

JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES CULTURALES EN EDUCACIÓN PRIMARIA

*Rithard Bolívar y **Deglis Vargas

*Profesor Asociado adscrito al Programa Ciencias de la Educación.. Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora (UNELLEZ) Guanare, Venezuela. . rithardbolivar@gmail.com

**Profesor adscrito UENB “La Esperanza” municipio Agua Blanca estado Portuguesa, Venezuela. vargasdegli30@gmail.com

RESUMEN

El objetivo general del presente trabajo de grado fue proponer juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en la UENB “La Esperanza” municipio Agua Blanca estado Portuguesa. Responde a los parámetros del paradigma positivista bajo el enfoque cuantitativo. La investigación se enmarcó en la modalidad de proyecto factible, apoyado en un diseño de campo de carácter descriptivo. Se diseñó en tres (03) fases: diagnóstica, factibilidad, diseño. La población estuvo conformada por dieciocho (18) docentes que laboran en la institución objeto de estudio, a quienes se les aplicó la técnica de la encuesta, como instrumento un cuestionario. Validados mediante el juicio de expertos y su confiabilidad a través de una prueba piloto a 10 docentes. Los resultados permitieron concluir que los docentes de la institución, en más del 50%, deben ser orientados en cuanto la organización, planificación y aplicación de los juegos tradicionales, esto puede ser debido a la necesidad en la formación, actualización y capacitación continua que este debería tener en cuanto al área de recreación. Asimismo, se determinó la viabilidad desde el punto de vista del mercado, técnico y financiero. Para la misma se recomienda implementar un conjunto de acciones orientadas a la implementación del juego como estrategia de enseñanza.

Descriptores: Recreación, juegos, juegos tradicionales, valores culturales.

TRADITIONAL GAMES FOR THE STRENGTHENING OF CULTURAL VALUES IN PRIMARY EDUCATION

ABSTRACT

The general objective of this work of degree was to propose traditional games for the strengthening of the cultural values in the UENB "The hope" municipality Agua Blanca State Portuguesa. It responds to the parameters of the positivist paradigm under the quantitative approach. The research was framed in the modality of feasible project, supported in a field design of descriptive character. It was designed in three (03) Phases: Diagnostic, feasibility, design. The population was formed by eighteen (18) teachers who worked in the institution under study, who were applied the

technique of the survey, as an instrument a questionnaire structured in two (02) Parts: Part I: Containing of twenty-four (24) items with three (03) Alternatives of answers, designed on a scale Lickert type always (s: 3), sometimes (AV: 2) and never (N: 1). Part II: With six (6) dichotomous questions. They were validated by expert judgement and their reliability through a pilot test to 10 teachers, calculated with the alpha statistical methods of Cronbach and KR20; Rising of these 0.83 and 0.82 respectively, being highly reliable. The results allowed to conclude that the teachers of the institution, in more than 50%, they should be oriented as soon as the organization, planning and implementation of the traditional games, this may be due to the need in training, updating and continuous training that this should have in the area of recreation. In addition, viability was determined from the point of view of the market, technical and financial. It is recommended to implement a set of actions aimed at implementing the game as a teaching strategy.

Key words: Recreation, traditional games, cultural values

INTRODUCCIÓN

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2002) ha reconocido en repetidas ocasiones que los juegos, específicamente los tradicionales constituyen parte importante del patrimonio cultural, que conviene proteger y promover, son instrumento eficaz para fortalecer los valores culturales, una gran manifestación de diversidad cultural y un verdadero ejercicio intelectual. En ese sentido, se manifiesta Paredes (2007), cuando afirma:

Los juegos tradicionales son parte de la recreatividad, ha estado siempre unida a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres a la guerra, ha servido de vínculo entre pueblos y ha facilitado a comunicación entre los seres humanos. (p. 45)

Lo antes descrito permite decir, que el juego es una actividad recreativa, que une razonamiento, estrategia, reflexión con desafío y competición de una forma lúdica, es un medio para que los estudiantes desarrollen valores culturales y aprendan normas de una sociedad determinada. Dentro de este marco, es importante mencionar que los valores culturales definido por Rodríguez (2012), “la conservación de las tradiciones y costumbres de un pueblo” (p.75). Por lo tanto, es parte de la formación de cada uno de los miembros de una sociedad. Esta se transmite de una generación a otra por vía oral y mediante la participación espontánea en las actividades que constituyen la vida

de la colectividad. Siendo el vínculo más efectivo del individuo con su lugar de origen y con su historia.

Lo expuesto anteriormente, es una realidad en las aulas, según experiencias presentadas por Bolívar (2014), arrojan en sus resultados y conclusiones que algunos docentes todavía utilizan las técnicas de trabajo antiguas para diseñar sus proyectos de aprendizaje, donde los niños son pocos motivados a través de juegos dentro y fuera del aula para realzar los valores culturales, aun teniendo en ella un potencial creador que es relevante para incentivar a los estudiantes. Además, la situación problemática va más allá de la simple apreciación como estrategia lúdica, sino que se está perdiendo un recurso valioso para rescatar las costumbres tradicionales de las regiones, desde el centro mismo de la formación del hombre integral como lo es la escuela.

A esta problemática no escapa la UENB “La Esperanza”, Municipio Agua Blanca estado Portuguesa; a través de observaciones y entrevista informal se pudo percibir que los juegos tradicionales no son incorporados en la planificación docente, sin vincular las manifestaciones culturales en las áreas académicas, carecen de planes donde se incluyan tareas recreativas, folklórica y lúdica como actividades educativa para el fomento de los valores culturales en la preservación e identidad de su pueblo.

De acuerdo con la entrevista informal, los docentes manifestaron estar alejado de una planificación, donde no se aborda actividades autóctonas que fomente a los escolares los valores culturales, resaltaron tener estudiantes que adoptan celebraciones u otra cultura extranjera como por ejemplo bailar post, poniendo de manifiesto modelos de vida no común de su pueblo, asumiendo comportamientos que rechazan su identidad de su pueblo, opinando que quieren trasladarse a otros sitios donde dicen poder sentirse más cómodo para habitar y sentirse seguro, por ende carecen de identidad que los conducen al incremento de ser agresivos entre las personas, muy particular con sus compañeros de clases.

La situación descrita en el comportamiento y rechazo por los valores culturales que reflejan los estudiantes, los docentes manifiestan que es originado porque desde su entorno familiar no es educado para sostener su identidad y valorizar su entorno

cultural, seguido de la distorsión creada por la sociedad ya sea por los medios de comunicación, redes sociales, problemas políticos, inseguridad entre otros. Que son causa fundamental en crear la conciencia del niño o niña para tenga el pensamiento de buscar culturización distinta, forma vida, ambiente e incluso otro país donde pueda tener una supervivencia más desarrollada a nivel social, cultural entre otros.

A partir de esas evidencias, se cree que es un tema relevante que puede levantar reflexiones y discusiones para despertar conciencia colectiva sobre la importancia de las raíces culturales. Para ello, se dispondrá de los siguientes objetivos:

Objetivo General

Proponer un plan de acción basado en juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en la UENB “La Esperanza” municipio Agua Blanca estado Portuguesa.

Objetivos Específicos

Diagnosticar la necesidad del diseño de un plan de acción basado en juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en la UENB “La Esperanza” municipio Agua Blanca estado Portuguesa.

Determinar la factibilidad del diseño de un plan de acción basado en juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en la UENB “La Esperanza” municipio Agua Blanca estado Portuguesa.

Diseñar un plan de acción basado en juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en la UENB “La Esperanza” municipio Agua Blanca estado Portuguesa.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Los juegos como recurso recreacional y medio instruccional en el proceso de enseñanza aprendizaje, han sido concebidos por muchos teóricos como una herramienta indispensable para obtener resultados óptimos en el desarrollo de nuevas experiencias que resultarán para los educandos, formas de conocimientos menos complejos y poco estructurados. Piaget (1990), lo define como:

Es una preparación, un pre ejercicio para la vida futura que le permite a los individuos introducirse de manera casi inconsciente en el mundo de los adultos, es un elemento a través del cual se desarrolla y se afirma su personalidad, se estimule su creatividad, su adaptación al medio ambiente, su auto confianza, su capacidad de socialización, su actividad corporal, entre otros aspectos. (p.141)

Lo definido por el autor, se puede decir que en los juegos el educando logra relacionar y ajustar las referencias al medio ambiente que los rodee y que les proporciona dichas experiencias de una forma natural a su conocimiento, intención vital esta que viene dada en algunos casos por la curiosidad, sensación se le estimula su potencial y otros. De igual manera, representa una forma de recreación, pues presenta elementos de desarrollo de personalidad, en cuanto a expresar en el niño todo su potencial de creatividad y mostrar toda su capacidad de ser.

Por otra parte, en lo referente a los Juegos Tradicionales, el concepto de tradición hace una alusión al desarrollo histórico-cultural antropológico de una sociedad en particular, la cual ha construido una serie de manifestaciones que le sirven de elementos de su identidad, en la medida que están representados patrones de corte psicológicos que le dan características muy específicas a la personalidad. En este caso, se trata de analizar el concepto de juego tradicional, el cual no debe ser considerado estrictamente como una disciplina de entrenamiento, sino que su práctica obedece a un proceso de recreación y es producto de un evento cultural que durante cierto momento del año es costumbre jugar.

En resumen, Fernández (2009) el juego tradicional “es recreación y su finalidad reside en él mismo. Es una actividad folclórica que se hace simplemente por el placer de hacerlo, por divertirse, aunque esto derive en otros logros secundarios.” (p.42). Se infiere, que los juegos tradicionales, obedecen a un proceso transcultural, llegando a sistematizarse. Los escolares que lo práctica lo hacen de manera espontanean y porque le gusta, interactúa de manera libre con los pares, favorece el desarrollo de la disciplina, la formación de normas de comportamiento grupal sin la intervención del adulto, contribuyendo a la mejora de la autonomía y la capacidad para la toma de decisiones.

En cuanto a los Valores Culturales, es toda manifestación de la creación humana, se puede asumir, en palabras Del Río (2012), “los valores culturales están formados por el compendio de conceptos, creencias y actividades que le permiten al ser humano comunicarse y ser competitivo en la sociedad donde se desenvuelve, en razón de su identificación con dichos preceptos” (p.31).

En definitiva, la mentalidad, los valores, hábitos, creencias, actitudes, respuestas individuales/colectivas a los retos de la cotidianidad y de la historia son procesos dinámicos que se hilvanan y se generan a través de los siglos, de generación en generación, influidos por la tradición, las expectativas, las frustraciones, temores, sueños, deseos, el entorno familiar, confianza o falta de confianza en sí mismo y en la comunidad a la que se pertenece.

Lo planteado anterior, es toda esta serie de factores conforman lo que se ha llamado la cultura de un pueblo, lo cual además incluye el aspecto creativo, artístico, imaginario. Es todas aquellas manifestaciones materiales, espirituales e ideológicas que representan a una o varias personas y que las identifican como parte de un conjunto mayor de individuos.

MARCO METODOLÓGICO

La investigación, se basó en el paradigma positivista, según, Hurtado y Toro (2001) señalan: “valora, privilegia y propugna la objetividad del conocimiento, el determinismo de los fenómenos, la experiencia sensible, la cuantificación aleatoria de las medias, la lógica y la verificación empírica.” (p.6). Es de naturaleza cuantitativa ya que se emplea el análisis estadístico como característica resaltante. El tipo de estudio ha sido concebida bajo la modalidad de proyecto factible, apoyada en una investigación de campo de carácter descriptivo, enfocado a proponer un plan de acción basado en juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en la UENB “La Esperanza” municipio Agua Blanca estado Portuguesa, con la finalidad coleccionar, analizar e interpretar las informaciones que permitan dar sugerencias o alternativas viables para solventar necesidades encontradas.

En consideración al número de sujetos de estudio, el cual es pequeño, se seleccionó a todos para la investigación mediante la modalidad censal, la cual estuvo

conformada por dieciocho (18) docentes de la UENB La Esperanza Municipio Agua Blanca estado Portuguesa.

La técnica usada fue la encuesta y como instrumento de recolección de datos se elaboró un cuestionario en dos partes. Parte I: Diseñado por veinticuatro (24) ítems, con tres alternativas de respuestas, escala tipo lickert y la Parte II: contentivo de seis (06) preguntas dicotómica de respuesta Sí y No.

La validez, se realizó mediante la técnica de juicio de expertos y la confiabilidad se aplicó la prueba piloto a 10 docentes que no forma parte de la muestra, pero que presentan las mismas características de los sujetos muestrales. Se obtuvo como resultado 0,83 (parte I) y 0.82 (parte II), que se considera como una magnitud muy alta lo que indica que es confiable para su utilización con la población en estudio.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados evidencian que los docentes deben ser orientados en cuanto la organización, planificación y aplicación de los juegos tradicionales, esto puede ser debido a la necesidad en la formación, actualización y capacitación continua que este debería tener en cuanto al área de recreación y por supuesto a la importancia de los juegos tradicionales, de la misma forma, no son utilizados como estrategia de aprendizajes más bien en algunas ocasiones se hace para las evaluaciones en clases y por último, no existe el manejo dirigido del tiempo libre.

Por otro lado, como efecto de la no implementación de estrategias como los juegos tradicionales, se evidencia en más del 50% de los entrevistados, opinaron que uno de los mayores problemas de la sociedad actual, es que carece o no quiere respetar los valores culturales, que representan el código de reglas necesarias para la convivencia colectiva. En consecuencia, si no se conduce la vida cotidiana, tomando como referencia estas normas, se vivirá en iguales condiciones que en aquellas etapas de la historia humana, donde prevalecía la violencia, inmoralidad, y el libertinaje como forma de vida, sin medir los resultados de tales acciones.

Se deduce, que la crisis de valores que se vive en la actualidad, se manifiesta en todos los aspectos de la vida humana: como son los modelos de vida y los elementos que unen a un pueblo, todo esto caracterizado en el modo de hablar, relacionarse,

vestirse, en la forma en que se quiere acumular todo, ya sean posesiones materiales, información o hasta gente y también en el ambiente laboral.

Ahora bien, el análisis de los datos involucrados en el diagnóstico, permitió establecer que si existe la necesidad de implementar la propuesta para la formación de los docentes en el tema objeto de estudio, es de agregar, se percibe un gran porcentaje de los docentes consultados si les gustaría ser participe en el desarrollo de una propuesta de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales, es de inferir que estos juegos forman parte del patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, motivo por el cual merece ser conservado y transmitido generación tras generación. Asimismo, es fundamental para el desarrollo de los niños y, en concreto, pueden ofrecer un amplio abanico de posibilidades, cediendo además información sobre la historia del territorio donde han surgido, las características de la época, contexto, entre otras.

En resumidas cuentas, la problemática que ha originado esta crisis cultural tiene su origen en la infancia, ya que es en esta etapa cuando se forjan muchos de los valores que dirigirán la vida de una persona, y es por esto que resulta de vital importancia que los niños reciban en sus familias y en las escuelas una educación integral, centrada en la persona como ser único e irrepetible. De esta manera, al pasar los años y convertirse en adultos, esas personas serán capaces de desarrollar un pensamiento ético y tendrán una visión diferente de la vida.

De acuerdo a los análisis efectuados al estudio de mercado, técnico y financiero se puede concluir que la propuesta de un plan basado en juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en la UENB “La Esperanza” municipio Agua Blanca estado Portuguesa, es factible el diseño y difusión del mismo puesto que, es viable en recursos y requerimiento pautados.

CONCLUSIONES

Se diagnosticó la necesidad de implementar la propuesta debido, que al culminar la investigación, con base en la revisión bibliográfica y los resultados arrojados por los instrumentos aplicados, se puede decir, que evidentemente la población en estudio, requiere de la formación y actualización recreacional, para llevar a cabo un

plan de acción basado en juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales, de forma eficaz, eficiente y efectivo, además, carecen conocimiento para el desarrollo de su gestión.

En consecuencia, esta idea estriba la disposición para desplegar los juegos tradicionales en la institución, reflejados dentro del proceso de planificación, a pesar de la importancia dada por estos a este elemento tan primordial para el desempeño escolar y culturización del ser. Por otro lado, si contribuyen al proceso integral en función a las experiencias previamente organizadas.

Así mismo, no conocen los beneficios que proporcionan los juegos tradicionales. También, se determinó, no conocer las técnicas y estrategias para la enseñanza de este tipo de juegos. Por otra parte, desconocen las herramientas necesarias para la alineación de los juegos tradicionales en el centro escolar.

En síntesis, se evidenció que los encuestado si participarían con la elaboración de un plan de acción basado en juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en el nivel de educación primaria; de la misma forma, señalan que si es necesario esta proposición.

En función al segundo objetivo, se determinó la viabilidad de la investigación desde el punto de vista del mercado, por cuanto existe demanda y oferta, debido al beneficio a los entes involucrados en la institución y fuera de ella, es decir, docentes y comunidad. Además, fue viable en el aspecto técnico y financiero por contar, con los requisitos necesarios para su ejecución tal como recursos humanos, administrativos, y económicos.

Con relación al tercer objetivo, relacionado con diseñar un conjunto de estrategias basado en juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en la UENB “La Esperanza” municipio Agua Blanca estado Portuguesa, luego de la investigación realizada, en el capítulo VI, se presentan un conjunto de acciones orientadas a la implementación del juego como estrategia de enseñanza.

En resumidas cuentas, la problemática que ha originado esta crisis cultural tiene su origen en la infancia, ya que es en esta etapa cuando se forjan muchos de los valores que dirigirán la vida de una persona, y es por esto que resulta de vital importancia que

los niños reciban en sus familias y en las escuelas una educación integral, centrada en la persona como ser único e irrepetible. De esta manera, al pasar los años y convertirse en adultos, esas personas serán capaces de desarrollar un pensamiento ético y tendrán una visión diferente de la vida.

REFERENCIAS

- Bolívar, M. (2014). *Programa de actividades culturales para promover la identidad regional en los niños y niñas de la segunda etapa de Educación Básica de la U.E. "Doroteo Centeno", ubicado en Puerto Cabello, estado Carabobo*. Trabajo de grado de maestría no publicado, Universidad Carabobo. Valencia.
- Carrillo, G. (2008). *Importancia de los juegos folklóricos infantiles en la enseñanza preescolar*. Trabajo de grado de maestría no publicado, Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Del Río, E. (2012). *Los valores culturales ¿factores de desarrollo humano?*. En: Documentación Social, revista de estudios sociales y de sociología aplicada. N° 164. Cáritas española. España.
- Fernández, A. (2009). *El juego y la recreación en espacios comunitarios*. Editorial.
- Hurtado, J. y Toro, J. (2001). *Paradigmas y método de investigación*. México: Editorial Me Graw-Hill.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2002). *La Educación en América Latina*. Informe Delors Mimeografiado.
- Paredes, L. (2007). *Valor educativo de los juegos*. Bogotá. Colombia: Editorial Limusa.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez, S. (2012). *Formación ética y ciudadana*. Colegio Japonés Paraguayo, 2° Curso N. Medio.