

# Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial

## Pedagogical Strategies for Strengthening Values through Traditional Games in Early Childhood Students

Yassilette Ch. Bracho Pérez<sup>1</sup>, Kleeder José Bracho Pérez<sup>2</sup>.

### INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Fecha de recepción: 20 de Enero de 2020.  
Fecha de aceptación: 10 de Mayo de 2020.

<sup>1</sup>Licenciada en educación Preescolar, Ministerio del Poder Popular para la Educación. Docente. Venezuela.  
E-mail: [yassilette.bracho@gmail.com](mailto:yassilette.bracho@gmail.com)

<sup>2</sup>Doctor en Ciencias de la Educación. Universidad de Pamplona. Docente. Colombia.  
E-mail: [kleeder8@hotmail.com](mailto:kleeder8@hotmail.com)

CITACIÓN: Bracho, Y. & Bracho K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. CIE. Vol. 1. (9), 26-44.

### Resumen

El propósito del estudio fue proponer estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de valores de tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial de la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia. Bajo los postulados de: Maestro (2005), Monroy (2005), Izquierdo (2003)., entre otros. Asentado bajo el enfoque positivista, de tipo descriptiva, diseño no experimental, transversal, de campo. La muestra seis (06) docentes de Educación Inicial. Se Aplicó un cuestionario de (12) ítems, sometido a validez de expertos, su confiabilidad a través del coeficiente alfa cronbach, (0.92) Los resultados obtenidos determinaron que: los sujetos investigados hacen poco uso de estrategias que incluyan el juego para enseñar valores, escasamente reconocen el juego como estrategia pedagógica que facilita el aprendizaje, no incluyen juegos tradicionales en situaciones de aprendizaje.

**Palabras Clave:** *estrategias pedagógicas, valores, educación, juegos tradicionales.*

### Abstract

The purpose of the study was to propose pedagogical strategies for the strengthening of values of tolerance, respect, responsibility, solidarity and honesty through traditional games in Initial Education students of the José Ángel Huerta National Basic School of the Mara Municipality of Zulia State. Under the postulates of: Maestro (2005), Monroy (2005), Izquierdo (2003)., Among others. Settled under the positivist approach, descriptive type, non-experimental, cross-sectional, field design. The sample is six (06) teachers of Initial Education. A questionnaire of (12) items was applied, subject to expert validity, its reliability through the alpha cronbach coefficient, (0.92). The results obtained determined that: the investigated subjects make little use of strategies that

include play to teach values, They hardly recognize the game as a pedagogical strategy that facilitates learning, they do not include

traditional games in learning situations.

**Keywords:** *pedagogical strategies, values, education, traditional games.*

## Introducción

A nivel mundial, la educación viene representando un papel fundamental en la formación integral de los niños, específicamente en los escenarios de la primera infancia donde se ha considerado una etapa muy importante como parte del ciclo vital de todo ser humanos, el cual comprende desde el momento de la gestación hasta los primeros cinco años de edad, es una etapa verdaderamente muy significativa en la que hay que poner mayor atención en los infantes porque en esta etapa cimientan las bases de su desarrollo cognitivo, motor, emocional y social. Es por ello, que desde los inicios de la escolaridad se propician acciones intencionadas al responder a sus necesidades, destacando los aprendizajes en la educación inicial al ser marcados en el desarrollo vital del niño, en este sentido afirma Morrison, (2005) las experiencias en el niño durante esta etapa serán fundamentales para su vida futura.

Del mismo modo, se hace indispensable el uso de estrategias innovadora que despierten el interés, la creatividad, la espontaneidad y la socialización del infante, que verdaderamente motiven la acción educativa del niño dentro del proceso de escolaridad, con el firme propósito de fomentar valores a través de los aprendizajes significativos en función de fortalecer el pleno desarrollo integral de educando, para Caldera (2011), señala que detrás de cada modelo de enseñanza existe una intencionalidad pública y política. El currículo (todo aquello que el medio escolar

ofrece al estudiante como posibilidad de aprender, conceptos, procedimientos o actitudes) abarca también aquellos medios a través de los cuales la escuela proporciona estas oportunidades.

Cabe señalar, que las estrategias pedagógicas son por excelencia las técnicas de instrucción que emplean los docentes para afianzar en los educandos valores que representan las actitudes o características que distinguen a la conducta humana, con marcado sentido de la personalidad y orientación de la vida, es por ello la Educación Inicial es un nivel en que la aplicación de estrategias es propicia para enseñanza, los educandos se apropian de conocimientos y fortalecimiento los valores.

Es importante mencionar que en la época actual al hablar estrategias en la Educación Inicial están referidas en gran parte al juego para afianzar conocimientos, a su vez actualmente han sido relegados por los videos juegos sin supervisión o dirección, convirtiéndose los niños desde sus primeras edades en nativos digitales, siendo su interés enfocado a interactuar con algún dispositivo electrónico, dejando de lado los valores tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad, reduciendo la posibilidad de transmitir una identidad propia, una cultura a través de los juegos tradicionales, conociendo tradiciones, características más valores.

En la educación inicial la acción pedagógica desarrollada esta puntualizada a través del juego, los tradicionales o

convencionales con el firme propósito de recuperar y mantenerlos vigentes, transmitiéndolos de generación en generación, buscando que sea una estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de del perfil axiológico que se construye en el educando, la UNESCO (2009), reconoce los juegos tradicionales como una pieza vital del patrimonio cultural, estos hacen parte de la formación integral de experiencia de cada persona que ha tenido la oportunidad de jugarlos, poniendo en práctica valores, principios contribuyendo a mejorar por ende a fortalecer las relaciones interpersonales, el respeto, la tolerancia, la responsabilidad, entre otros.

En Venezuela, la práctica educativa en el sub sistema de Educación Inicial está orientado fortalecer las potencialidades de los niños, centradas principalmente en el respeto por la condición humana, desde una perspectiva social en la cual se les concibe como actores activos de sus experiencias, en relación a su contexto sociocultural, en equilibrio con los elementos de afectividad e inteligencia, a través de lo lúdico en corresponsabilidad con su entorno, bajo una educación evocada a valorar y promover el desarrollo y el aprendizaje de los niños, donde el docente está llamado a ser orientador del proceso de formación, haciendo uso de su creatividad, de su experiencia además de la preparación dando espacio para innovar formas para organizar los aprendizajes y estrategias para el desarrollo integral de los educando.

Por otra parte, los docentes de Educación Inicial consideran en su práctica el juego como elemento primordial de estrategias pedagógicas que conllevan a un aprendizaje recreativo, motivante que incentiva la participación de los estudiantes, mediante

la expresión de sentimientos y valores siendo por lo tanto una valiosa joya de aprovechar, al respecto, Izquierdo (2003, p.23) expresa los valores son “los ejes fundamentales por los que se orienta la vida humana y constituyen a su vez, la clave del comportamiento de las personas”.

En consecuencias, la diversidad de estrategias pedagógicas a través del juego además de influir en la interiorización de contenidos, cumplen con otra función, que es lo de desarrollar habilidades motrices, cognitivas, comunicativas, estéticas, las cuales permiten un desarrollo integral en el educando.

Partiendo de lo anteriormente descrito, es interesante el desafío de las estrategias pedagógicas que emplean los docentes al promover los juegos tradicionales, frente a las diversas situaciones en las que viven expuestos día a día los niños bien sea en sus hogares, comunidad, escenarios educativos, así como el mal uso de los medios tecnológicos, lo que en efecto termina por perjudicar esta etapa de la vida que es fundamental para la formación integral del infante.

Mediante la realización de observaciones no sistematizadas a los docentes del nivel de Educación Inicial, se observó, que dentro de los tiempos que corresponden a la práctica pedagógica, los educandos manifiestan actitudes y comportamiento de agresión verbal y física, comunicaciones poco asertivas, en las que se destacan vocabularios soeces hacia sus compañeros como también a sus docentes.

Esto es debido a que las docentes se les solicitan una gran cantidad de requerimientos administrativos que le

impiden dedicar el tiempo requerido a la realización de actividades lúdicas dirigidas, por otra parte, no consideran las estrategias lúdicas como medios para la autorrealización, fijación de valores. Sin embargo, los juegos tradicionales han ido desapareciendo de las actividades desarrolladas en el preescolar de la institución, siendo sustituidos por otros con influencia y mal uso de los juegos audiovisuales por lo que el educando y las docentes no valoran las costumbres y tradiciones, teniendo como consecuencia que se pierda la identidad regional y desmejorando el proceso crítico en el niño.

Por otro lado, las actividades lúdicas que ejecuta el docente son muy pocas, cortas en su duración son repetitivos, escasamente no sienten como su propiedad ni como su responsabilidad su entorno laboral. Para poder abordar la situación, se hace necesario realizar una investigación para proponer estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de valores de tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad, a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial, específicamente en identificar los tipos de estrategias pedagógicas utilizadas por el docente, estableciendo las bases teóricas para la elaboración de estrategias pedagógicas y seleccionando la metodología apropiada a desarrollar para la elaboración de estrategias que fortalezcan los valores a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial.

### **Bases Teórico**

En toda investigación es necesario ajustar los términos a una teoría sustentada y reconocida la cual validara la existencia e importancia de los contenidos, en este

aspecto para Arias (2006), comprenden un conjunto de conceptos y proposiciones que constituyen un punto de vista o enfoque determinado, dirigido a explicar el fenómeno o problema planteado. Dentro de este aspecto se desarrolla toda la teoría que cubra el entendimiento de la variable.

### *Estrategias*

Las estrategias de acuerdo a lo planteado por Castellano (2002), considera que es un plan diseñado con el objetivo de lograr una meta específica, es decir se considera una guía de acciones que se debe seguir, pero no pueden ser impuestas desde entornos ajenos a los propios, más bien aunado a un proceso de reflexión sobre cuándo y porque es de gran utilidad determinando procedimientos, metodologías y actividades que emplea el docente en forma flexible para lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes. Tipos de Estrategias:

El concepto de estrategias involucra la selección de actividades y practicas pedagógicas para Bracho (2018, p. 206), “la practica pedagógica debe responder a un proceso dinámico, creativo, innovador, renovador y participativo; lo que atribuye reconsiderar la forma en que cada actor del proceso de formación contribuye en la construcción de nuevos conocimientos” por otra parte, Plantea López (2004), afirma que existen diferentes tipos de estrategias que permiten explotar sistemáticamente las relaciones que existen entre los propósitos educativos, los contenidos seleccionados para enseñar, los diseños curriculares y los materiales de enseñanza, además de las distintas teorías psicológicas y sociales acerca del aprendizaje escolar.

a). *Estrategias de Experimentación:*

Romero (2012, p. 987), señala que la estrategia de experimentación “es la acción donde los lectores tienden a construir un modelo mental de lo que leen; un modelo que es actualizado constantemente respecto de los elementos constituyentes y de las relaciones que se establecen ellos”. Esa acción representa la búsqueda la coherencia en la información que se quiere leer invitando al estudiante a tomar interés en las actividades dentro y fuera del aula de clases.

b). *Estrategias Lúdicas*: El juego es una manera sencilla que tiene el docente para integrar a los niños en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Las estrategias lúdicas permiten que los valores se desenvuelvan permitiendo que el estudiante pueda descubrir los conocimientos llevándolos al aprendizaje significativo. Para Camacho y Flores (2012, p. 31), afirma que las estrategias lúdicas constituyen una acción donde se encuentra una relación con juego, diversión, pasatiempo, campo donde se ejercitan las fuerzas del cuerpo y del ingenio, es una actividad de juego que produce placer; ánimo desatado o libre de cuidados, las prácticas lúdicas ofrecen favorecen la salud mental.

c) *Estrategias de Resolución de Problemas*: De la misma manera, Kempa (1986, citado por Cacheiro 2014, p. 24), señala que la resolución de problemas constituye un proceso mediante el cual se elabora la información en el cerebro del sujeto que los resuelve; dicho proceso requiere el ejercicio de la memoria de trabajo, así como de la memoria a corto y largo plazo, e implica no sólo la comprensión del problema sino la selección y utilización de estrategias que le permitirán llegar a la solución.

d). *Estrategias Pedagógicas*: En este caso, Díaz (2007, p. 120), señala que las estrategias pedagógicas son “aquellos elementos, acciones o formas de proceder que el profesor diseña y prepara en la fase estratégica de la programación”. En otras palabras, las estrategias pedagógicas en las Instituciones Educación Inicial, están representadas por las diferencias de acciones programadas que se utilizaran en el acto pedagógico con el fin de conducir y dinamizar la clase para lograr los objetivos propuestos.

e). *Estrategias Didácticas*: Díaz (2007, p. 45), señala que las estrategias didácticas “pretenden facilitar intencionalmente un procesamiento más profundo de información nueva y son planeadas por el docente. Son procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos a partir del objetivo y de las estrategias de aprendizaje independiente”. En otras palabras, las estrategias didácticas son un proceso dinámico, continuo y sistemático, enfocado hacia los cambios de las conductas y rendimientos de los estudiantes, mediante el cual se verifica los logros adquiridos en función de los objetivos propuestos.

### Valores

Para Gómez (2004 p.9), afirma que los valores son pautas que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social e individual, este autor también menciona que “un valor supone la existencia de otra cosa o persona que lo posee y de un sujeto que lo aprecia o lo descubre, los valores no tienen existencia real independiente de los objetos que lo sostienen”. El valor es entendido por este autor como el resultado de una relación

entre sujeto y objeto, descartando la antinomia objetivismo subjetivismo, los valores se refiere a los modos de conducta necesarios para alcanzar nuestros fines existenciales.

a). *Tolerancia*: afirma Aranguren (2000), que la tolerancia es el rasgo común de las actitudes intolerantes es que los sentimientos que las caracterizan son la desconfianza, la inseguridad y el temor ante la amenaza imaginaria que representan los grupos humanos hacia los que se experimentan esas actitudes; la tolerancia viene a constituir una actitud positiva.

b). *Respeto*: en este sentido, Aranguren (2000), señala que el respeto es la auténtica personalidad del hombre, esto es también la honestidad, con la persona misma y con los demás. En efecto a la conciencia moral se carece de dignidad y por lo tanto de un auténtico amor hacia uno mismo. El respeto es un valor fundamental para hacer posibles las relaciones de convivencia y comunicación eficaz entre las personas, puesto que son condiciones indispensables para el surgimiento de la confianza en las comunidades sociales.

c). *Responsabilidad*: Monroy (2005, p. 198), expresa que “la responsabilidad como valor es la capacidad de sentirse obligado dar una respuesta o a cumplir un trabajo sin presión externa alguna. Aunado a esto afirma que existen dos vertientes en la responsabilidad”. La individual, que le proporciona al ser humano la capacidad de conocer y aceptar consecuencias de sus actos y la responsabilidad colectiva, referida a la capacidad de inducir en las decisiones de una colectividad y al mismo tiempo responder a las tomadas en el grupo social donde se está incluido.

d). *Solidaridad*: la solidaridad tiene que ver con el esfuerzo por llevar la libertad, la igualdad y el resto de valores morales a aquellos que no pueden disfrutar de esos valores. Para Rojas (2005 p. 254), expresa que la solidaridad como “una responsabilidad mutua contraída por varias personas, que nos hace colaborar de manera circunstancial en la causa de otros, en procura de la unión y buena correspondencia entre los hombres”. Se puede manifestar esta unión y cooperación, cada vez que se procura el bienestar de los demás, participando en iniciativas que impulsen a servirles.

e). *Honestidad*: Monroy (2005 p. 48), la honestidad “es aquella cualidad humana por la que la persona se determina a elegir actuar siempre con base en la verdad y en la auténtica justicia (dando a cada quien lo que le corresponde, incluida ella misma” Ser honesto es ser real, acorde con la evidencia que presenta el mundo y sus diversos fenómenos y elementos; es ser genuino, auténtico, objetivo. Este valor expresa respeto por uno mismo y por los demás.

### *Juegos Tradicionales*

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde tiempo atrás siguen permaneciendo, pasando de generación en generación, siendo transferidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así repetidamente, sufriendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Carrillo (1993), define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones. Es decir, son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso

legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos.

### **Metodología**

Cabe señalar que este estudio se asentó bajo el paradigma científico-positivista, el cual se centra en la idea de que existe un dualismo entre la mente y la materia. Bracho, K., y Carruyo, N. (2019). Es decir, este enfoque posee una concepción global positivista, hipotético-deductiva, objetiva y orientada a los resultados.

Para, Ricoy (2006), indica que el “paradigma positivista se califica de cuantitativo, empírico-analítico, racionalista, sistemático gerencial y científico tecnológico. Por tanto, el paradigma positivista sustentará a la investigación que tenga como objetivo comprobar una hipótesis por medios estadísticos o determinar los parámetros de una determinada variable mediante la expresión numérica. (p. 14). En tal sentido existe una realidad posible al sujeto mediante la experiencia. El positivismo presume la existencia del sujeto y de lo observable de manera objetiva, sin deformar la realidad existente.

### *Tipo de Investigación*

La presente investigación es de tipo de investigación descriptivo, tomando en cuenta que estos miden de forma independiente las variables y aun cuando no se formulen hipótesis, tales variables aparecen enunciadas en los objetivos de investigación. Arias, (2006 a, p.25). Es decir, este “tipo de investigación consiste en la caracterización de un hecho real, con el propósito de establecer su estructura y comportamiento”.

Considerando los postulados de Bavaresco (2008, p.26), “la investigación descriptiva consiste en describir sistemáticamente características homogéneas de los fenómenos estudiados sobre la realidad”. Ahora bien, con esta premisa la investigación se orienta a discutir los datos relacionados con el estado real del contexto donde ocurren los hechos a explorar.

### *Diseño de la Investigación*

El diseño es una estrategia general de trabajo que el investigador determina una vez que ya ha alcanzado suficiente claridad respecto a su problema y que orienta y esclarece las etapas que habrán de acometerse posteriormente. Según Sabino (2006), el diseño de la investigación se ocupa precisamente de esa tarea: su objeto es proporcionar un modelo diversificación que permita contrastar hechos con teorías y su forma es la de una estrategia o plan general que determina las operaciones necesarias para hacerlo.

En cuanto al diseño de la investigación del presente estudio que corresponde a la investigación no experimental, la cual según Kerlinger (2002, p.116), define que “La investigación no experimental es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones”. Es decir, se trata de investigaciones que no se intenta modificar variables para ver que resulta.

Tal y como lo plantea el autor citado en esta investigación se pretende observar cómo se da la variable estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de valores de tolerancia, respeto,

responsabilidad, solidaridad y honestidad a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial de la Esc. Bas. Nac. José Ángel Huerta del Municipio Mara.

De igual manera según su clasificación se establece que hace parte a la investigación transeccional o transversal de campo. La cual refiere según Arias (2006), a la recolección de datos en un solo momento o en un tiempo único. Donde su propósito es describir variables y analizar incidencia en interrelación en un momento dado. En concordancia con lo anterior la investigación es de campo, según el mismo autor, “consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables algunas”.es decir se observará y se recolectará los datos correspondientes a la variable del presente estudio en la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia.

### *Población*

La población es un elemento fundamental que permitirá el desarrollo de la presente investigación la cual se comprobará las variables establecida en la misma. Según Arias (2006, p. 67), señala que la población “es el conjunto de elementos con características comunes que son objetos de análisis y para los cuales serán válidas las conclusiones de la investigación”.

Es así que en el actual estudio la población está conformada por tres (03) salas de educación inicial de la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia.

*Tabla 1.  
Distribución de la Población*

Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta	Docentes de Educación Inicial	Total
Sala I	02	02
Sala II	02	02
Sala III	02	02
Total	06	06

*Elaboración Propia (2020)*

### *Muestra*

La muestra corresponde a una parte de la población representado por un grado específico de la población. Por otro lado, la muestra se define según Balestrini (2007), que la “muestra estadística es una parte de la población, o sea, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo. La muestra es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus características particulares, las propiedades de una población”. (p.138).

Para la presente investigación la muestra es censal, basándose en los criterios de Bavaresco (2008), quien señala que el censo poblacional es un estudio de todo y cada uno de los elementos de la población para obtener una misma información. Es decir, refiere al hecho de examinar seis (06) docentes, de tres (03) salas de Educación Inicial de la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia.

### *Técnica de Recolección de Datos*

Son los recursos utilizados para facilitar la recolección y el análisis de los hechos; estos son de gran variedad y varían de acuerdo a los factores que se pretenden evaluar. En la presente investigación se



utilizó como técnicas la observación directa y la encuesta. Para Muñoz, (citado por Pérez 2005, p. 56), se define “como la recopilación de datos concretos dentro de un tópico específico y mediante el uso de cuestionarios o entrevista con preguntas y respuestas precisas que permiten hacer una rápida tabulación y análisis de esta información”.

En este sentido la observación directa, según Arias (2006, p.67), indica que la observación participante consiste “en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos”. Esta actividad permitió percibir la realidad tanto en la institución como en las diferentes salas de educación inicial orientando la recolección de datos.

Por otra parte, Bavaresco (2008, p.56) expresa la encuesta “es la recopilación de datos concretos dentro de un tópico específico y mediante el uso de cuestionarios o entrevista con preguntas y respuestas precisas que permiten hacer una rápida tabulación como el análisis de esta información”, recurso que hizo facilito el proceso de recolección de los datos de manera detallada como apropiado con los objetivos e igualmente con el diseño de investigación para facilitar el análisis.

De igual modo, Vieytes (2004, p. 56), la encuesta “es una estrategia no experimental que permite contrastar las hipótesis de indagación con información sobre características de poblaciones completas de personas obtenidas a través de muestra; utilizando para la recolección de datos procedimientos estandarizados”. En tal

sentido, las técnicas son los recursos utilizados que facilitan la recolección y el análisis de los hechos.

En tal sentido, la presente investigación se empleó la técnica de la observación directa y la encuesta, como un método de investigación y recopilación de datos utilizadas para obtener información, las cuales son de gran variedad de propósitos y se pueden llevar a cabo de muchas maneras dependiendo de la metodología elegida y los objetivos que se deseen alcanzar, en tal sentido la encuesta hizo posible el proceso de recolección de los datos de manera detallada y pertinente con los objetivos y el diseño de la investigación.

#### *Instrumento*

Las técnicas anteriormente descritas: la observación directa permitió emplear como instrumento una guía de observación y la encuesta permitió emplear el cuestionario, ambos forma diseñado para ser aplicado a la población, el cual tendrá la finalidad de recopilar información sobre la variable en estudio. Para Chávez (2007, p.173), los instrumentos de investigación son los medios que utiliza el investigador para medir el comportamiento o atributo de las variables, dichos instrumentos son los medios utilizados para la recolección de datos, son los recursos que el investigador requirió para acercarse al fenómeno y extraer de ellos la información.

La guía de observación la define Hernández, Fernández y Baptista (2010, p.428), como “aquella que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conductas manifiestos y en la que el observador interactúa con los sujetos observados” por otra parte Méndez

(2011), dice que el cuestionario debe aplicarse a poblaciones bastante homogéneas, con niveles y problemáticas similares, facilitando traducir objetivos y variables de la investigación a través de una serie de preguntas previamente establecidas.

A los efectos de la presente investigación, los instrumentos utilizados fueron la guía de observación y un cuestionario diseñado por la investigadora, el cual contó con diez (10), preguntas, es decir, un compendio de preguntas cerradas con alternativas de respuestas múltiples: Siempre (4), Casi siempre (3), algunas veces (2) y Nunca (1), el cuestionario se encuentra estructurado en tres partes: la primera, se refiere a la presentación, la cual contendrá la institución que lo avala y a quien va dirigido. La segunda parte, contiene las instrucciones generales para su aplicación, y la tercera, posee diez (10) ítems para medir las variables en estudio.

#### *Propiedades Psicométricas*

Para la validación, el instrumento se sometió a la validez de contenido, para ello se entregaron a cinco (5) expertos con el propósito de comprobar si el instrumento mide las variables. En este sentido, el mismo fue evaluado para determinar la pertinencia de los ítems con la concordancia con los objetivos de la investigación, el tipo y diseño, redacción entre otros, para realizar la confiabilidad.

En este caso, los resultados aportados por la aplicación de una prueba piloto se organizaron en tablas de doble entrada, extrayéndose los datos necesarios para aplicar la prueba del coeficiente Alfa de Cronbach, el cual determinó la

confiabilidad del cuestionario, obteniendo el resultado de ( $r=0,92$ ) para las variables en indagación, lo cual reitera la pertinencia del instrumento, considerando el índice de confiabilidad. Lo que permitió al investigador proceder a la aplicación de este en las instituciones educativas antes en mención.

## **Resultados**

### *Cuadro 1.*

*¿Realiza juegos con los niños con finalidades educativas?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	2	33,0
Casi Siempre	3	50,0
Algunas Veces	1	17,0
Nunca	0	00,0

*Elaboración Propia*

Al apreciar detalladamente el Cuadro 1, se puede apreciar que el 50% de los docentes encuestados (3 sujetos), coinciden que los docentes casi siempre realizan juegos con los niños con finalidades educativas, mientras que el 33% de los sujetos respondieron que siempre realizan juegos, la tercera alternativa de respuesta algunas veces correspondió a un 16%, y por último la alternativa nunca no fue seleccionada por ningunos de los docentes encuestados.

Por tanto, el resultado obtenido concuerda con lo señalado por Huizinga (2005), quien afirma que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla el docente dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el mundo del saber. En el contexto de clase, sucede con costumbre que algunos infantes presentan dificultades de interacción durante su proceso de aprendizaje, que se demuestran en los procesos de atención, comportamiento y concentración durante las actividades.

*Cuadro 2.*  
*¿Hace uso de juegos que incluyan material manipulable para enseñar al niño a relacionarse con los demás?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	3	50,0
Casi Siempre	1	33,0
Algunas Veces	2	17,0
Nunca	0	00,0

*Elaboración Propia*

Al apreciar detalladamente el Cuadro 2, se puede apreciar que el 50% de los docentes encuestados (3 sujetos), coinciden que los docentes siempre hacen uso de juegos que incluyan material manipulable para enseñar al niño a relacionarse con los demás, mientras que el 33% de los sujetos respondieron que casi siempre incluyan material manipulable, la tercera alternativa de respuesta algunas veces correspondió a un 16%, y por último la alternativa nunca no fue seleccionada.

Por tanto, el resultado obtenido concuerda con lo señalado por Groos (2011), quien define el juego como pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, incluyendo materiales manipulables para enseñar al niño a relacionarse y que contribuyan en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

*Cuadro 3.*  
*¿Emplea juegos tradicionales como expresiones recreativas?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	0	00,0
Casi Siempre	1	17,0
Algunas Veces	3	50,0
Nunca	2	33,0

*Elaboración Propia*

Al apreciar detalladamente el Cuadro 3, se puede apreciar que el 50% de los docentes encuestados (3 sujetos), coinciden que los docentes algunas veces emplean juegos tradicionales que impliquen el uso de juguetes, mientras que el 33% de los sujetos respondieron que nunca emplea juegos tradicionales, la tercera alternativa de respuesta casi siempre correspondió a un 17%, y por último la alternativa nunca no fue seleccionada por ningunos de los docentes encuestados.

Por tanto, el resultado obtenido no concuerda con lo señalado por Carrillo (1993), quien define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones es decir son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos.

*Cuadro 4.*  
*¿Motiva al estudiante a participar en los juegos propuestos en clase?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	5	75,0
Casi Siempre	1	25,0
Algunas Veces	0	0,0
Nunca	0	0,0

*Elaboración Propia*

Al apreciar detalladamente el Cuadro 4, se puede apreciar que el 75% de los docentes encuestados (5 sujetos), coinciden que los docentes siempre motivan al estudiante a participar en los juegos propuestos en clase, mientras que el 25% de los sujetos respondieron que casi siempre motiva al estudiante a participar, la tercera alternativa de respuesta algunas veces correspondió a un 0%, y por último la alternativa nunca no fue seleccionada por ningunos de los docentes encuestados.

Por tanto, el resultado obtenido concuerda con lo señalado por Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Es decir, es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico.

*Cuadro 5.*  
*¿Practica los juegos tradicionales con los estudiantes para fortalecer la cooperación?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	2	33,0
Casi Siempre	2	33,0
Algunas Veces	2	33,0
Nunca	0	0,0

*Elaboración Propia*

Al apreciar detalladamente el Cuadro 5, se puede apreciar que el 33% de los docentes encuestados (2 sujetos), coinciden que los docentes siempre Practica los juegos tradicionales con los estudiantes para fortalecer la cooperación, mientras que el otro 33% de los sujetos respondieron que casi siempre, la tercera alternativa de

respuesta algunas veces correspondió a un 33%, y por último la alternativa nunca no fue seleccionada por ningunos de los docentes encuestados.

Por tanto, el resultado obtenido concuerda con lo señalado por Trigo (2014), quien señala que el juego tradicional es, ante todo, juego de cooperación y por tanto, se trabajará siguiendo las orientaciones generales de este gran ámbito de la conducta humana: la conducta lúdica, cuando los niños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos.

*Cuadro 6.*  
*¿Fomenta los valores mediante la participación de los niños a través de los juegos tradicionales?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	1	17,0
Casi Siempre	2	33,0
Algunas Veces	3	50,0
Nunca	0	0,0

*Elaboración Propia*

En lo que respecta al cuadro 6, se aprecia que el 50% de los docentes encuestados coinciden que los docentes algunas veces fomentan los valores mediante la participación de los niños a través de los juegos tradicionales, mientras que el otro 33% de los sujetos respondieron que casi siempre, la tercera alternativa de respuesta siempre obtuvo un 17%, y por último la alternativa nunca no fue seleccionada.

Por tanto, el resultado obtenido no concuerda con lo señalado por Gómez (2004), quien afirma que los valores son pautas que orientan el comportamiento

humano hacia la transformación social e individual, este autor también menciona que “un valor supone la existencia de otra cosa o persona que lo posee y de un sujeto que lo aprecia o lo descubre, los valores no tienen existencia real independiente de los objetos que lo sostienen”. El valor es entendido por este autor como el resultado de una relación entre sujeto y objeto, descartando la antinomia objetivismo subjetivismo, los valores se refiere a los modos de conducta necesarios para alcanzar nuestros fines existenciales.

*Cuadro 7.*  
*¿Favorece la expresión de los valores en los estudiantes?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	0	0,0
Casi Siempre	6	100,0
Algunas Veces	0	0,0
Nunca	0	0,0

*Elaboración Propia*

Seguidamente, el cuadro 7, se aprecia que el 100% de los docentes encuestados (6 sujetos), coinciden que los docentes casi siempre favorecen la expresión de los valores en los estudiantes, mientras que la alternativa siempre no respondió, al igual que la tercera alternativa de respuesta algunas veces y último la alternativa nunca no fueron seleccionada por ningunos de los docentes encuestados.

Por tanto, el resultado obtenido poco concuerda con lo señalado por González (2001), quien afirma, que los valores son unas características esenciales que se ponen en práctica en la relación con las demás personas. Son la guía para determinar la orientación de la conducta y la vida de cada individuo. Los valores se aprecian de acuerdo a varios aspectos:

La visión subjetivista considera que los valores no valen en sí mismos, sino que son las personas quienes les otorgan determinado valor, dependiendo del agrado o desagrado que les producen, asimismo, se diferencia lo que es valioso de lo que no lo es, dependiendo de ideas que comparten las personas.

*Cuadro 8.*  
*¿Promueve en los estudiantes la responsabilidad como valor fundamental en el juego?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	1	17,0
Casi Siempre	1	17,0
Algunas Veces	4	76,0
Nunca	0	0,0

*Elaboración Propia*

En referencia al cuadro 8, se aprecia que el 76% de los docentes encuestados (4 sujetos), coinciden que los docentes algunas veces promueven la responsabilidad como valor fundamental en el juego, mientras que un 17% de los sujetos respondieron que siempre, la tercera alternativa de respuesta casi siempre se ubicó en un 17%, y por último la alternativa nunca no fue seleccionada por ningunos de los docentes encuestados.

Por tanto, el resultado obtenido no concuerda con lo señalado por Monroy (2005), quien expresa que la responsabilidad como valor es la capacidad de sentirse obligado dar una respuesta o a cumplir un trabajo sin presión externa alguna. Aunado a esto afirma que existen dos vertientes en la responsabilidad.

La individual, que le proporciona al ser humano la capacidad de conocer y aceptar consecuencias de sus actos y la

responsabilidad colectiva, referida a la capacidad de inducir en las decisiones de una colectividad y al mismo tiempo responder a las tomadas en el grupo social donde se está incluido.

*Cuadro 9.*

*¿Representa los juegos tradicionales un factor de motivación para que los estudiantes participen de forma honesta?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	2	33,0
Casi Siempre	1	17,0
Algunas Veces	3	50,0
Nunca	0	0,0

*Elaboración Propia*

En lo que respecta al cuadro 9, se aprecia que el 50% de los docentes encuestados (3 sujetos), coinciden que los docentes algunas veces consideran que los juegos tradicionales un factor de motivación para que los estudiantes participen de forma honesta, mientras que un 33% de los sujetos respondieron que siempre, la tercera alternativa de respuesta casi siempre correspondió a un 17%, y por último la alternativa nunca no fue seleccionada por ningunos de los docentes encuestados.

Por tanto, el resultado obtenido no concuerda con lo señalado por Aranguren (2000), señala que ser honesto es tener una actitud acorde con la verdad en nuestras relaciones con los demás, incluyendo nuestra familia, amigos, compañeros de estudio o de trabajo, vecinos, y todas las personas con las cuales nos relacionamos de una u otra forma.

No solo es un valor que debemos ejercer sino también es un valor que debemos exigir de los demás. Este valor significa nunca hacer mal uso de lo que se confía. De la misma forma, la honestidad es la

conciencia clara ante todas las personas. La honestidad es hablar de lo que se piensa y hacer lo que se ha dicho.

*Cuadro 10.*

*¿Incluye en los juegos tradicionales situaciones en las cuales los estudiantes hacen uso de la tolerancia?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	1	17,0
Casi Siempre	1	17,0
Algunas Veces	3	49,0
Nunca	1	17,0

*Elaboración Propia*

El cuadro 10, se aprecia que el 49% de los docentes incluyen en los juegos tradicionales situaciones en las cuales los estudiantes hacen uso de la tolerancia, mientras que un 17% de los sujetos respondieron que siempre, la tercera alternativa de respuesta casi siempre perteneció a un 17%, y por último la alternativa nunca correspondió a un 17%, de los docentes encuestados.

Por tanto, el resultado obtenido no concuerda con lo señalado por Aranguren (2000), quien afirma que la tolerancia es el rasgo común de las actitudes intolerantes es que los sentimientos que las caracterizan son la desconfianza, la inseguridad y el temor ante la amenaza imaginaria que representan los grupos humanos hacia los que se experimentan esas actitudes; la tolerancia viene a constituir una actitud positiva.

En otro caso, se asumen posturas, como por ejemplo de rechazo, intransigencia y hostilidad frente a sus diferentes formas de actuar, vestir y pensar; Frente a la desigualdad se responde con actitudes intolerantes como la discriminación, los estereotipos y los prejuicios.

**Cuadro 11.**

*¿Desarrolla juegos tradicionales que influyan en la valoración del sentido de vida para la promoción sus valores?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	1	17,0
Casi Siempre	2	33,0
Algunas Veces	3	50,0
Nunca	0	0,0

*Elaboración Propia*

El cuadro 11, se aprecia que el 50% de los docentes desarrollan juegos tradicionales que influyan en la valoración del sentido de vida para la promoción sus valores, mientras que un 33% de los sujetos respondieron que casi siempre, la tercera alternativa de respuesta los sujetos respondieron siempre en un 17%, y por último la alternativa nunca no fue seleccionada por ningunos de los docentes encuestados.

Por tanto, el resultado obtenido no concuerda con lo señalado por Huizinga (2005), quien señala que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de conciencia de la vida. Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el mundo del saber.

En el contexto de clase, sucede con costumbre que algunos infantes presentan dificultades de interacción durante su proceso de aprendizaje, que se demuestran en los procesos de atención, comportamiento y concentración.

**Cuadro 12.**

*¿Implementa juegos tradicionales como una estrategia que signifiquen para el estudiante un espacio de aprendizaje?*

Respuestas	Docentes	%
Siempre	0	0,0
Casi Siempre	0	0,0
Algunas Veces	4	67,0
Nunca	2	33,0

*Elaboración Propia*

El cuadro 12, se aprecia que el 67% de los docentes implementan juegos tradicionales como una estrategia que signifiquen para el estudiante un espacio de aprendizaje, mientras que un 33% de los sujetos respondieron que nunca, la alternativa de respuesta seleccionó siempre en un 0%, y por último la alternativa casi siempre no fue seleccionada por ningunos de los docentes encuestados correspondiendo a un 0%.

Por tanto, el resultado obtenido no concuerda con lo señalado por Maestro (2005), define que los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

## **Propuesta**

La propuesta es el documento de un proyecto de investigación en el cual se manifiesta lo factible de la misma, teniendo en cuenta lo anterior, se precisa la elaboración de un cumulo de estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de

valores a través de juegos tradicionales en educandos de educación inicial. Por consiguiente, en este capítulo se plantea la propuesta metodológica descriptiva en términos teóricos y estratégicos.

En tal sentido, este documento surge de la observación realizada a las docentes de Educación Inicial de la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia, evidenciando las estrategias empleadas y la práctica de juegos. Teniendo en cuenta lo anterior esta investigación con el objetivo de proponer estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de valores de tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial, con el fin de incentivar a los estudiantes mediante la práctica del juego a fortalecer valores y principios, así como desarrollar el hábito y estilo de vida.

#### *Descripción de la Propuesta*

La práctica del juego tradicional ha hecho parte de la vida del ser humano, puesto que desde que se nace, se inicia un proceso de aprendizaje mediante esta actividad lúdica, es así como no solo se hace uso de este en el ámbito familiar y social del niño, sino que igualmente está haciendo parte en los escenarios educativos en otras palabras está siendo utilizado estratégicamente por los docentes como medio para el desarrollo multidimensional del estudiante, lo que permite al educando aprender de forma diferente, puesto que este disfruta, comparte, explora y fortalece habilidades cognitivas, motrices, así como sociales.

Por consiguiente, para la realización de la propuesta se organiza una guía

orientadora de estrategias para los docentes, la cual se estructura en juegos tradicionales, por lo tanto, será una herramienta que servirá de ayuda como estrategia pedagógica, aplicable para el docente.

Para continuar se enfatizará para cada juego estrategias pedagógicas, tales como requisitos, contenidos conceptuales, contenidos procedimentales, contenidos actitudinales, reglas, estrategias metodológicas y evaluación, así como se indicará mediante un protocolo de uso para el docente, igualmente uno de lectura final

#### *Objetivo de la Propuesta*

Fortalecer los valores de tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial de la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia.

#### *Alcance de la Propuesta*

Está determinando para el servicio de los docentes de Educación Inicial de la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia, específicamente para llevarlo a cabo con los educandos las salas de Educación Inicial, en edades de 3 a 5 años, de igual forma por su fácil acceso podrá compartirse el material entre docente de la misma u otras instituciones.

#### **Conclusiones**

Se identificaron los tipos de estrategias pedagógicas utilizadas por el docente para el fortalecimiento de los valores de tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial de la Escuela Básica Nacional José



Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia, concluyendo que los sujetos encuestados según los resultados obtenidos se denotaron que hace poco uso de estrategias que incluyan el juego para enseñar al niño los valores, a relacionarse con los demás, escasamente reconocen el juego como una estrategia pedagógica que facilita el aprendizaje en los niños, no incluyen en los juegos tradicionales situaciones de aprendizaje.

Se establecieron las bases teóricas para la elaboración de estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de los valores de tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial de la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia, concluyendo que los sujetos encuestados según los resultados obtenidos reconocen el juegos como un factor de motivación para que los estudiantes participen de forma honesta, asimismo, establecer en los estudiantes la responsabilidad como valor fundamental en el juego, también se reconoció el respeto hacia las normas durante la participación de los educandos en los juegos.

Se seleccionó la metodología a desarrollar para la elaboración de estrategias pedagógicas en el fortalecimiento de los valores de tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad a través de los juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial de la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia, concluyendo que los sujetos encuestados según los resultados obtenidos se seleccionó implementar los juegos tradicionales como una estrategia que

signifiquen para el estudiante un espacio de aprendizaje, a su vez, que influyan en la valoración del sentido de vida para la promoción sus valores, realizar juegos con los niños con finalidades educativas.

Se diseñaron estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de los valores de tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial de la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta del Municipio Mara del Estado Zulia, concluyendo que los sujetos encuestados según los resultados obtenidos se denotaron que se hace necesario la socialización y la promoción a todo el personal de la institución que tiene la delicada función de la formación de los estudiantes de Educación Inicial que permita aprender de forma diferente, que disfrute, comparte, explora y fortalezca las habilidades cognitivas, motrices y sociales.

### Referencias Bibliográficas

- Aranguren, M. (2000), Valores e inteligencia emocional de los Docente. Editorial Pax. México.
- Arias, F. (2006), El Proyecto de Investigación, introducción a la metodología científica, 5ª edición. Edit. Episteme, C.A. Caracas, Venezuela.
- Balestrini, M. (2007), Como se Elabora el Proyecto de Investigación. Ediciones BI Consultores Asociados. Caracas, Venezuela.
- Bavaresco, A. (2008), Metodología de la Investigación. Venezuela: Universidad del Zulia.

- Bracho, K. (2018). Modelo Holístico de Gestión Pedagógica para la Formación Integral en la Universidad de Pamplona: Análisis de una Experiencia. *Praxis*, 14(2), 205-214.
- Cacheiro, M. (2014), Los recursos web en educación: marcos de referencia, modelos tecno pedagógicos, criterios de evaluación y ejemplificaciones. *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC* (159-174). UNED. Madrid, España.
- Castellano J. (2002). *Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo*. 2da Edición. México-Editorial. México.
- Caldera, M. (2011), Consideraciones sobre la formación de profesores de Educación Básica. *Contexto & Educación*, año 8, N.º 31, julio-septiembre, pp. 73-93. Editora UNIJUÍ. Brasil.
- Carrillo, J. (1993), *Manual de autodiagnóstico estratégico*. Libros profesionales de empresa. Editor ESIC Editorial. Lérez, España.
- Bracho, K., y Carruyo, N. (2019). *Planificación Estratégica y Gestión del Gerente Educativo en Instituciones de Educación Primaria*. *Praxis*. No. 7.P. 13-19. ISSN:1657-4915
- Chávez, N. (2007), *Introducción a la investigación educativa*. 4ª edición. Editorial Ars Grafica. Maracaibo, Venezuela.
- Díaz, J. (2007), *Unidades didácticas para secundaria: De las habilidades básicas a las habilidades específicas*. Colección educación física. Volumen 1 de la educación física. Reforma unidades didácticas para secundaria. Quinta edición. Editor INDE. Barcelona, España.
- Flores-Camacho, F. (2012). *La enseñanza de la ciencia en la educación básica en México*. México: INEE.
- Gómez, J. (2004), *Sintaxis de los valores.: Corporación Universitaria Minuto de Dios*. Bogotá D.C, Colombia.
- González, A. (2001), *Colombia., Efecto de un programa de valores en la agresividad de los estudiantes de educación primaria*. Tesis de Maestría en Psicología Educacional. Universidad Rafael Urdaneta, Postgrado e Investigación, Maracaibo, Venezuela.
- Groos, K. (2011), *Les Jeux animaux*. Feli Alcan Editeur. Paris. <http://www.eumed.net/librosgratis/2011b/957/ESTRUCTURA%20Y%20FUNCIONALIDAD%20DE%20LA%20ESTRATEGIA%20PEDAGOGICA%20ELABORADA.htm>. Guilarte (CONSULTADO: 10/02/ 2018)
- Hernández, Fernández y Baptista (2010), *Metodología de la Investigación*. 5 ed. México: McGraw Hill.
- Huizinga, J. (2005), *Estética cotidiana y juegos de la cultura.:* Alianza Editorial. Madrid, España.

- Izquierdo, C. (2003), Valores de Cada Día. Venezuela. Ediciones San Pablo.
- Kempa, R. F. (1986) Resolución de problemas de química y estructura cognoscitiva. Vol.: 4 Núm.: 2, ISSN Electrónico: 2174-6486.
- Kerlinger, F. y Hamilton, L. (2002), Investigaciones del comportamiento. Editorial McGraw-Hill. México.
- López, A. (2004), Jornada de Inteligencia Emocional. Ed. Pearson. Barcelona, España.
- Maestro, (2005). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. Editor EAE. España.
- Méndez, C. (2011), METODOLOGIA: Diseño y Desarrollo de procesos de Investigación con Énfasis en las Ciencias Empresariales. 4 Edic. Limuza. México.
- Monroy, A. (2005), La formación de valores en los adolescentes. Editorial Panorama. México, D.F.
- Morrison, G. (2005), Educación infantil. Ed. Pearson. Madrid, España.
- Muñoz, C. (1998), Como Elaborar y Asesorar una Investigación de Tesis México: Prentice Hall.
- Pérez, L. (2005), Estudio de caso sobre necesidades educativas especiales en la Escuela Bolivariana. Tesis No Publicada. Universidad Nacional Abierta. Núcleo San Carlos - Estado Cojedes.
- Piaget, J. (1956), La formación del símbolo en el niño, Edic. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.
- Ricoy, C. (2006), Contribución sobre los paradigmas de investigación. Revista do Centro de Educación, (Consultado: 05/ 03/ 2018).
- Rojas (2005), La autonomía del profesorado. Morata. Madrid.
- Romero P (2012), Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo. Bogotá. Disponible en: <http://www.mutisschool.com/portal/Formatos%20y%20Documentos%20Capacitacion%20Docentes/ESTRATEGIAPEDCorr.pdf>. (Consultado: 17/ 02/ 2018)
- Sabino, C. (2006), Metodología de la Investigación, una introducción teórico-práctica. 2da edición Edt: Logos. Caracas.
- Trigo, E. (2014), Historias Motricias. Trasegando el sentido de vida. Léeme-14. España-Colombia: iisaber. ISBN: 978-958-9451-20-5.
- UNESCO, (2009), Manifiesto para la creación de un modelo pedagógico integral. Cátedra UNESCO de la Comunidad de Madrid, I Ciclo Conferencia, 17 de abril. Disponible en <http://www.tendencias21.net/ciclo/archives/2009/4/> (Consulta: 16-01-18.)
- Vieytes, R. (2004), Metodología de la Investigación en Organizaciones, Mercado y Sociedad. Epistemología y Técnicas. Editorial de las Ciencias. 1era Edición. Buenos Aires.