratificantes tanto para el que las realiza como para el que las dirige de manera de que las mismas coadyuven en la formación del individuo” (p. 02).

Desde esta perspectiva, se aprecia la ejecución de estrategias pedagógicas en la escuela bolivariana, pues, es factible la ejecución de los juegos tradicionales como una actividad placentera para el aprendiz, pero ésta debe hacerse en forma continua desde el punto de vista práctico y teórico. En este último se puede hacer una forma de talleres creativos donde se le facilite experiencias al estudiante para que escriban su historia personal, donde ellos puedan reflejar como era su actuación antes y después de conocer y practicar los juegos tradicionales en la escuela.

En consecuencia, según el Ministerio del poder Popular para la Educación (2002), se les debe permitir a los estudiantes.

Fortalecer la autonomía y repotenciar el placer por lo que el estudiante realiza sin que prevalezcan juicios de valor, permitiendo una forma de trabajo grata y placentera sin vivir las tensiones de las responsabilidades que tiene en las diferentes ocupaciones. Esto implica, asumir una actitud abierta y participativa que permita estrechar las relaciones grupales. (s/p).

Lo planteado indica que, los estudiantes, establecerán sus propias normas, para el funcionamiento efectivo del trabajo en grupos; pues, aunque la actividad genere placer, no se debe confundir con el desorden; ellos mismos se darán cuenta que, para disfrutar también se necesitan normas; pero éstas no deben ser impuestas a la fuerza, ni por otros, sino por consenso protagónico del grupo, donde cada quien expone sus razones, por tanto se le hará más fácil asumirla y mantener la cohesión en el grupo.

Desde esta perspectiva la práctica de los juegos tradicionales es una manera, una estrategia que permite la expresión del ser. A través del juego se puede lograr que los y las estudiantes equilibren su esquema corporal: Ubicación del cuerpo en el espacio, acondicionamiento neuromuscular (entrenamiento), desarrollo del oído musical. Asimismo, profundiza el desarrollo octogonal en los y las estudiantes en los aspectos:

- Físico: capacidad sensorial, crecimiento, peso, estatura.
- Motor: motricidades gruesas y finas.
- Cognitivo: conceptos, respuestas, clasificación, creatividad.
- Social: socialización-autoayuda.
- Moral: sensibilidad, valores, conducta.
- Emocional: seguridad, autonomía, autoestima.
- Lenguaje: enriquecimiento de su vocabulario, receptivo y expresivo.
- Psicosexual: importancia del modelo y estilo, importancia de una identidad.

Así mismo, el docente en la ejecución de los juegos tradicionales puede poner en práctica diferentes estrategias pedagógicas a través de:

2.3.4 La Motivación

La motivación definida por el diccionario de la Educación (2009), como “el conjunto de variables intermedias que activa la conducta y/o orienta en n sentido determinado para la consecución de un objetivo (p.993). De allí que los juegos tradicionales representan una alternativa para incentivar a los y las estudiantes a realizar la obtención de un aprendizaje significativo por medio de los conocimientos que ellos genera. Por tanto, la motivación es una de los factores que determina si los estudiantes obtendrán los resultados académicos deseados. Asimismo, la cadena Tricolor (2011), expresa que “la motivación es una de las principales causas de la conducta humana “(p. 24), esto manifiesta que los motivos operan como fuente de energía necesaria

para comenzar a estudiar y la voluntad para mantenerse en el estudio, en este caso representados por los juegos tradicionales.

2.3.5 Socialización

Según el diccionario de las Ciencias de la Educación (2009) es definida como “el proceso que transforma al individuo biológico en individuo social por medio de la transmisión y el aprendizaje de la cultura de la sociedad” (p.1306). Esto permite que el individuo adquiera las capacidades que le permitan participar como un miembro activo de los grupos y de la sociedad global con la integración lógica y moral que le haga posible la continuidad de la cultura y contribuyendo al orden social.

2.3.6 La Integración

La integración según el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007), es definida como aquella que “desarrolla todas las esferas de la personalidad del estudiante, formándolos para la vida, para lo cual abarca todos los saberes y valoriza el trabajo”. (p.53). Además, destaca los valores que toman en cuenta la cultura popular y las tradiciones; así como las costumbres venezolanas.

2.3.7 Estrategias Didácticas

Las nuevas orientaciones y principios de la didáctica consideran la enseñanza por una parte como actividad interactiva y por otra como actividad reflexiva. Desde la perspectiva de la actividad interactiva requiere relación comunicativa, desde la perspectiva de actividad reflexiva intencionalidad. La intervención docente en el uso de acciones didácticas aplicadas a la enseñanza de determinados contenidos va más allá de una acción transitiva, es algo más que transmitir conocimientos, significa "desarrollar al máximo las potencialidades de la persona". El rol del profesor será guiar los aprendizajes "creando situaciones y contextos de interacción". Enseñar sería así intercambiar, compartir, confrontar, debatir ideas y mediante estas

actividades hacer que el sujeto trascienda los conocimientos adquiridos y genere nuevas estructuras mentales.

De acuerdo con Bixio (2009) las acciones didácticas utilizadas para la enseñanza como actividad reflexiva no es solo explicar conceptos o brindar nuevos significados, es planificar y promover situaciones en las que el alumno organice sus experiencias, estructure sus ideas, analice sus procesos y exprese sus pensamientos. En el aprendizaje se dan dos tipos de actividad condicionantes: por una parte, las acciones y estilo de enseñar del profesor y por otra la didáctica y estilo cognitivo del estudiante. Es interesante observar la relación entre las estrategias que los docentes han aprendido tiempos atrás y la situación de cambios en las que se encuentra la escuela hoy. Muchas veces, se verá que las acciones utilizadas en épocas anteriores no pueden ser las mismas en la actualidad.

Del mismo modo, cuanto más estable sea la situación, más rutinarias y eficaces serán las estrategias, por el contrario, mientras más rápido sea el cambio, más problemas surgirán de la nueva situación: las antiguas acciones se tornarán caducas y otras nuevas serán constantemente solicitadas. Provocar en los estudiantes un conflicto sociocognitivo que les permita darse cuenta de que no hay una única respuesta para resolver un problema, no es solo realizar una pregunta, ello no garantiza una situación problemática. Es conveniente preguntar si la formación de los enseñantes se impregna de "modelos", que orientan y en algunos casos construye el perfil de la formación del futuro profesor, como es posible plantear una única acción para el aprendizaje.

Por consiguiente, autor antes mencionado responde que muchas veces la riqueza de las respuestas de los estudiantes depende justamente de la consigna elaborada y el seguimiento por parte del docente. Ahora bien, en el ámbito educativo existen diversos tipos de acciones, las cuales responden

a postulados conductistas y a postulados constructivistas, siendo una clase de las primeras, las siguientes acciones:

2.3.8 Estrategias Instruccionales Tradicionales

La relación docente-alumno y la forma de conducción del proceso de aprendizaje constituyen factores que han sido objeto de estudio y discusión por parte de investigadores interesados en optimizar la labor educativa. Existen distintos criterios en los que concierne a la definición de Estrategias Instruccionales Tradicionales, pero asumiendo un criterio independiente; se puede decir, que constituyen los procedimientos y técnicas planteadas para lograr los objetivos previstos en un programa de una asignatura determinada utilizando los recursos disponibles para el logro del aprendizaje.

En tal sentido, Lafourcade, P. (2006), expresa que es el conjunto de elementos (métodos, técnicas, recursos, procedimientos instruccionales), que se integran para facilitar el logro de los objetivos de una unidad de aprendizaje. (p.42). Por otra parte, Nerici, (2001) señala, que son las formas de poner en acción los métodos y técnicas destinadas a dirigir el aprendizaje de los educandos con el fin de alcanzar con mayor eficiencia los objetivos. (p. 89). Por consiguiente, Álvarez, (2006), sostiene que son formas de ejecución de procedimientos, en los cuales están involucrados el docente y el alumno, para lograr los objetivos propuestos. (p. 5) En relación a este proceso han surgido distintos enfoques teóricos, St. Ives, A. (2005), admite que no todo proceso educativo genera necesariamente un aprendizaje; y no todo aprendizaje es resultado de un proceso instruccional (p. 9).

Así mismo, las teorías respectivas son numerosas, tanto como las estrategias de aprendizaje y las concepciones convergentes y divergentes que se han emitido al respecto, las contribuciones de la psicología del aprendizaje se han dirigido a estos últimos años de la vida contemporánea a orientar el mejoramiento de la calidad y eficiencia del acto educativo y establecer una mejor educación entre los diferentes componentes del

proceso educativo. En consideración a lo antes planteado, las variables de la investigación que presentan una descripción de cada una de las estrategias que serán objeto de estudio: las magistrales, socializadas y las individualizadas.

2.3.9 Estrategia Magistral o Expositiva

Está considerada como una estrategia destinada a transmitir conocimientos, donde el aprendizaje se obtiene cuando el estudiante recibe tal conocimiento. Al respecto Freire, P. (1970), afirma que, en la enseñanza, el docente cumple con un papel activo, ya que él es quien investiga, prepara material, reflexiona, resuelve los problemas que el contenido de la materia le plantea. (p. 18) En el lado opuesto se halla el estudiante, que representa en el proceso un papel pasivo, de receptor de información, la cual debe memorizar y evocar, sin que se produzcan las operaciones cognitivas de análisis, síntesis, abstracciones y generalizaciones que induzcan al razonamiento reflexivo necesario para que se dé el aprendizaje.

En tal sentido, Serrano, M. (2002), expresa que está demás la presión o influencia que pueda ejercer el docente, cuando exige un patrón creado por él, para dar respuestas a sus interrogantes, pero nunca a las del estudiante. (p. 58). En tal sentido, no se toma en consideración la forma como el estudiante asume su propio aprendizaje. Esta estrategia tradicional aplicada en el hecho educativo, en las instituciones de educación superior, se limita a depositar en el participante conocimientos ya elaborados listos para su pronta asimilación. En tal sentido, el único esfuerzo que debe realizarse es el incorporar en la memoria algo dado.

Avendaño, tomado de Aranzini (2005), afirma que la docencia en Venezuela está orientada a lograr elevar el grado de profundización memorística, la cual le limita al educando la capacidad creadora y crítica. (p. 17) y Aranzini, P. (2005) destaca que el razonamiento crítico independiente de algunos estudiantes está muy por debajo de los niveles deseados. (p. 36)

Con base en lo antes expuesto, la estrategia del docente se haya únicamente en la simple transmisión de conocimientos, favoreciendo la memorización; ejerciendo así influencias negativas sobre la formación integral del estudiante, aunque ha sido criticado, la situación continúa siendo la misma en todos los hechos educativos. En relación a toda la estrategia magisterial, se señalan críticas como las siguientes, todos los estudiantes reciben por igual los mismos contenidos a un mismo ritmo de desarrollo; se generaliza la costumbre de estudiar solamente a través de los apuntes tomados en clase y se limita al esfuerzo de la consulta bibliográfica.

Por consiguiente, Lafourcade, (2006), afirma que, en la mayoría de los casos, lo que expone el profesor está en los libros y puede ser consultado directamente por los estudiantes. (p. 79). Los criterios anteriores en relación a la estrategia magisterial utilizada en el hecho educativo, constituye una limitación en el proceso de aprendizaje, entre otras razones, por no posibilitar, la participación en el proceso de aprendizaje. Además, todos reciben por igual los mismos contenidos a un ritmo de desarrollo, se corre el riesgo de que los estudiantes sólo conozcan una parte de lo que el docente expone. Existe poca oportunidad para que los estudiantes reciban la corrección de lo que están aprendiendo (función reforzante de la retroalimentación o feedback). Sin embargo, el uso de esta estrategia se justifica al inicio de algunos contenidos motivados a la incorporación de participantes sin experiencias sobre el estudio de una determinada disciplina, pero orientado el proceso a través de un tratamiento pedagógico.

2.3.10 Estrategia Socializada

Se basa en la interacción entre los estudiantes y el docente, quienes pasan a ser facilitadores y sujetos activos en el hecho educativo. La participación en el proceso de aprendizaje conlleva al análisis crítico, a la reflexión dejando a un lado el papel de receptor de información de conocimientos; tal como lo señala Freire, (1970); implica el ejercicio de una

capacidad que permita cultivar la personalidad dentro de una expectativa capaz de convertirlo en sujeto que comprenda, analice y transforme la realidad a través de su auto transformación. (p. 361). La participación induce a actuar de manera activa en la resolución de problemas propios y del entorno.

A través de la utilidad de esta estrategia se pone en evidencia el valor del trabajo en grupo, porque el estudiante aprende a desarrollar su capacidad creadora, crítica y sus disposiciones para la investigación; al facilitar una interacción más estrecha y una mayor comunicación de participante a facilitador y entre estos entre sí. Según Chávez, (2005), esta estrategia activa propicia en el estudiante la creatividad y el autodescubrimiento, las experiencias, la aplicación de ideas para el proceso social y la solución de distintas respuestas que se generan en el aprendizaje. (p. 33) Los principios fundamentales que justifican la utilización de la estrategia socializada son válidos para estudiantes y profesores.

Además, la función docente no puede ubicarse exclusivamente a una sola labor aislada individual, que solo cubriría de manera parcial el proceso educativo. Tradicionalmente en los procesos educativos a nivel superior se ha continuado con varios profesores para un mismo grupo de estudiantes. Como lo afirma Suárez (2011), solo la docencia en equipo puede garantizar la formación integral del estudiante. (p. 428).

El equipo formado no significa simple suma de influencias, sino coordinación y eficacia en la búsqueda de aprendizajes permanentes. Los tipos de comunicación que puede darse en las estrategias socializadas según Inciarte (2001) son: unidireccional cuando el docente habla y los estudiantes escuchan y no hay posibilidad de interacción; el docente fija el ritmo del proceso. La bidireccionalidad, cuando se establece un permanente intercambio entre docente y estudiante; permiten la retroalimentación por parte de los educandos. Y la polidireccional, permite una mayor

comunicación entre el docente con los estudiantes y estos entre sí; ofrece una mayor participación a todos los miembros del grupo. (p. 55). Entre los objetivos principales de la estrategia socializada se pueden señalar los siguientes. Desarrolla la sociabilidad, permite fortalecer el espíritu del grupo, facilita el aprendizaje, brinda la retroalimentación necesaria en los diferentes aspectos del tema; además promueve la capacidad crítica y creadora.

2.3.11 Estrategia Individualizada

Requiere la actividad personal del estudiante de acuerdo a sus intereses, ritmo de trabajo y actitudes; dirigidas a formar un hombre críticamente consciente y responsable, no solo de sí mismo, sino de la realidad física y social que le rodea, es decir, un ser capaz de aprender a aprender por sí solo y de procurarse las herramientas para lograrlo; el docente debe desarrollar habilidades que le permitan conducir y desarrollar el aprendizaje. Por su parte Álvarez, T. (2001), afirma que el docente es un agente que debe hacer que los participantes sean capaces no solo de adquirir conocimientos, sino debe de hacer de ese proceso algo propio, capaz de aprender por sí mismo y ser un profesional comprometido con los compromisos del entorno y no simple espectador de ellos, (p.p. 67-68).

Sobre la base de lo antes referido, esta estrategia promueve el aprendizaje independiente, lo cual significa moverse en dirección de la individualidad, tomar decisiones y responsabilizarse por sus consecuencias. En tal sentido, el que aprende algo bajo estas condiciones orientará su personalidad, cada vez más, autodirigidas hacia su propio progreso. Por consiguiente, el participante podrá integrarse y desarrollar al máximo sus potencialidades y canalizarlas en dirección de lo que pueda llegar a ser; formando parte activa de su propio aprendizaje; de hecho, podrá intervenir en la planificación, en la evaluación y en las actividades del proceso educativo.

En el mismo orden de ideas, esta estrategia se diseñó bajo la perspectiva de asignaciones de aprendizaje que el estudiante debe cumplir de acuerdo a su ritmo de trabajo, el docente debe coordinar y evaluar. Al seleccionar este tipo de estrategias se deben tener en cuenta dos grupos de principios como señala Inciarte, A. (2001), entre los primeros principios debe existir, en los docentes una preparación detallada de las actividades, integrar los estudiantes en grupos, incorporarlos socialmente y respeto al ritmo personal. Entre los otros principios debe haber esfuerzo personal, actitud creadora, participación, responsabilidad, reflexión y mucha oportunidad. (p. 66)

Esta estrategia individualizada centra el aprendizaje en el estudiante, lo que permite que él mismo determine cualquiera de los aspectos del aprendizaje, o todos ellos. A su vez orienta a la búsqueda de la verdad; ayuda a adquirir habilidades y destrezas para el estudio, propicias situaciones de aprendizaje que oriente la formación de un individuo crítico y reflexivo. El punto de partida de la estrategia individualizada es el diagnóstico de las características y necesidades de los estudiantes para ofrecer alternativas que respondan a la satisfacción de sus demandas. Al crear el ambiente de aprendizaje propicio para la indagación y la búsqueda, puede tener lugar un aprendizaje más eficaz y permanente.

2.3.12 Juegos tradicionales como valor cultural

Si el niño no tiene oportunidades de jugar y recrearse, perdería muchas oportunidades de aprendizaje imprescindible para un sano desarrollo las cuales no puede obtener por otros medios, por eso los docentes de educación física, deben propiciar, coordinar y planificar el proceso de aprendizaje vinculándolo estrechamente con las actividades lúdicas. Según Froebel (citado por Smith, 2005), el juego “constituye la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia... (p 71). este autor considera que el juego es una herramienta pedagógica fundamental que permite la formación

de valores, desarrollo de habilidades y destrezas, adquisición de nuevos conocimientos y la práctica de los derechos y responsabilidades, especialmente al desarrollo psicomotor de los niños (as).

Dicho esto, el juego es considerado de vital importancia en la vida del estudiante, pues a través de los juegos aprende a desarrollarse, adecuarse y a cuidarse. De allí que el juego ofrece a los niños la oportunidad de desplegar su iniciativa, de ser independiente en lugar de dejarse llevar por lo que ya está hecho. Actuando según sus necesidades, tienen libertad de ser ellos mismos, no se debe subestimar el valor que estas y otras experiencias lúdicas tienen para la formación de la personalidad del niño o niña, pues todo lo que aprende en este sentido, luego lo transfieren a la vida.

En tal sentido, Hildegard (2006) expresa que “todo maestro sabe que los niños aprenden mediante el juego y por su propia iniciativa, constituyen muy importante aporte para sus clases; los niños aprenden especialmente mientras juegan (p 8). Por consiguiente, la importancia que tienen los juegos Se deduce entonces, que los niños y niñas tienen mayor disposición y capacidad para aprender mediante las actividades de aprendizajes que se desarrollan con la utilización del juego. Dentro de este contexto se incluyen los juegos tradicionales los cuales según Serrano (2008), son aquellas que de generación en generación han ido incorporándose y adaptando elementos de su propia idiosincrasia sin alterar la idea o esquema originario que lo caracteriza; por tal razón se encuentra que un mismo juego recibe diversos nombres y practicado de diferentes maneras. Evidentemente existen juegos tradicionales donde no existen juguetes para realizar determinados juegos.

Al respecto Colmenares (2012), considera que para ellos solo hace falta un poco de imaginación al enseñar a los niños y niñas juegos y juguetes tradicionales. Igualmente, los juegos tradicionales, son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera

amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación. Según Aretz (2006) los define como “juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando”.

Igualmente, Bolívar (2009) los conceptualiza como "juegos populares, que pertenecen a la cultura popular venezolana y constituyen un elemento esencial para preservación de las tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve". En Venezuela existen diversos juegos y juguetes tradicionales producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla de este país, algunos de ellos requieren algún tipo de objeto o material para su realización y otros no. Dentro de estos juegos se encuentran:

2.3.13 Juegos tradicionales con objetos

2.3.13.1 La Perinola

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

2.3.13.2 El Yo-yo

Consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que permite a la persona hacerlo subir y bajar. Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico. Es un entretenimiento de niños y adultos. Los modelos de yo-yo van desde los materiales y formatos más tradicionales hasta algunos con luces y sonidos.

2.3.13.3 El Gurrufío

Este juguete consta de una lámina circular de madera, lata o plástico, en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel o guaral. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas. El gurrufío es, en Venezuela, un juguete normalmente compuesto por dos chapas de botella aplanadas y ensartadas en dos orificios por una cuerda atada a sí misma. Se toma con ambas manos, cada una sosteniendo una parte de la cuerda (normalmente opuestas).

2.3.13.4 El Trompo

Tiene forma torneada semi-circular y una punta metálica. Se juega enrollándole un cordel o guaral alrededor y lanzándolo al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico.

2.3.13.5 Las Metras

Son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas. Existen infinidad de variantes para este juego. Hoy en día las metras se hacen de vidrio. Las formas de colores que se ven dentro de ellas se deben a que son pintados cuando el vidrio está todavía caliente y blando. Luego, el vidrio se corta en pequeños cuadritos que, cuando se enfrían, pasan por medio de rodillos puliéndolos hasta darles su forma redonda.

2.3.13.6 La Zaranda

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

2.3.13.7 El Papagayo

Está formado por una estructura de madera cubierta con papel, tela o material sintético y que vuela por efecto del viento. El también llamado volantín, cometa o papalote se sujeta con una cuerda larga que, al soltarse, se mantiene en el aire. La distancia y la altura se controlan desde el suelo por medio de la cuerda. Desde tiempos remotos, los papagayos son un pasatiempo divertido para grandes y chicos. Fueron usados por varios pueblos asiáticos y en el antiguo Egipto.

2.3.13.8 Carreras de Sacos

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

2.3.13.9 Saltar la Cuerda

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

2.3.13.10 La Papa se quema

Los jugadores realizan un círculo y con un balón se lo van pasando uno a uno y van cantando: La papa se quema, se quema la papa..., hasta que dicen se quemó y al jugador que le quede el balón en ese momento saldrá del juego y realizara una penitencia.

2.3.13.11 La Cuchara y El Limón

Es un juego tradicional que requiere pocos materiales para ser realizado y divertir a un numeroso grupo de niños. Tan sólo con una cuchara de

plástico y un limón, o a veces también se usa un huevo duro, pelotas de ping-pong o hasta bolas de papel aluminio. Se puede jugar individualmente o por equipos y es necesario trazar una línea de salida y otra de llegada. La carrera individual consiste en que cada jugador corre con una cuchara en la mano y dentro de la cuchara llevará el limón o el material que seleccione, luego salen todos desde la línea de partida y corren lo más rápido posible intentando que el limón no se caiga.

2.3.13.12 El Palo Encebado

Un grupo de participantes intenta trepar a un palo o poste que ha sido previamente engrasado para aumentar la dificultad de la tarea. ¡Quien lo logre gana!

2.3.13.13 El Palito Mantequillero

Un participante esconde un palito o varita y el resto debe buscarlo. El que sabe la ubicación, ofrece pistas a los participantes usando la palabra "caliente" cuando están cerca y "frío" cuando están lejos.

2.3.14 Juegos tradicionales sin objetos

2.3.14.1 Las Rondas

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

2.3.14.2 El Gato y El Ratón

Los jugadores hacen un círculo con las manos enlazadas, un jugador dentro del círculo es el ratón, otro jugador fuera del círculo es el gato; el gato trata de agarrar al ratón. Los jugadores del círculo ayudan al ratón e impiden al gato, se da la media vuelta y avanza recogiendo la piedra al llegar al lugar donde está. Después lanza la piedra a la segunda casilla y repite el proceso.

Si en algún momento falla por no lanzar la piedra al lugar que corresponde o por pisar mal, vuelve a empezar. Si consigue completar el cuadro completo, marca una casilla en la que los demás jugadores no pueden pisar, pero el sí.

2.3.14.3 Ale Limón

Consiste en que dos jugadores se toman de las manos haciendo un puente y el resto pasará por debajo, mientras cantan "Ale limón, ale limón el puente se ha caído luna y sol, déjanos pasar con todos los niños de la capital, el de adelante corre mucho y el de atrás se quedará, ¡se quedará...! Se quedó". Cuando uno de los jugadores quede atrapado en el puente puede decidir irse para detrás de los jugadores que lo están haciendo y cuando ya todas estén para cada lado se halan un equipo contra el otro hasta que se suelten de las manos.

2.3.14.4 La Candelita

Cuatro niños se esconden detrás de cuatro columnas o árboles, un quinto participante se acerca a uno de ellos y pide "una candelita", el niño en el árbol o columna dirá "por allá fumea" señalando hacia otro de los participantes. Mientras el que quede sin árbol será el siguiente en buscar la candelita.

2.3.15 Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales

El juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

Por su parte, mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; Por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

Valor Físico: Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

Valor Social: Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

Valor Intelectual: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.

Valor Psicológico: Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

2.4 Fundamentación Legal

El tópico de investigación tiene sustento legal en instrumentos jurídicos del ámbito nacional, tales como:

2.4.1 Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)

Artículos 99 y 100:

Los valores de la cultura constituyen un bien irrenunciable del pueblo venezolano y un derecho fundamental que el estado fomentará y garantizará... El Estado garantizará la protección y preservación, enriquecimiento, conservación y restauración del patrimonio cultural, tangible e intangible y la memoria histórica de la nación.

La práctica de los juegos tradicionales constituye una estrategia a través de la cual se puede preservar todo el patrimonio histórico del país, pues en su ejecución está inmersa toda la cultura que nos identifica como pueblo.

Artículo 102:

La educación es un derecho humano y un deber fundamental..., el estado asumirá como función indeclinable de máximo enteres en todos sus niveles y modalidades y como instrumento del conocimiento científico, artístico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad.

Lo expresado anteriormente establece la legalidad de la educación como un derecho humano, así como también el compromiso que tiene el Estado para que esta función se cumpla al máximo; en este sentido, los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar el conocimiento artístico y cultural debe servir como plataforma para el desarrollo de la creatividad y acervo nacional en los educandos, por otra parte, le corresponde al Estado atender y ayudar a todas aquellas personas que tienen aptitudes, habilidades y destrezas para las artes, asumiéndolas como función aprendida no sólo en el contexto local sino también en el escolar, específicamente en la escuela bolivariana.

Artículo 108:

La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su potencialidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta constitución y en la ley.

Este artículo plantea el derecho a la educación que posee toda persona y garantiza la misma como una necesidad para la formación integral del ciudadano, incluyendo la educación física.

Artículo 111.

Todas las personas tienen el derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de la vida individual y colectiva.

La educación física, el deporte y la recreación cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y la adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública (incluyendo la universitaria). El artículo 111 señala que la educación física como área académica debe estar presente en la formación y desarrollo del ser humano para fortalecer la salud física y mental del niño y adolescente.

2.4.2 Plan de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2013-2019

En cuanto a la Ley del Plan de la Patria, en materia educativa, pareciera tener tres finalidades esenciales o determinantes para la promoción del diseño de Estado que allí se plantea, a saber:

1.- La Reforma del Currículo Educativo, para lo cual busca en la Consulta Nacional de Calidad Educativa la legitimación para imponer un nuevo currículo.

2.- La producción de textos escolares como herramienta útil para desde las escuelas “generar conciencia histórica y formar críticamente a las nuevas generaciones”, lo que quiere decir imponer una visión de la historia. Ya en el año 2011 se editaron y se distribuyeron a lo largo y ancho del país nuevos textos escolares, distribuidos gratuitamente por el Estado.

3.- La municipalización de la educación superior. Estos tres fines se encuentran identificados en dos objetivos. El primero es el 2.2.12 a través del cual aspira a continuar garantizando el derecho a la educación con calidad y pertinencia.

El segundo, es el objetivo 5.3.1 lo que propone contrarrestar la producción y valorización de elementos culturales y relatos históricos generados desde la óptica neocolonial dominante, que circulan a través de los medios de comunicación e instituciones educativas y culturales. Para cumplir con el primer objetivo mencionado, el Plan de la Patria propone: - En relación al proceso educativo en general, además, del desarrollo del currículo

nacional bolivariano como finalidad central, ya mencionado previamente, plantea lo siguiente:

- Ampliar la infraestructura y dotación escolar y deportiva, garantizándola ejecución de un plan de construcción, ampliación, reparación y mantenimiento permanente para mejorar la actividad deportiva.

- Continuar incorporando tecnologías de la información y de la comunicación al proceso educativo.

- Profundizar la acción educativa, comunicacional y de protección del ambiente.

- Desarrollar la educación intercultural bilingüe, promoviendo el rescate y la preservación de las lenguas indígenas.

- Desarrollar programas y proyectos de formación e investigación que den respuestas a las necesidades y potencialidades productivas para el proyecto nacional.

- Desarrollar programas en educación en los que se incorporen contenidos enfocados en los conocimientos ancestrales y populares.

Como puede visualizarse se hace especial énfasis al acondicionamiento de la estructura que permite realizar la actividad física a través de la Educación Física y el deporte como de la recreación, de tal manera se asegure la práctica deportiva como forma de ayudar a la formación integral de la personalidad del educando en su condición física y mental, es decir, en su salud, desde una perspectiva, holística, que implica: mente, cuerpo, espíritu, que es la actitud hacia un aspecto importante de la vida humana.

Cuadro N° 1
Operacionalización de Variables

Objetivo Específico	Variable	Dimensión	Conceptualización	Indicadores	Nº de Ítems
Diagnosticar los conocimientos sobre juegos tradicionales que poseen los docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure.	Conocimientos sobre juegos tradicionales que poseen los docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure.	Conocimientos sobre juegos tradicionales.	Conjunto de saberes que constituyen la identidad cultural del docente.	Concepto. Tipos. Papel en la sociedad. Funciones.	
Describir la utilización de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la promoción del aprendizaje significativo en las(os) docentes.	Utilización de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la promoción del aprendizaje significativo en las(os) docentes.	Uso de los juegos tradicionales.	Es el conjunto de actividades utilizadas por el docente para impartir el aprendizaje en forma integral y trascendente.	-Dimensiones del saber, ser. Conocer y convivir. -Motivación. - Socialización, integración.	
Determinar la actualización que han recibido los docentes para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en las(os) estudiantes de la UNELLEZ San Fernando.	Actualización que han recibido los docentes para incentivar la práctica de los juegos tradicionales	Actualización del docente	Actualización del docente en el área educativa	- Planificación. - Cursos - Talleres	
Proponer estrategias didácticas para la práctica de juegos tradicionales, dirigida a los docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure.	Estrategias didácticas para la práctica de juegos tradicionales, dirigida a los docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure.	Estrategia didáctica para la práctica de juegos tradicionales	Participación periódica o constante en actividades académicas que le permitan la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos sobre juegos tradicionales y la forma cómo hacerlo.	-Actualización en juegos tradicionales Práctica de juegos tradicionales	

Fuente: García (2017).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque Epistemológico

Los estudios se han convertido en el centro de una esperanza particularmente en los ambientes académicos, dada la desorientación epistemológica que es uno de los rasgos más sobresalientes en la formación inicial del docente venezolano. Resulta claro entender, que los aportes de los estudios epistemológicos están produciendo transformaciones en diferentes escenarios del mundo intelectual y pueden despejar las incógnitas que se tejen a su alrededor. El termino epistemología, proviene del verbo griego episteme (conocimiento, logos, teoría) que significa imponerse en algo porque se está seguro, el sustantivo episteme alude el conocimiento inquebrantable y científico desde la época del Renacimiento.

Vale decir que, los estudios epistemológicos siempre se han realizado a partir y en el contexto de la filosofía, de la sociología e incluso de la política. Hoy, se está haciendo en ámbito de la educación por ser un escenario idóneo de las ciencias filosóficas. A diferencia de la metodología, la epistemología pone en tela de juicio el conocimiento ya aceptado como válido por la comunidad científica, desde esta perspectiva, los investigadores que se fundamentan en la epistemología cuestionan el valor exclusivo de la estadística, los datos estadísticos y de las muestras utilizadas.

Por lo tanto, se presume en las reflexiones realizadas, que la epistemología no influye en el objeto de estudio en la investigación, es decir, que las técnicas y procedimientos de cada uno de los métodos para obtener el conocimiento, para organizarlo y los criterios para validarlos. Esta presunción se fundamenta en el planteamiento de Martínez (2004).

Para quien la palabra episteme significa firmeza, estabilidad, solidez; quiere decir sobre y esteme viene de la raíz sancritastha que significa tenerse en pie fijarse sobre, se encuentra en innumerables palabras latinas, como estar, estado, estatua, estatuto, estabilidad, constatar, contribuir, instruir, estructura, entre otras (p. 227).

No obstante, se debe significar que la epistemología, ha padecido innumerables cambios a través de la historia de la humanidad, se puede asegurar, que existe una fuerza que anima la epistemología desde siempre; es el recurso de la búsqueda de la verdad como idea reguladora. Por esto, para Hurtado (1997) citado por Nádales (2010), “La epistemología es la ciencia que estudia el conocimiento. Práctica de vigilancia de las operaciones conceptuales y metodológicas de las ciencias” (p.34). De tal manera se deduce que, las respuestas que el hombre persigue están condicionadas por la episteme que viene a ser entonces el cauce por el cual circula todo proceso y acto de conocimiento.

Asimismo, vale considerar que, en la investigación a realizarse se tomara como punto epistemológico el positivismo; el cual está ubicado dentro de las alternativas analíticas por cuanto se intenta hallar las causas que explican el problema, exponer teorías, a la vez que se establecerán conexiones generalizables entre las variables como lo son, las estrategias didácticas. En cuanto al episteme positivista, Martínez (2008) lo define como: “Alternativa analítica que tienen como características principales explicar los fenómenos científicamente, el dato experimentalmente, los abordable y lo verificable” (p. 34).

De esto se deduce, que el positivismo busca el desprendimiento de los prejuicios y las presuposiciones, en busca de una objetividad que solo podrá lograrse mediante la verificación en la experiencia y en la observación. Igualmente, esta episteme es utilizable en el método cuantitativo, el cual guiara el presente trabajo de investigación por las características específicas

que el mismo presenta y por las consideraciones antes expuestas, que lo hacen modelo a seguir en el enfoque anterior. En este sentido, el marco metodológico de la investigación se refiere a las vías a seguir desde que se inicia la investigación del mismo. Al respecto, Balestrini (2007) citado por Veliz (2008) define el marco metodológico como:

La instancia referida a los métodos, las diversas reglas, registros, técnica y protocolos con los cuales una teoría y su método, calculan las magnitudes de lo real. De allí que, deberían plantear el conjunto de operaciones técnicas que se incorporan en el despliegue de la investigación en el proceso de la obtención de los datos (p. 77).

De lo antes expuesto se deduce que, el fin esencial del marco metodológico es el de situar en el lenguaje de investigación, los métodos e instrumentos que se emplearon en el trabajo planteado, desde la ubicación acerca del tipo de estudio y el diseño de investigación, su universo o población, la muestra, los instrumentos y técnicas de recolección de datos, la medición, hasta los datos. De esta manera, se proporcionará al lector una información detallada sobre cómo se realizó la investigación. De igual modo, en el trabajo objeto de estudio, se utilizó el método cuantitativo, debido a que tomo en cuenta la búsqueda y la creencia de la objetividad del tema investigado, donde la investigadora tendrá un estricto control de las variables intervinientes, a la vez que observaran rigurosamente las normas estrictas de la metodología estadística. Sobre esta metodología cuantitativa, Rodríguez (2005), expresa lo siguiente:

Desde un punto de vista metodológica, se suele denominar cuantitativa a la investigación que, predominantemente tiende a usar instrumentos de medición y comparación que proporcionan datos cuyo estudio requiere el uso de modelos matemáticos y de la estadística (p.41).

En conclusión, la modalidad cuantitativa de este estudio es positiva; hipotética-deductiva; objetiva; orientada a resultados; propia de las ciencias naturales; utilizo métodos y técnicas confiables, mensurables, comprobables;

privilegio de la matemática y la estadística; la teoría que le sirvió de base termina operacionalizada a través de procedimientos estandarizados; lo empírico se privilegió por encima de lo teórico, todo esto, conforme la metodología cuantitativa digna representación de las ciencias fácticas. Por tal motivo, la investigación se fundamentó en la recolección de datos que permitió el análisis estadístico de las variables presentes en la problemática señalada.

3.2 Nivel de la Investigación

En lo que respecta al nivel de investigación según Hernández (2005), “los estudios descriptivos son aquellos que buscan especificar las propiedades importantes de los elementos sometidos a análisis” (p.76). Con este nivel se describe el objetivo central del tema objeto de estudio y se caracteriza el evento dentro de un contexto particular. Cabe señalar, que los resultados de este tipo de investigación, se ubicó en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere y, en la misma se midieron las variables y aun cuando no se formularon hipótesis, tales variables aparecieron enunciadas en los objetivos de la investigación. Este trabajo de investigación es de carácter descriptivo, porque en él se consideraron y se descubrieron los hechos que rodearon el problema. Esta se realizó con el propósito de recolectar información objetiva y detallada el cual describió el fenómeno existente en cuanto a proponer estrategias didácticas para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en los docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure.

3.3 Tipo de Investigación

En relación con el tipo de investigación, fue centrado en los objetivos propuestos para el desarrollo de esta investigación, la cual fue enmarcada en la modalidad de proyecto factible, descrito por Sierra (2006) como “la elaboración de una propuesta de un modelo operativo variable, o una solución posible de tipo práctico, para satisfacer necesidades de una

institución o grupo social” (p.7). En este mismo orden conceptual la Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL (2006) plantea que:

El proyecto factible comprende las siguientes etapas generales: diagnóstico, planteamiento del problema y fundamentación teórica de la propuesta, procedimientos metodológicos, actividades y recursos necesarios para la ejecución, análisis y conclusiones sobre la variabilidad y realización del proyecto y en un caso de su desarrollo, la ejecución de la propuesta y la evaluación tanto del proceso como de los resultados (p.21).

En este sentido, el tipo de investigación correspondió a un proyecto factible, porque de acuerdo a la naturaleza y características del problema objeto de estudio, el cual lleva por nombre estrategias didácticas para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en los docentes de educación física de la UNELLEZ, San Fernando, este trabajo se enmarco dentro del tipo de investigación antes señalada.

El enfoque epistemológico en el que se basa la presente investigación es el paradigma cuantitativo, el cual según Cerda (2008), “se hace, partiendo de valores numéricos, aplicando las reglas propias de la matemática y de la estadística” (p. 68). De allí, que los datos que se obtendrán se procesarán y analizarán a través de la estadística descriptiva. En este sentido la investigación en el enfoque positivista se realiza ajustándose a condiciones previamente establecidas, como la selección de muestras estadísticas; además de asumir que existe un método específico mediante el cual el sujeto puede acceder a conocer de manera absoluta al objeto de conocimiento. Este método, asume, es el mismo para todos los campos de la experiencia, tanto en las ciencias naturales como en las ciencias sociales.

Metodológicamente, esta investigación se fundamenta en un enfoque constructivista, por cuanto el Currículo Básico Nacional (2008), plantea que: “el constructivismo tiene aplicaciones cuando dota de libertad al hombre para actuar libremente” (p. 48); esto indica que el docente como sujeto central del

proceso de aprendizaje, tiene libertad para participar en cualquier juego tradicional, donde la creatividad en sus practica le puede dotar de los conocimientos necesarios para obtener un aprendizaje significativo. De lo anteriormente expuesto se deduce la necesidad de indagar, sobre la relación entre docentes y estudiantes para que suceda la construcción del aprendizaje significativo, tomando el juego tradicional como favorecedor de este tipo de aprendizaje.

3.4 Modalidad

El presente estudio según sus características obedece al diseño de proyecto factible, el cual es definido por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2011) como “la elaboración de una propuesta de un modelo operativo viable, para solucionar problemas, requerimientos, necesidades de organizaciones o grupos sociales” (p. 7). Por esta razón se proponen acciones didácticas para incentivar la práctica de juegos tradicionales en las(os) docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure.

Del mismo modo desde el nivel de los objetivos, la investigación se puede considerar como descriptiva según Arias (2006), define la investigación descriptiva como aquella que: “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer la estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubicaron en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere”, (p. 24). Por lo que se presentarán los resultados tal y como serán expresados por el sujeto en estudio en los instrumentos de recolección de datos.

3.5 Diseño

Siguiendo el orden de ideas y tomando en consideración el tipo de diseño, el presente estudio se apoya en una investigación de campo de

carácter descriptivo, por cuanto Arias (2006), define el trabajo de campo como: “aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o, de la realidad donde ocurren los hechos sin manipular o controlar variable alguna” (p. 31). Asimismo, define la investigación descriptiva como aquella que “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer la estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubicaron en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere”, (p. 24)

Continuando con la naturaleza del trabajo este se apoya en una investigación documental, la cual según lo planteado por la UPEL (2011), “se entiende como el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, apoyo, principalmente en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos...” (p. 6). En este sentido, la investigación cumplió con todas las fases establecidas para la recolección de datos.

3.6 Población

De acuerdo con Universidad Nacional Abierta (2008), “la población son todas las unidades que se seleccionan de acuerdo, con la naturaleza de un problema, para generalizar hasta ella los datos recolectados” (p. 272). En este caso la población objeto de estudio estuvo conformada por 3 docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure. En esta investigación se trabajó con toda la población en estudio representada por los docentes de educación física que laboran en la UNELLEZ San Fernando Estado Apure debido a que es finita y de fácil abordaje, en consecuencia, la muestra estuvo representada por el cien por ciento de la población o sea 3 docentes de educación física de la institución universitaria.

3.7 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Sabino (2002), indica que “un instrumento de recolección de datos es, en un principio, cualquier recurso del que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (p. 143). En consecuencia, se utilizó un cuestionario estructurado por preguntas cerradas de carácter policotómico para recabar la información que sirvió de base al diagnóstico de la situación planteada. El mismo se diseñó tomando en cuenta las diferentes variables en estudios dirigidas a los estratos donde se encuentra la unidad de análisis. En este sentido se entregó al docente un instrumento donde tuvo la oportunidad de responder de acuerdo a su criterio las preguntas formuladas. Asimismo, se utilizó la técnica de la encuesta que según Arias (2006), se define “como una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos sobre sí mismos, o en relación con un tema en particular “(p. 72). Por lo que se recabo la información en forma directa de la realidad, a través de las fuentes primarias, conformadas por los docentes en estudio.

3.8 Técnica de Análisis de los Datos

La información que se obtuvo en la aplicación de la fase de campo fue procesada en forma manual considerando cada una de las alternativas seleccionadas por el encuestado, luego se codificaron para obtener la frecuencia lo cual permitió la elaboración de los análisis de manera cuantitativa y cualitativa.

Análisis Cuantitativo: Consistirá en el conteo, tabulación y distribución porcentual de la información recolectada por las variables en estudio.

Análisis Cualitativo: Permitió describir detalladamente los hallazgos de la investigación, en base a lo planteado en el marco teórico. Cabe destacar que la interpretación que se dé en este análisis permitió obtener el

diagnóstico para la elaboración de las conclusiones, la base para la propuesta y la elaboración de la recomendación. Con este análisis se podrá también determinar las cualidades estudiadas en cada variable.

3.9 Validez y Confiabilidad

3.9.1 Validez

La validez según Hernández y otros (2006), se refiere “al grado en que el instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 236). En tal sentido, la validación del instrumento para la recolección de datos se realizó mediante un juicio de expertos a los cuales se les hizo entrega del cuestionario, el cuadro de operacionalización de variables y el instrumento para la validación de los mismos; en este caso especialistas en metodología de la investigación y educación física, los cuales revisaron los cuestionarios analizando sus aspectos teóricos y metodológicos con el propósito de verificar en qué medida los ítems del instrumento miden lo que se pretende observar. Finalmente, sobre las bases de la investigación se realizó la encuesta definitiva.

3.9.2 Confiabilidad

Según Tamayo y Tamayo (2003), la confiabilidad es: “el grado de consistencia interna de un instrumento...”, para determinar la confiabilidad del instrumento, se aplicó una prueba piloto a una muestra preliminar de sujetos con características similares a la muestra de estudio, pero ajena a la misma (Confiabilidad por test- retest); para determinar confiabilidades en instrumentos con respuestas dicotómicas, asimismo, se determinó el grado de confiabilidad mediante el paquete estadístico SPS.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Los siguientes resultados corresponden al desarrollo de las variables: conocimientos sobre juegos tradicionales, utilización de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, actualización y entrenamiento para la práctica de juegos tradicionales; esto en función de aplicar Estrategias Didácticas para Incentivar la Práctica de los Juegos Tradicionales en los Docentes de Educación Física de la Unellez, San Fernando Estado Apure. La metodología utilizada para el análisis de los resultados fue la estadística descriptiva porcentual, los resultados se presentan en cuadros de distribución de frecuencias y en gráficos tipo barra con su análisis respectivo.

Los ítems fueron agrupados por variables a los cuales se les calculó la media que según Balestrini (2007), "Es el valor más representativo de la serie de valores..." (p 188). Por consiguiente, a cada variable se le aplicó el cálculo de este valor sumando las respuestas obtenidas de la población encuestada y dividiéndolas entre el número de ítems que conforman cada variable; siendo está representada en la gráfica de barras correspondiente.

En primer lugar, se describe la variable, conocimientos sobre juegos tradicionales seguidamente la variable utilización de los juegos tradicionales como estrategia didáctica y, por último; actualización y entrenamiento del docente para la enseñanza de juegos tradicionales, para luego dar pasó a las conclusiones y recomendaciones.

Cuadro N° 2
Conocimientos que posee el docente sobre juegos tradicionales

Ítems N°		Mucho		Poco		Nada	
		Fr	%	Fr	%	Fr	%
1	Conoce usted el concepto de juegos tradicionales.	3	100			0	0%
2	Conoce usted los tipos de juegos tradicionales.			3	100		
3	Sabe usted la ubicación geográfica de cada juego tradicional.			3	100		
4	Reconoce usted las características de los tipos de juegos tradicionales.			3	100		
5	Conoce usted la importancia de los juegos tradicionales en la sociedad	3	100				
6	Cree usted que en la sociedad actual se están poniendo en práctica los juegos tradicionales					3	100
7	Conoce usted los valores culturales presentes en juegos tradicionales.			3	100		
Total		2	200	4	400	1	100
Media		0,3	29%	0,6	57%	0,1	14%

Fuente: García (2017).

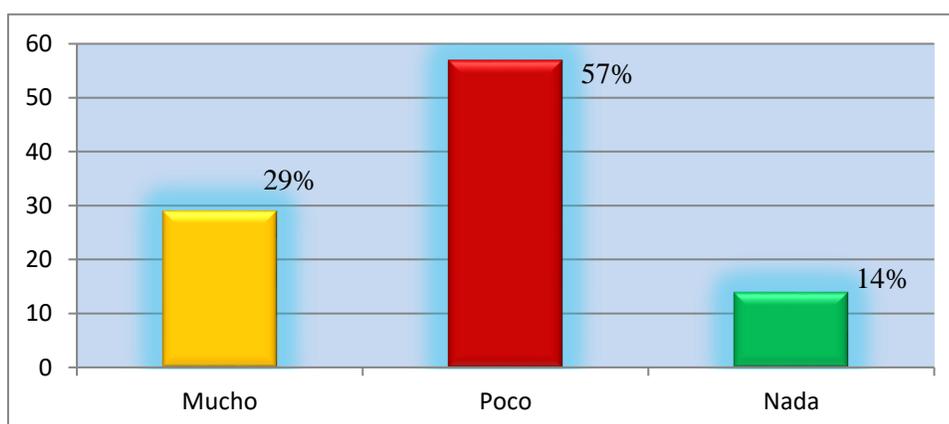


Grafico 1. Conocimientos que posee el docente sobre juegos tradicionales.

Fuente: Cuadro N° 2

De acuerdo a lo expresado en las respuestas emitidas por los docentes de educación física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure, en cuanto a la variable referida al conocimiento que poseen los docentes sobre los juegos tradicionales, con el 57% de las respuestas en la alternativa poco, se pudo evidenciar que poseen un escaso conocimiento sobre los mismos. Aun cuando, los juegos tradicionales están representados por una serie de movimientos y ejecuciones que los hace únicos y representativos de nuestra idiosincrasia venezolana.

De tal manera que, en los juegos tradicionales los pasos son simples y repetitivos, lo que permite que puedan ser ejecutados por el docente de educación física de la UNELLEZ y los conocimientos teóricos y prácticos que se derivan se transmiten de generación en generación. Asimismo, pasan a formar parte de la comunidad; estos juegos mayormente describen actividades cortas que se repiten muchas veces. De igual modo, los juegos varían en cuanto a sus formaciones y progresiones en el espacio, muchos de los diseños geométricos tienen significado simbólico, un círculo, promueve sentimientos de unidad entre los estudiantes.

Igualmente, pueden rodear un objeto simbólico en cadena donde se tiene un guía, y pueden contener formaciones en espiral o en forma de serpiente, así como dibujos con líneas rectas. En el mismo sentido, los juegos son parte de las tradiciones de Venezuela, son folklóricos porque se han conservado en el tiempo de una manera original, sin cambios, es decir, son autóctonos. Son folklóricos porque son ejecutados, por lo general por gente común, por el pueblo que no tiene estudios, son muy ricos en tradición y en argumentos, en ellos se plasma el sentir venezolano es nuestro folklore autentico.

Cuadro N° 3
Variable: utilización de los juegos tradicionales como estrategia didáctica.

Ítems N°		Mucho		Poco		Nada	
		Fr	%	Fr	%	Fr	%
8	Utiliza usted los juegos tradicionales como estrategia de motivación para impartir su clase.			3	100	0	0%
9	Considera usted que los juegos tradicionales contribuyen a lograr un aprendizaje eficaz en los estudiantes.			3	100		
10	Realiza usted dinámicas de grupo socializadoras para desarrollar los contenidos de la clase de educación física			3	100		
11	Utiliza usted estrategias socializadoras donde se presenten los valores de los juegos tradicionales en los estudiantes.			3	100		
12	Obtiene usted resultados positivos en la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje	3	100				
13	Existe empatía social entre los estudiantes al practicar los juegos tradicionales	3	100				
Total		2	200	4	400		
Media		0,30	33%	0,70	67%		

Fuente: García (2017).

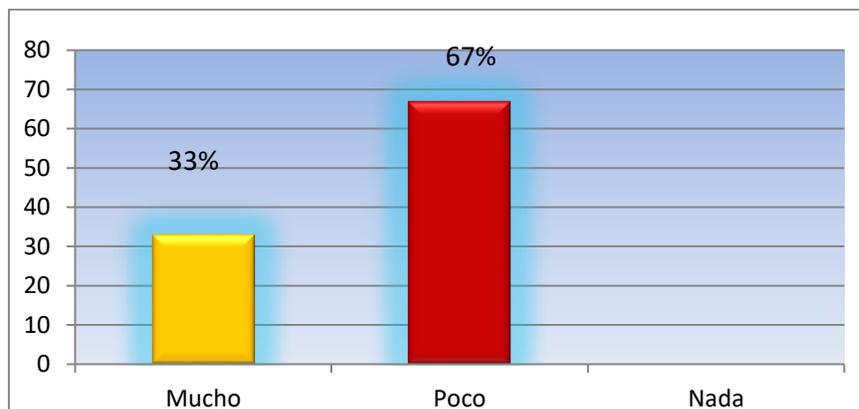


Gráfico: 2. Variable utilización de los juegos tradicionales como estrategia didáctica
Fuente: Cuadro N° 3

Para la segunda variable, referida a la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, el 67% de respuestas ubicadas en la categoría poco manifiestan que utiliza poco los juegos tradicionales como estrategia pedagógica. Aun cuando el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007), plantea que “Se pretende desde lo educativo la creación de nuevas formas de aprendizaje, que rompan con el esquema repetitivo y transmisor, proveniente del discurso clásico colonial” (p.14). En este contexto la sociedad demanda una nueva concepción del proceso educativo, orientado por un modo de vida que se centre en el desarrollo del equilibrio social a través de la aplicación de nuevas estrategias educativas.

En este proceso, también se considera la actualización de un nuevo republicano capaz de vivir y convivir con una visión completa del mundo, logrando un desarrollo armónico del ser humano, así como también de la realidad social y cultural fundamentada en una férrea identidad venezolana y una conciencia ciudadana de soberanía basada en el respeto y valoración a la diversidad étnica y cultural.

De este modo, los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje permiten que el desarrollo en las demás áreas académicas sea armónico e integral, donde los estudiantes son protagonistas de múltiples interacciones

sociales; y participantes activos en los procesos de valoración y organización de las experiencias de aprendizaje, caracterizándose por ser curiosos, creadores, cooperativos, transformadores, humanistas, experimentadores y por estar en búsqueda de soluciones originales a los problemas de su entorno local, regional y nacional. Además, permiten caracterizar al docente como agente activo de los saberes, el sentir, el hacer social y cultural y el proceso de apropiación de los aprendizajes por parte de los estudiantes.

Cuadro N° 4

Variable: Actualización y entrenamiento del docente para la práctica de juegos tradicionales.

Ítems N°		Mucho		Poco		Nada	
		Fr	%	Fr	%	Fr	%
14	Ha participado usted en cursos de actualización sobre juegos tradicionales					3	100%
15	Ha participado usted en talleres de actualización sobre juegos tradicionales			3	100%		
16	Ha participado usted en encuentros deportivos sobre juegos tradicionales			3	100%		
17	Entrena usted sobre juegos tradicionales con sus estudiantes.			3	100%		
18	Practica usted juegos tradicionales con sus estudiantes en un horario determinado.	3	100				
Total		1	100%	3	300%	1	100%
Media		0,2	20%	0,6	60%	0,2	20%

Fuente: García (2017).

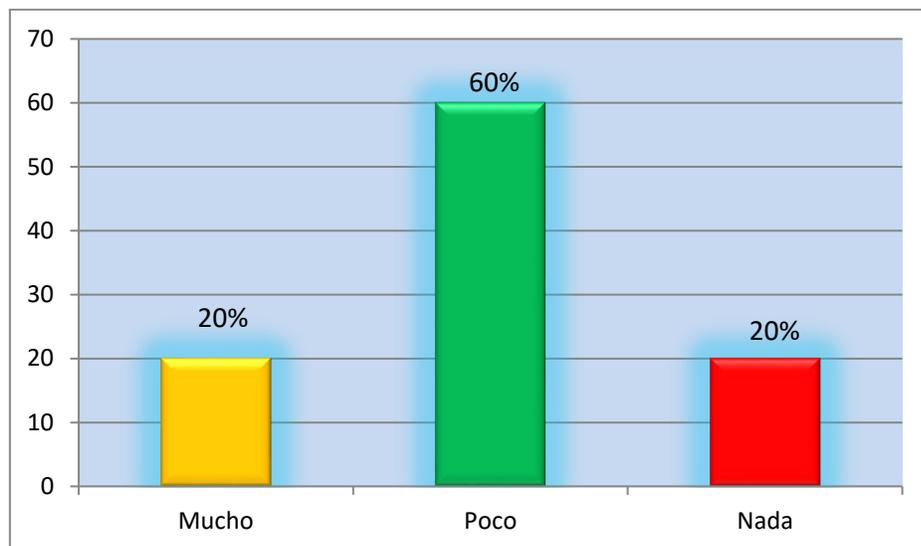


Gráfico: 3. Actualización y entrenamiento del docente para la práctica de juegos tradicionales.

Fuente: Cuadro N° 4

Con respecto a la variable actualización y entrenamiento del docente para la práctica de juegos tradicionales, la categoría poco con 60% expresa que los docentes poseen poca actualización y entrenamiento en este aspecto, por lo que se deben desarrollar estrategias a fin de asegurar los conocimientos, habilidades y experiencias necesarias para contribuir al logro de los aprendizajes que le permitan al ciudadano la participación activa en la vida pública, cultural, social y política del país.

En tal sentido, la actualización y entrenamiento implica la transmisión de conocimientos relativos al trabajo y desarrollo de destrezas que permitan la actualización del docente para enfrentar las diferentes situaciones que se le presentan en el ámbito educativo. Asimismo, se debe tomar en cuenta el tipo de actualización que se requiera y la disposición y motivación de la persona en el logro de un aprendizaje óptimo, pues el éxito de cualquier actividad de actualización depende de las habilidades de enseñanza y características de los instructores. Estos deben ser líderes, es decir personas que sepan guiar a un grupo, con habilidades para crear en el estudiante el

deseo de superación y aprehensión de conocimientos.

En este contexto, en el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007), propuesto por el gobierno nacional, se plantea que el docente debe ser promotor y promotora de la actualización del nuevo republicano, generando la reflexión, cooperación y participación protagónica y corresponsables de los distintos actores vinculados con el proceso educativo” (p.59.).En este orden de ideas, el docente debe tener la suficiente preparación pedagógica para crear con los estudiantes un ambiente armónico, donde se ponga de manifiesto experiencias de aprendizajes relacionadas con el contexto histórico social del país, promoviendo el vínculo entre la teoría y la práctica.

Del mismo modo desde una perspectiva social que permita contribuir en la formación de una nueva visión de trabajo, entendido como elemento dignificador, y como forma de trascender al plano social; donde se conciba al ser humano como expresión de creatividad y talento, siendo los juegos tradicionales una manifestación que propicia esta actividad.

4.1 Conclusiones del Diagnóstico

Una vez analizados los resultados obtenidos de la muestra de los docentes se procedió a formular las siguientes conclusiones:

- Los docentes de la UNELLEZ en la carrera de Educación Física escasamente motivan a los estudiantes en juegos tradicionales.
- Escasamente planifican juegos predeportivos.
- Los docentes nunca realizan actividades recreativas y direccionadas con los estudiantes.
- Es conveniente la planificación de actividades de resistencia aeróbica y anaeróbica.
- Los docentes escasamente participan en el rescate de los juegos tradicionales.

- Se evidencia que los docentes algunas veces desarrollan habilidades físicas y motoras con sus estudiantes.
- Se observa la falta de participación de los docentes en acompañamientos de actividades realizadas por profesores de experiencia en el área de Educación Física.
- Los docentes nunca disponen de estrategias didácticas diferentes para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los docentes escasamente participan en cursos básicos de didáctica que les permita aumentar su desempeño profesional.
- Se evidenció también, que la institución en estudio existe pocos programas de perfeccionamiento continuo de profesores en la carrera de Educación Física.
- Existe la disposición de parte de los docentes a participar en talleres que contribuyan a fortalecer la estrategia didáctica en función del pensum de estudio.
- Se evidencia, que existe deficiencia en la carrera de Educación Física de la UNELLEZ San Fernando Estado Apure, razón por la cual se presenta la propuesta.

CAPITULO V

PROPUESTA DE ESTRATEGIA DIDACTICA PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNELLEZ, SAN FERNANDO ESTADO APURE.

5.1 Presentación de la Propuesta

El programa que se presenta está dirigido a los docentes de la UNELLEZ que administran la carrera de Educación Física. Su propósito está orientado a responder a las necesidades de una estrategia didáctica que tienen los docentes de la UNELLEZ en relación a Educación Física y convertirse en un medio que permita a los docentes un proceso continuo que atienda a diferentes etapas organizadas en su práctica, como es; inicial, adiestrar, formar y perfeccionar a dichos docentes en el dominio de los contenidos de la didáctica de la educación con el propósito de incidir en la calidad de la formación de los estudiantes, lo que influye en la calidad de la educación universitaria.

El programa de estrategia didáctica que se propone se diseñó orientado en el diagnóstico arrojado por las muestras en estudio. A los fines de dar respuestas a estas debilidades se presenta la propuesta cuyo esquema fundamentado en la modalidad de taller desarrollado sobre la base de exposiciones teóricas, estudio de casos, situaciones vivenciales, discusiones grupales, con el propósito de dar apertura al intercambio de ideas, reflexiones entre estudiantes y docentes, emisión de sugerencias y formulación de conclusiones.

Para ello, se organizó en seis sesiones de clases con una duración de cuarenta y ocho (48) horas distribuidas aproximadamente en una semana de actividades en forma ininterrumpida. Cada objetivo se fundamenta en el

contenido a desarrollar acciones a emplear, recursos a utilizar, tiempo de duración y la evaluación del proceso. Además, en todos los recursos se busca estimular la participación de los docentes en la dinámica que se plantea para que su intervención sea más provechosa.

5.2 Justificación

La Educación Universitaria debe lograr relacionar los objetivos con una pedagogía participativa y crítica y una didáctica adecuada, para eso necesita llaves, herramientas eficaces (técnicas) para implementar todo proceso. Pero estas técnicas, los métodos, los objetivos, la concepción son coherentes en el marco de la metodología de la práctica transformadora. No hay proceso de educación y la vida, visualizando a la gente no solo como beneficiarios sino como actores principales en el proceso.

Es por ello, que los docentes universitarios, deben centrar su trabajo en elevar la calidad de la enseñanza de la educación física, en busca del desarrollo integral del individuo Blaquez y Ortega (2005) señala: “La actividad motriz deberá favorecer el desarrollo (físico psicológico) del niño de su propia dinámica, lo cual supone que el maestro busque las condiciones favorables a su crecimiento y su salida” (p. 13).

Cabe destacar, que el ambiente donde se desarrollan las clases de Educación Física, (escenarios didácticos), es muy diferente a donde se llevan a cabo las clases en otras áreas (matemática, castellano, física, etc.), ya que ella tiene características que le son propias al aprendizaje psicomotor. El ambiente o espacio de clases es la cancha, el gimnasio o el campo, por lo tanto, el docente debe prever todas las condiciones indispensables, para conformar el ambiente adecuado, donde se llevará a cabo el aprendizaje.

En relación a esto Blaquez y Ortega (2005) expresa: “En la medida en que el medio sea gratificante para el estudiante, le proporcionará una sensación de seguridad emotiva y afectiva que le permitirá fijar su atención

hacia las actividades desarrolladas (p. 12). En los programas oficiales de la UNELLEZ, en la carrera de Educación Física, tiene un contenido programático muy extenso; y el tiempo previsto semanalmente para su ejecución es muy reducido, igualmente hay que agregar que en la mayoría de los casos no se cuenta con el material mínimo indispensable, para desarrollar los objetivos previstos.

En consecuencia, el profesor de Educación Física tiene que ser gran estratega para planificar y administrar el tiempo, y los recursos humanos y materiales, para el logro eficiente de los objetivos propuestos. Por lo antes expuesto es necesario que el docente de Educación Física sea eficiente y buen administrador del tiempo y los recursos humanos y materiales, para el logro eficiente de los objetivos propuestos. Es por ello, que el Diseño Curricular de Educación Básica (1998), propone técnicas y estrategias de acción, calidad, donde el fin principal es el desarrollo integral del individuo por lo cual es importante proporcionar al docente, los insumos necesarios para que sea partícipe y conduzca de manera efectiva y eficiente el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el área de Educación Física, razón por la cual, se justifica la propuesta de un programa de estrategia didáctica para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en los docentes de educación física de la UNELLEZ, que permita al docente de Educación Física, resolver las deficiencias y dificultades que presenta para realizar el proceso educativo universitario, de acuerdo a la normativa legal vigente.

5.3 Fundamentación

El Programa de Estrategia Didáctica para incentivar la práctica de los juegos tradicionales en el docente de educación física de la UNELLEZ, se fundamenta desde el punto de vista legal; en el artículo 104 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), el cual señala que el “Estado garantizará la actualización permanente de las personas a cargo de la educación”.

Además, el artículo 8 del Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente (1999) señala que, a los profesionales de la docencia se les garantiza el derecho a la actualización docente, hecho que destaca en el numeral 5 del mismo artículo, el cual reza lo siguiente: “La participación y realización de cursos de perfeccionamiento, actualización...programados por el Ministerio del Poder Popular para la Educación o instituciones académicas científicas y culturales de reconocida acreditación”.

Por lo tanto, esto evidencia que en Venezuela existe una normativa legal que contempla la actualización docente y su formación permanente, motivo por el cual podría considerarse como política de Estado, la búsqueda de una educación de calidad.

5.4 Objetivos de la Propuesta

5.4.1 Objetivo General

Proporcionar a los docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación, pertenecientes a la carrera de Educación Física, las herramientas teóricas y prácticas necesarias para realizar el proceso de estrategia didáctica.

5.4.2 Objetivos Específicos

- 1.- Sensibilizar a los docentes de la UNELLEZ en la carrera de Educación Física que se integren activamente en el desarrollo del programa de estrategia didáctica.
- 2.- Motivar a los docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación pertenecientes a la carrera de educación física, en las herramientas teórico-práctico para desarrollar la capacidad motora y física de los estudiantes.
- 3.- Actualizar a los docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de Educación Física, en los fundamentos teórico - práctico de los juegos (destrezas básicas,

tradicionales, predeportivos y deportivos), los cuales son elementos claves de la Educación Física.

4.- Suministrar a los docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de Educación Física, conocimientos de las técnicas expresivas y la espontaneidad, así como conocer y desarrollar cualidades expresivas de nuestro cuerpo contribuyendo a un conocimiento activo de la corporeidad.

5.- Desarrollar en los docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de Educación Física, habilidades físicas, motoras y acercar más al hombre a su ambiente natural.

6.- Consolidar en los docentes de la UNELLEZ los conocimientos teóricos – prácticos en el área de Educación Física con la finalidad de producir alternativas viables ante la problemática planteada.

**PROPUESTA DE ESTRATEGIA DIDACTICA PARA INCENTIVAR LA
PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS DOCENTES DE
EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNELLEZ, SAN FERNANDO ESTADO
APURE.**

Participantes:

Personal docente de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de Educación Física pertenecientes a la Institución en estudio del Municipio San Fernando Estado Apure.

Modalidad:

Taller.

Cronograma de Ejecución:

Período: Mes de Septiembre hasta diciembre de 2016

Total de horas: 48 horas teórico-prácticas.

Total de sesiones: seis (06)

Responsable del Cronograma: Licda. Addys García.

Asesor: Dr. Alicar Farías.

San Fernando, Noviembre 2016



MODELOS DE TALLERES

TALLER Nº 1

Denominación del taller: Sensibilización

Sesión: Uno

Tiempo de duración: 08 horas.

Objetivo 1.- Sensibilizar a los docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de Educación Física que se integren activamente en el desarrollo del programa de estrategia didáctica.



Contenidos

- 1.- Sesión de apertura
- 2.- Inducción motivacional
- 3.- Estrategia Didáctica.
- 4.- El docente de educación física.
- 5.- El programa ciencias de la educación.
- 6.- Contenido de los módulos de educación física en la UNELLEZ.
- 7.- Perfil del docente de educación física.

Tratamiento Metodológico

- Presentación del programa.
- Exposición de expectativas por parte de facilitadores y participantes.
- Inicio de la sesión con la lectura sensibilización grupal denominada "La escuela de ayer" Antonio Pérez Esclarín.
- Exposición de puntos de vista.
- Disertación y exposición del facilitador sobre el contenido.
- Intercambios de Experiencias.

Recursos

Humanos: (facilitadores, participantes).

Materiales: (material instruccional, hojas de papel bond, marcadores, video beam, computador, borrador, entre otros).

TALLER N° 2

Denominación del taller: Aptitud Física.

Sesión: Dos

Tiempo de duración: 08 horas.

Objetivo 2.- Motivar a los docentes de UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de Educación Física, en las herramientas teórico-práctico para desarrollar la capacidad motora y física de los estudiantes.

Contenidos

1. Capacidad motora:

- Habilidades y destrezas generales: (Atrapar, lanzar, saltar, correr, trotar, girar, rodar)
- Específicas: (Dribles, lanzamientos, voleos, manchetas, saques, apoyos invertidos, volteretas)

2. Capacidades Físicas

- Valencias físicas o cualidades fisiológicas: (Resistencia aeróbicas, resistencia anaeróbica, flexibilidad)

Tratamiento Metodológico

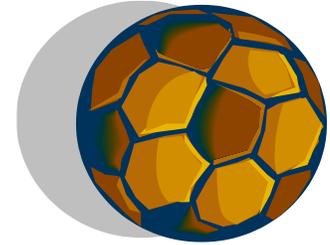
- Apertura de la sesión con la lectura “El enemigo está dentro de ti” Antonio Pérez Esclarín.
- Exposición por parte de los expertos.
- Utilización de recursos audiovisuales.
- Exposiciones - intervenciones
- Mesa de trabajo para la interacción grupal.
- Análisis de casos propuestos por el ponente para que el participante plantee posibles estrategias.

Recursos

Humanos: (facilitadores, participantes).

Materiales: (material instruccional, hojas de papel bond, marcadores, video beam, computador, borrador, entre otros).

TALLER N° 3



Denominación del taller: Juegos Motrices

Sesión: Tres

Tiempo de duración: 08 horas.

Objetivo 3.- Actualizar a los docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de Educación Física, en los fundamentos teórico - práctico de los juegos (destrezas básicas, tradicionales, predeportivos y deportivos), los cuales son elementos claves de la Educación Física.

Contenido

1.- Juegos de destrezas básicas (Ajedrez, domino, dama, ludo, monopolio).

2.- Juegos tradicionales (papagayo, bolas criollas, trompo, huevo en cucharilla)

3.- Juegos predeportivos (minibaloncesto, minivoleibol, futbolito, kickingball, pelotita de goma).

4.- Juegos deportivos (atletismo, gimnasia, voleiball, baloncesto, futbol).

Tratamiento metodológico

- Inicio de la sesión con la lectura la moneda del General Nobunaga” Antonio Pérez Esclarín.

- Reflexión grupal acerca de la lectura.

- Utilización de las reglas para la organización de situaciones colectivas de juegos.

- Utilización de las reglas básicas de juego.

- Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juegos.

- Práctica de actividades deportivas alternativas, flexibilizando las reglas del juego.

- Recopilación de información

- Películas, diapositivas.

- Práctica de Juegos tradicionales.

Recursos

Humanos: (facilitadores, participantes).

Materiales: (material instruccional, hojas de papel bond, marcadores, video beam, computador, borrador, cancha, pelotas, entre otros).

TALLER Nº 4

Denominación del taller: Expresión o comunicación corporal

Sesión: cuatro

Tiempo de duración: 08 horas.

Objetivo 4.- Suministrar a los docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de Educación Física, conocimientos de las técnicas expresivas y la espontaneidad, así como conocer y desarrollar cualidades expresivas de nuestro cuerpo contribuyendo a un conocimiento activo de la corporeidad.

Contenido:

- 1.- Mímicas y pantomimas.
- 2.- Dramatizaciones
- 3.- Bailes.
- 4.- Danzas.

Tratamiento metodológico

- Inicio de la sesión con la lectura “El niño y la escuela” Antonio Pérez Esclarín.
- Reflexión acerca de la lectura.
- Exposición por parte del experto.
- Utilización de recursos audiovisuales
- Organización de pequeños grupos en mesa de trabajo, para formular y discutir criterios relacionados con las características de la expresión corporal.

- Elaboración de Conclusiones por la vía de exposiciones, por parte de los participantes.
- Recopilación de información.
- Práctica de mímicas, pantomimas, dramatizaciones, bailes y danzas.

Recursos

Humanos: (facilitadores, participantes).

Materiales: (material instruccional, hojas de papel bond, marcadores, video beam, computador, borrador, reproductor, CD, vestuario entre otros).

TALLER Nº 5

Denominación del taller: Vida al aire libre

Sesión: cinco

Tiempo de duración: 08 horas.

Objetivo 5.- Desarrollar en los docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de Educación Física, habilidades físicas, motoras y acercar más al hombre a su ambiente natural.

Contenidos

- 1.- Paseos
- 2.- Excursionismo

Tratamiento metodológico

- Inicio de la sesión
- Reflexión acerca de la lectura.
- Disertación por parte de expertos sobre paseos y excursiones.
- Utilización de recursos audiovisuales.
- Organización de pequeños grupos para formular y discutir criterios del contenido.
- Elaboración de conclusiones por la vía de exposiciones por parte de los participantes.
- Recopilación de Información.
- Intercambio de experiencias.

Recursos

Humanos: (facilitadores, participantes).

Materiales: (material instruccional, hojas de papel bond, marcadores, video beam, computador, borrador, entre otros).

TALLER N° 6

Denominación del taller: Difusión e información

Sesión: seis

Tiempo de duración: 08 horas.

Objetivo 6.- Consolidar en los docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de educación física los conocimientos teóricos – prácticos en el área de Educación Física con la finalidad de producir alternativas viables ante la problemática planteada.

Contenidos

- 1.- Aptitud física.
- 2.- Juegos motrices
- 3.- Expresión o comunicación corporal.
- 4.- Vida al aire libre.

Tratamiento metodológico

- Inicio de sesión
- Exposición del ponente.
- Grupos de trabajo para la discusión de los contenidos.
- Elaborar y plantear conclusiones por la vía de exposiciones, sobre los talleres por parte de los participantes.
- Realización de ejercicios prácticos para desarrollar las actividades.
- Intercambios de experiencias.



5.5 Factibilidad de la Propuesta

Al revisar y analizados los diversos aspectos como el institucional, el técnico, el económico y el social, con la intención de determinar si es factible la propuesta pudo comprobarse a través de la indagación entrevistas y búsqueda de información, que la aplicación y desarrollo de un programa de estrategia didáctica tiene un alto grado de posibilidades, debido a que su estructura responde a los lineamientos del Ministerio del Poder Popular para la Educación Superior y la normativa legal vigente que sustenta el enfoque del docente universitario, aunado esto a los resultados que arrojó el estudio sobre las necesidades de estrategia didácticas para docentes de la UNELLEZ en la carrera de Educación Física. Puede considerarse que el programa tiene un alto grado de factibilidad de realización.

5.6 Factibilidad Institucional

La organización, promoción difusión y apoyo para la realización y desarrollo del programa de estrategia didáctica para docentes de la UNELLEZ que laboran en el programa ciencias de la educación en la carrera de educación física se puede ejecutar con la ayuda y respaldo de las siguientes instituciones:

- Coordinación de Deporte de la UNELLEZ Apure.
- Dirección General de Educación Física y Deporte Escolar del Instituto Nacional de Deporte, la cual, cuenta con un programa de estrategia didáctica permanente, y a través de la introducción de proyectos se puede obtener los recursos necesarios para la ejecución de los mismos.
- Zona Educativa Apure a través de la coordinación de Educación Física, Deporte y Recreación, y la División Académica, los cuales son el enlace directo con el Ministerio del Poder Popular Para la Educación pueden avalar la propuesta y dar su respaldo institucional.

- Secretaria de Educación y Cultura Apure, de igual manera puede avalar y dar su apoyo institucional a través de la coordinación de Educación Física.
- Municipio Escolar N° 1 del Estado Apure quien se encargará de promocionar, difundir y convocar a los docentes para que participen en la actividad.

5.7 Factibilidad Técnica

Para la realización y desarrollo del programa estrategia didáctica para docentes de la UNELLEZ en el área de Educación Física, se cuenta con los recursos técnicos necesarios los cuales pueden ser aportados por diversas instituciones ubicadas en San Fernando, Estado Apure, entre ellos se pueden señalar:

- Locales adecuados para la realización de las actividades en diversos planteles educativos de la localidad, el INCE y otros.
- Recursos audiovisuales como televisores, VHS, videograbadoras, video beam, aportados por diversas instituciones.
- Reproducción de material de apoyo a través de la UNELLEZ, Zona Educativa, y secretaria regional de Educación del Estado Apure.
- Apoyo logístico aportado por diversas instituciones.
- Recursos humanos compuestos por el equipo de formación permanente de la Zona Educativa Apure y de otras instituciones, los cuales serán invitados especiales.
- Elaboración de credenciales.

5.8 Factibilidad Económica

Para la realización y desarrollo del Programa se requiere de:

Recursos Humanos: Con plena aceptación de los docentes de la UNELLEZ en el área de Educación Física para la participación en los talleres de estrategia didáctica.

Recursos Materiales: Es necesario la disposición de materiales instruccionales, video beam, rotafolio, marcadores y hojas de papel bond.

Recursos Económicos: En cuanto al funcionamiento propiamente dicho, el personal docente expreso disponibilidad para contribuir económicamente con los gastos que se generan producto de la instauración de la propuesta. Además, se pueden gestionar contribuciones a través de las entidades gubernamentales o del sector privado, aunado a ello las comunidades educativas involucradas pueden proporcionar parte del costo requerido atendiendo al siguiente presupuesto:

Cuadro N° 5

Distribución de Gastos

P	G	E	SE	Denominación	Bolívares
401	00	00	00	Gastos de personal	
401	01	00	00	Sueldos, salarios y otras retribuciones	600.000,00
402	00	00	00	Materiales y Suministros	
402	05	05	00	Materiales de Enseñanza	200.000,00
402	05	08	00	Productos de papel, cartón para la imprenta y reproducción	200.000,00
402	10	03	00	Materiales y útiles de limpieza y aseo	100.000,00
403	00	00	00	Servicios no personales	
403	02	00	00	Alquileres de equipos	200.000,00
Total					
1.300.000,00					

Nota: P= Partida G= Genérica E=Específica SE= Sub Específica

Fuente: García (2017).

5.9 Factibilidad Social

El Estado Venezolano establece en la Constitución de la República bolivariana de Venezuela (1999), en su Artículo 102, la Educación en Venezuela está orientada hacia la formación de ciudadanos íntegros, con un gran potencial creativo, fundamentada en el desarrollo de los valores morales, sociales y culturales, fomentando la actividad participativa dentro de los procesos de transformación social, lo que le permita tener una función socialmente útil de acuerdo a sus aptitudes y valores. Es importante proporcionar al docente los insumos necesarios para que sea participe y conduzca de manera efectiva y eficiente la estrategia didáctica dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, razón por la cual, existe un alto grado de factibilidad social y es de imperiosa necesidad la realización de la propuesta.

5.10 Evaluación del Programa

El programa puede ser evaluado por medio de la autoevaluación y coevaluación de manera escrita y anónima si así lo requieren los participantes. Así mismo, podrá ser supervisado por los entes interesados e involucrados.

CAPITULO VI

6.1 RECOMENDACIONES

Tomando como base las conclusiones derivadas del análisis al instrumento aplicado a los aspectos de investigación, se presentan las siguientes recomendaciones:

Llevar a cabo la propuesta de la aplicación de estrategia didáctica para incentivar la práctica de los juegos tradicionales. A fin de fortalecer el patrimonio cultural en la institución universitaria del municipio San Fernando Estado Apure. Esta como medida para desarrollar, perpetuar y difundir en mayor medida este patrimonio.

Al Ministerio del Poder Popular para la Educación y las universidades regionales para que ofrezcan cursos y talleres de actualización y entrenamiento al docente de la institución.

A la coordinación de Deporte de la UNELLEZ Apure conjuntamente en la coordinación de Cultura, para que asistan al docente preparándolo, orientando su praxis pedagógica relacionada con la aplicabilidad de los juegos tradicionales como estrategia educativa, de manera que aporte en su clase herramientas para la formación integral del estudiante.

A los directivos, y especialista de educación física del programa de educación para que tomen en consideración este trabajo donde se ve reflejado en sus opiniones, y tomen decisiones conjuntas que favorezcan la aplicabilidad de los juegos tradicionales como estrategia educativa, para la formación integral del estudiante, asimismo contribuir al arraigo de las manifestaciones culturales propias de Venezuela.

Al docente para que internalicen los diferentes roles prescritos en los subproyectos y los asuma con amor, para que pueda brindarles a los estudiantes la oportunidad de fortalecer los valores culturales como un

legado apreciable y con profundas raíces marcadas con un sello histórico único, revalorizando la cultura popular y enaltecendo las manifestaciones culturales dentro del proceso educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aretz I. (2006). Manual de folklore. Venezuela: Monte Ávila Editores
- Álvarez, G. (1980). Las actividades grupales y el Sistema de Instrucción Personalizada. Editado por la Universidad Simón Bolívar. Caracas. (Seminario).
- Álvarez, T. (2001). Efectividad de Combinación de Estrategias. Discusión Dirigida y Tutoría en el Rendimiento Académico de los alumnos en la disciplina Metodología de la Investigación. Universidad del Zulia. Maracaibo.
- Aranzini, P. (2005). La Calidad de la Educación Universitaria y el Rendimiento Académico Estudiantil. (Boletín de la Crésale).
- Aretz I. (1986). Manual de folklore. Venezuela: Monte Ávila Editores.
- Arias, F. (2006) Tesis y Proyectos de Investigación. Editorial Episteme. Caracas.
- Berruezo, P. (2007). El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad, Psicomotricidad Revista de Estudios y Experiencias, nº 49.
- Bixio, C. (2009). Enseñar a aprender. Construir un espacio colectivo de enseñanza - aprendizaje, Edic. Homo Sapiens, Rosario, 1998
- Blanco, O. (2010). Estrategias Metodológicas y Procedimentales de Evaluación que Utilizan los Profesores del Componente Docente del P.E.B.I. de la ULA-Táchira. Tesis Doctoral no publicada. Universidad de los Andes.
- Cerda, H. (2008). La Investigación Total. Bogotá, Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Chávez, N. (2005). Introducción a la Investigación Educativa. 1ra edición. Maracaibo. Venezuela.

- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 6890 (Extraordinario). Diciembre 30, 1999.
- Díaz, F (2013) Estrategias Docentes y Aprendizaje Significativo. Mac Graw Hill. México.
- Diccionarios de la Educación (2009). Editorial Santillana España.
- Diccionarios de la Educación (2009). Editorial Santillana España.
- Enciclopedia General de la Educación (2003). Ediciones Santillana. España.
- Freire, P. (1970). Pedagogía del Oprimido. Editorial Trillas. México.
- Gómez, G. (2013). La danza folklórica como estrategia pedagógica. Tesis de maestría. Universidad Bicentenario de Aragua.
- Hernández, R. y otros. (2006). Metodología de la Investigación. Mc. Graw Hill. México.
- Inciarte, A. (2001). Estrategias Instruccionales. Módulo III. Diseño Instrucciona. Editorial Facultad de Humanidades. Universidad del Zulia. Maracaibo.
- Infante, G. (2012). Actividad físico-deportiva y autoconcepto físico en la edad adulta. Revista de Psicodidáctica,
- Lafourcade, P. (2006). Planeamiento, Conducción y Educación de la Enseñanza. Editorial Kapelusz. Buenos Aires. Argentina.
- Lamberth, J. (2000). Psicología Social. Ediciones Pirámide. Madrid.
- Luzardo, R. (2013). Estrategias didácticas dirigidas a la consolidación de los valores en educación primaria. Trabajo de grado de maestría no publicado, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Maracay.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2008) Currículo Básico Bolivariano. Caracas. Editor.

- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007) Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano. Caracas. Venezuela.
- Monzón, S. (2009). Introducción al Proceso de Investigación. Editorial TUCUR.
- Ortegano R. y Bracamonte M. (2014). Actividades lúdicas como estrategias didácticas para el mejoramiento de las competencias operacionales en enseñanza aprendizaje de las matemáticas básicas. Tesis de maestría. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Maracay.
- Ortiz de Z, M. (2014). Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural Mochica en educación primaria en una Institución Educativa de San José de Moro – La Libertad. Tesis de maestría no publicada, Universidad Nacional Rómulo Gallegos. Estado Guárico, Venezuela.
- Plan de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2013-2019 (28 de septiembre de 2013)
- Sabino. (2002). El proceso de Investigación. Caracas.
- Salkid, N. (2005) Métodos de Investigación (3ª. Edición)
- Serrano, M. (2002). El proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Editorial Universidad de los Andes. Mérida. Venezuela.
- Sierra, R. (2005). Técnicas de Investigación Social. Teoría y Ejercicios. Editorial Paraninfo, S.A. Madrid.
- St. Ives, A. (2005). Psicología de la Enseñanza. Un enfoque Individual y de Equipo. Editorial Trillas. México.
- Tamayo, E. (2003). Los métodos de las ciencias
- Tamayo y Tamayo, M. (2003). El proceso de la investigación científica. Fundamentos de la Investigación. Editorial Limusa. México

Universidad Nacional Abierta, (2008). Métodos de Investigación. Venezuela.
UNA.

Universidad Nacional Experimental Libertador (2011). Manual de trabajos y
tesis doctoral.