

## DIDÁCTICA Y EDUCACIÓN DE CONTEXTO: BATIMBOL JUEGO IDENTITARIO DE GÜIRIA, MUNICIPIO VALDEZ. ESTADO SUCRE. VENEZUELA.

Sanvicente, Eleazar <sup>1</sup>

### RESUMEN

La educación se forja como un proceso que emerge de las raíces culturales, sociales de cada pueblo y región, de imaginarios en contextos reales donde los juegos locales, tradicionales e identitarios constituyen referentes de valoración e importancia para pobladores y visitantes, además del reconocimiento, haceres, saberes y la participación colectiva. Ello proporcionan socialización, desarrollo personal, encuentros comunitarios de paisanos y porque no, intergeneracionales, como también el placer de introducirse y compartir habilidades en actividades propias que producen cultura local, y por ende nuevas vivencias referidas a la didáctica y la educación. Tomando en cuenta la plenitud del ser humano, sus orígenes, tradiciones, historicidad cultural, su acontecer presente y futuro, elementos constituyentes que forman parte del hacer educativo, de la venezolanidad desde su origen multiétnico y pluricultural. Su aplicabilidad metódica se ejecutará en tres momentos, un primero, referido a la entrevista propiamente de actores claves, el segundo lo constituye una mirada etnográfica, la cual percata elementos vivificados entre los individuos y su realidad social como habitantes del pueblo, un tercer referido al análisis y reflexiones desde la praxis; a fin de fundamentar aspectos teóricos y contextuales, contribuyentes al reconocimiento, práctica y fortalecimiento de la identidad local y regional y apropiación de procesos históricos y culturales lúdicos, la necesidad educativa de volver hacia el terruño, la propia soberanía en cuanto a cultura y pensamientos nuestro americano.

**Descriptor:** Didáctica, Educación, Cultura.

## MANAGEMENT LEADERSHIP AND ITS INFLUENCE ON EDUCATIONAL PRAXIS IN THE FIELD RURAL

### ABSTRACT

La educación se forja como un proceso que emerge de las raíces culturales, sociales de cada pueblo y región, de imaginarios en contextos reales donde los juegos locales, tradicionales e identitarios constituyen referentes de valoración e importancia para pobladores y visitantes, además del reconocimiento, haceres, saberes y la participación colectiva. Ello proporcionan socialización, desarrollo personal, encuentros comunitarios de paisanos y porque no, intergeneracionales, como también el placer de introducirse y compartir habilidades en actividades propias que producen cultura local, y por ende nuevas vivencias referidas a la didáctica y la educación. Tomando en cuenta la plenitud del ser humano, sus orígenes, tradiciones, historicidad cultural, su acontecer presente y futuro, elementos constituyentes que forman parte del hacer educativo, de la venezolanidad desde su origen multiétnico y pluricultural. Su aplicabilidad metódica se ejecutará en tres momentos, un primero, referido a la entrevista propiamente de actores claves, el segundo lo constituye una mirada etnográfica, la cual percata elementos vivificados entre los individuos y su realidad social como habitantes del pueblo, un tercer referido al análisis y reflexiones desde la praxis; a fin de fundamentar aspectos teóricos y contextuales, contribuyentes al reconocimiento, práctica y fortalecimiento de la identidad local y regional y apropiación de procesos históricos y culturales lúdicos, la necesidad educativa de volver hacia el terruño, la propia soberanía en cuanto a cultura y pensamientos nuestro americano.

**Descriptor:** Didáctica, Educación, Cultura.

---

<sup>1</sup> Docente en función directiva. Ministerio del Poder Popular para la Educación (M.P.P.E.). Docente en la Universidad Marítima del Caribe (U.M.C,Venezuela). Escuela de Ciencias Sociales. Doctorante en Educación, Universidad Nacional Experimental El Libertador. (UPEL, Venezuela). [eleazarsanvicente@gmail.com](mailto:eleazarsanvicente@gmail.com)

## 1. INTRODUCCIÓN

Los momentos sociales, políticos, económicos y culturales que se están gestando a nivel suramericano con directrices que buscan concretar y promover un sistema educativo basado en la acción social colectiva. Donde la participación activa de todos los actores exige que se reoriente la forma como ha sido abordada la didáctica a fin de favorecer e intervenir una praxis educativa dinámica, creativa y significativa. En Venezuela la educación está pasando por cambios que están gestando nuevos desafíos en la búsqueda del conocimiento propios, bajo parámetros de las vivencias originarias y las originadas en sus contextos. De allí la oportunidad de aperturar espacios a las llamadas culturas comunicadas o de orillas, las cuales emergen desde los mismo los pueblos y comunidades.

Hoy día las sociedades trascienden los tapias de las instituciones escolares, creando lugares donde se vive lo cotidiano, propiciando el devenir diario de relaciones sociales que se tejen entre los individuos que forman parte de una determinada comunidad y que van construyendo y fortaleciendo sus imaginarios sociales. En ese sentido los juegos constituyen parte cultural heredada o inventada, como actividad inherente a los seres humanos y pueblos generando encuentros particulares y grupales donde se aprende divirtiéndose, se recrea e incita a la movilización y por qué no, a relacionarnos, éste ayuda a la consecución y transformación del espíritu creador de los actores. A entender cambios y alternativas comunicacionales; en fin al reconocimiento de lo nuestro. Por ello esta investigación, para descubrir posiciones asumidas sobre la lúdica, su aplicabilidad didáctica, durante el proceso formativo.

El estado Sucre es reconocido por su riqueza cultural, se erige como uno de las pocas regiones que aún conservan manifestaciones históricas-culturales, que pueden ser aprovechadas y promocionadas por la comunidad. En este sentido el Batimbol constituye para Güiria, Municipio Valdez un juego identitario, que trascendió las barreras del tiempo, para conservarse en el imaginario de sus habitantes. A partir de la cotidianidad los pueblos deben de evidenciar posturas como sociedad plural y multiétnica. Al respecto Zemelman. (2003:3) expresa:

“Como se dice muchas veces y aunque suene paradójico, a lo mejor lo es que cuanto más dificultades tenga el hombre en su vida personal cotidiana, en su vida histórica, es cuando más se da el momento en que realmente hay que soñar, y ese sueño, es un deseo de futuro”.

De lo anterior puede ser expresado que, se pretende un abrigo y atreverse en el acto de defender lo sentido y vivido. De allí que el hombre a sabiendas de sus potencialidades como ser bio-psico-social, imbuidas en actos cómo sentí-pensante,

en formación desde sus dimensiones del saber y la dialogicidad, muchas son las veces que actúa socialmente hasta el punto de hablar, interpretar, comprender su acciones y entender su cultura e identidad al tomar actitudes favorables y reflexivas en una vida compleja y de muchas exigencias sociales.

Al respecto Morín (1999:1) dice que: “La cultura, en el sentido genérico, emerge de dichas interacciones, las vincula y les da un valor. Individuo/sociedad/especie se respaldan entonces en el sentido fuerte: se sostienen, se nutren mutuamente y se conectan”. De allí lo imprescindible de tener conciencia de lo nuestro, lo que nos identifica como pueblo, generando inquietud hacia el reconocimiento y búsqueda del mirarnos hacia dentro, expresar lo que tenemos en la investigación denominada Didáctica y Educación de Contexto: Batimbol Juego Identitario de Güiria Municipio Valdez del Estado Sucre.

## 2. LA ACTUALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.

A través de una metódica investigativa como es la Etnográfica, se articula con lo socio-comunitario y a su vez preserva y fortalece la cultura propia mediante la práctica de un juego identitario, parte de la herencia cultural e histórica de las regiones, pueblos y comunidades de Güiria, para su posterior vinculación e inclusión como temática de estudio dentro del proceso educacional del nivel Primaria Bolivariana.

Al respecto es de destacar que la investigación, sus acciones y reflexiones brindan posibilidades que impulsan lo pedagógico, con la importancia del hecho se busca transformar los actores claves del proceso y su entorno; a cerca de su cultura propia, su tradición e identidad, pretendiendo su aplicabilidad mediante la praxis en las instituciones educativas a sabiendas que en el proceso formativo se lleva a cabo una socialización de saberes y haceres basada en encuentros y desencuentros, de pensamientos donde existe una interacción entre los distintos entes en la ejecución de actividades, experiencias, creencias, valores, juicios propios.

La intencionalidad pretendida es visibilizar el juego del Batimbol, el cual se constituye en opiniones de autores como Hernán y Gómez.(2009:45) ...“*lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos*” .Visto así es de apreciarse desde el manejo de conocimientos propios de un colectivo, para trabajar con las valoraciones culturales y con la aptitud física entre quienes lo practican a decir de Horacio.(2010:9) “*el develamiento de identidades, la revalorización social de procesos, identidades, conocimientos, etc....*” Este juego a medida que recorre se introduce en entidades fue adquirido por medio de la oralidad, su actividad práctica para formar parte identitaria de una comunidad para transformarse en conocimiento

explícito a través del tiempo mediante la investigación, acción y participación como la difusión pedagógica y comunicacional en los espacios escolares.

### **3. EL PORQUÉ DEL CONOCER EL JUEGO DE BATIMBOL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EDUCATIVA EN EL SABER COTIDIANO**

El batimbol, su insinuación lúdica se ha perpetuado en el tiempo y en la memoria histórica de los habitantes de la comunidad güireña, pasando a formar parte de un tipo de saber cultural de grandes, pequeños, de propios y visitantes, y por ende de los pueblos de dicha comunidad. Donde estos pueden congraciarse, compartir, competir, además de crear espacios de socialización y encuentros, facilitar alternativas y debates comunicacionales que generan críticas y nuevas vivencias colectivas, las cuales se transmiten de generación en generación.

Este juego cuenta con aproximadamente 170 años de existencia, según informaciones recopiladas de los antiguos pobladores de las poblaciones costeras, entre las cuales destacan la comunidad de Macuro, Parroquia Cristóbal Colón, la cual limita con la República de Trinidad y Tobago, una de las tantas islas que conforman el Caribe Anglóparlante. Cabe percatar que por esta región histórica el navegante Cristóbal Colón arribó a tierras venezolanas en su tercer viaje, constituyéndose como sitio declarado patrimonio de la nación.

Durante este recorrido investigativo se vivenciaron encuentros por medio de conversatorios y compartir como la aplicación etnográfica con señores: Juan Antonio Sanvicente, Natividad Carrillo, Saturnino Liyó, Graciano Cedeño, Germán Foucault, Emeterio Arbeláez, algunos residentes de la comunidad de Macuro, Parroquia Cristóbal Colón, además de otros que viven en pueblos costeros cercanos; quienes relatan que sus ancestros conocieron y practicaron el Juego de Batimbol, actividad a decir de Gómez. (2011:132) "...se constituyó en enclave de una población con muchos elementos culturales diferenciadores con respecto a los habitantes de otras regiones del país, e inclusive, hasta de los del resto de la zona de Paria". Se establece para esta población y pueblos aledaños a sus costas como juego identitario que ha persistido a través de épocas, para conservarse en sus habitantes; hasta ahora se concibe como patrimonio del pueblo Valdeciano, identificándolo culturalmente para propios y extraños.

En este sentido el Batimbol como juego cultural e identitario, se transforma en una expresión ligada a la localidad donde se practica, llegando a formar parte de las tradiciones propias del pueblo costero. Más sin embargo, esta manifestación cultural ha venido perdiendo atractivo a través del tiempo. Una de las causales es debido a la sustitución por otros juegos deportivos foráneos como el beisbol, futbol y basquetbol los cuales además de ser transmitido por los medios de comunicación

sociales, bien sea por radio, prensa escrita, web y otros...Es el incentivar sus prácticas desde las instituciones educativas de manera tal que logran tener espacios en la memoria colectiva de la población generalmente joven formando parte de sus subjetividades. Esto conlleva a que en la actualidad el juego sea sólo un recuerdo, una gran añoranza manifiesta por pobladores vivientes de edades avanzadas y jugado por otros más jóvenes y menos joven en zonas rurales y de la costa pariana.

Sin embargo se pretende interpelar y percatar la forma como ha sido gestionado este saber, a fin de apropiarnos de un juego, de un esparcimiento nuestro que perdura en el imaginario valdeciano y pariano. Que irrumpa frente a lógicas impuestas a través de la hegemonía comunicacional para darle paso a lo nuestro. Proveyendo su importancia por medio de estrategias pedagógicas que le confieran estatus epistémico para potenciar la formación en docentes y estudiantes en las instituciones educativas desde el nivel de primaria, igualmente su reconocimiento, práctica y aprovechamiento cultural-recreativa.

En este sentido, parafraseando al maestro Simón Rodríguez (1825) en el desarrollo del conjunto de sus escritos y de las reformas educativas que precisaban las nuevas repúblicas, quien consideraba de forma expresa que los valores de juegos eran fundamentales para el desarrollo armónico, físico y mental de los niños y niñas. Al respecto escribió, "...Los juegos y las recreaciones son tan necesarios para los niños como el alimento... su estado físico y moral así lo requieren"... Desde esa perspectiva se investiga y fortalece la construcción de la identidad nuestra, promoviendo tradiciones, los juegos identitarios y propios de pueblos, de las regiones y por ende del país.

#### **4. EL BATIMBOL JUEGO QUE POTENCIA LA IDENTIDAD COMO SUSTENTO BÁSICO EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

El Batimbol como actividad lúdica consiste en: poner en juego dos equipos, conformados por doce jugadores, cada uno. Estos equipos colocan en juego al mismo tiempo dos bateadores y dos boleadores, quienes se ubican en extremos contrarios lo que se contextualiza en esta localidad como arriba (extremo derecho) y abajo (extremo izquierdo). Ahora estas posiciones se mantienen durante el desarrollo de la acción del juego.

En otro orden son doce jugadores que componen cada uno de los equipos, se debe acotar que al momento de batear solo once lo hacen; la razón estando fuera estos primeros el último correspondiente al número doce no tiene compañía pues es en par. En ese sentido las formas de quedar afuera es la siguiente: bien sea al quitar el wicket (tres palos insertados en el terreno), otra al atrapar la bola en aire, otra es durante la acción del juego, cosa que puede suceder cuando la bola llega primero



que el bateador y el fildeador logra tocar con la bola en sus manos los wikits, por último es cuando una vez bateada la bola los corredores se mueven al extremo contrario para lograr conseguir el punto hacia donde están ubicados los wikits pero la bola lanzada llega primero a hacer contacto con un wikit antes que el bateador llegue la caja de bateo quedando. Los implementos utilizados en el juego son elaborados por los propios lugareños de forma manual (los bats como las bolas y los juegos de wikits o testigos de tres piezas cada uno).

Durante la acción, el bateador puede realizar tres lances reglamentarios como máximo, para cada bateador del equipo contrario. El equipo ganador es aquel que logre anotar mayor cantidad de puntos durante el juego.

Una de las particularidades es que la actividad del juego, además de realizarse a campo travieso, es el uso idioma Patuá (patois) mezcla con estructura del Francés fusionado al Español e Inglés, al respecto Gómez. L. (2013.Pg.26) Dice:

... se está ante la presencia de una variedad dialectal del sistema español venezolano, ya que la confluencia de culturas antillanas con el propio sustrato lingüístico consolidó y conservo un bagaje léxico no encontrado en otras latitudes de Venezuela, a excepción de algunas zonas muy puntuales donde se han establecido pequeños grupos de valdeciano, quienes se reúnen y rememoran sus tradiciones...

Es de acotar que este idioma se usa durante toda la acción del juego, generando mayor arraigo e identificación cultural local y regional. Este juego se mantiene hasta hoy en los pobladores de Güiria, quienes en su mayoría son de descendencia Afrocaribeña.

La población de Güiria, Municipio Valdez del Estado Sucre, posee una ubicación geoestratégica conformando una plataforma marítima hacia el Caribe, siendo puerto casi de carácter obligatorio desde hace más de 180 años, la cual fue utilizada por navegantes de origen Francés, Portugués, Ingleses. Antillanos. Dentro de sus actividades comerciales se cuentan sembradíos de cacao, coco, pesca y otros rubros agrícolas, siendo zona de gran importancia económica y de relaciones de comercio internacional. Esta caracterización física y geohistórica, ha favorecido para que el juego se expandiera por toda la línea costera y comunidades aledañas, como; Macuro, Mapire, Yaqua, Mundo Nuevo, Río Grande, Juan Diego, San Juan de Rio Saldo, Río Salado, El Cedro, Macho Muerto, La Sabana, La Salina, Yoco, Guaramas, Guaraguarita, entre otras.

El espacio de terreno utilizado para la práctica del juego de Batimbol es conocido como (*groun*), sus dimensiones no son exactas, pues va a depender de las características del campo, debido a no ser acondicionado para esta actividad lúdica, haciendo más interesante el juego al momento de la acción, al igual que muchas de las reglas empleadas, las cuales se deben adecuarse a las características del

campo de juego.

La bola o pelota usada en el juego de Batimbol, es realizada manualmente por los lugareños con productos propios de su entorno natural, de la planta de Caucho. Los Bats, como es llamado por los jugadores, son hechos de madera propia de estos parajes, las de mayor utilización conocidas son: cautaro, guácimo, apamate, pardillo, mangle y guatacare

Se asume, implementar y articular la didáctica del juego para el colectivo docente, con el objeto de desarrollarlo como estrategia pedagógica, la cual se puede lograr concretar aspectos importantes vinculados a la formación integral del educando, contemplado en el Currículo Nacional Bolivariano del año 2007, en la Ley Orgánica de Educación del año 2009, y Constitución de la República Bolivariana de Venezuela de 1999

Es de resaltar que el Currículo Nacional Bolivariano, documento que plantea lo relativo a las políticas educativas del Estado, sus competencias, de igual manera incluye y se vincula con el hecho educativo desde socio-comunitario, institucionales y productivos en los distintos niveles de primaria. Cabe acotar, que hoy día todos estos elementos se encuentran y hacen vida en la praxis docente desde donde se logra realizar investigación-reflexión e innovaciones.

Ahora bien, la investigación plantea una estrategia pedagógica intencionada y direccionada al colectivo docente a fin de utilizar la didáctica lúdica del Batimbol dentro el proceso de enseñanza en el nivel de Educación Primaria Bolivariana, en Güiria Municipio Valdez, como juego cultural-identitario.

De allí, que se debe asumir como hecho la necesidad de motivar al colectivo docente, hacia el despertar interés en el logro del objetivo, el cual consiste en la conformación de estrategias pedagógicas donde el juego pasa a conformar un referente: Al mismo, es un hecho didáctico, cuya aplicabilidad se lleva a través de las distintas fases organizadas y orientadas, para contribuir al afianzamiento de los conocimientos. El poner en práctica el Batimbol, como juego que identifica culturalmente a Güiria, así que tendría un significativo impacto en los docentes inicialmente. De igual manera, se debe continuar direccionando su inclusión dentro de los espacios educativos, por medio de los Proyectos de Aprendizaje realizados en base a los intereses reales desde sus contextos en el lugar donde son aplicados.

Lo anterior concuerda con los propósitos y fines de la educación, en los cuales se vinculan e insertan los actores y elementos en concordancia con la formación y proyectos propios del contexto local, donde los juegos propios y tradicionales, al ser impulsados van propiciando un abanico de oportunidades para promover y

preservar el acervo cultural e histórico heredado de ancestros Afro-caribeños, específicamente desde Güiria.

En materia de formación la Ley Orgánica de Educación (2009:26) en el Artículo, 38, plantea lo siguiente:

La formación permanente es un proceso integral continuo que mediante políticas, planes, programas y proyectos, actualiza y mejora el nivel de conocimientos y desempeños de los y las responsables y los y las corresponsables en la formación de ciudadanos y ciudadanas. La formación permanente deberá garantizar el fortalecimiento de una sociedad crítica, reflexiva y participativa en el desarrollo y transformación social que exige el país.

La didáctica y educación se perfila en las instituciones, en la búsqueda de construir pensamientos e ideas originarias, contextualizadas y reflexionadas desde la participación de los actores sociales. No obstante, es pertinente hacer énfasis en la etnografía a fin de reconocer y mirarnos desde nuestras culturas, nuestras tradiciones para la concreción de saberes y haceres, que hasta hoy día se venían transmitiendo por medio de códigos y la oralidad, más no la formalidad en el ámbito socio-educativo, generando desapego por parte del docente como ente corresponsable en la orientación y transmisión de aprendizajes a la sociedad.

Hoy en día la sociedad y la educación venezolana se integran y transitan momentos de profundas adecuaciones. De tal forma que se hace imperativo construir e inventar nuevas ideas y estrategias para la participación activa, creativa con actitudes y competencias específicas en una comunidad exigente de cambios que señalan caminos hacia la autonomía, la autodeterminación e independencia de nuestros pueblos.

Mas sin embargo, se observa iniciativa y motivación por el docente, constituyendo una razón más para la inclusión activa de estudiantes en el hecho lúdico-formativo, en la comunidad y en todo el entorno comunal para el fortalecimiento y aprovechamiento cultural en el transcurso del proceso educativo. Finalmente, el conocer acerca del Batimbol como juego identitario, como comunidad y cultura heredada.

Se considera vincular los Proyectos de Aprendizaje, sus actividades y contenidos con las vivencias cotidianas, con actividades lúdicas. Porque es de comprender el proceso educativo desde las primeras edades en el imperativo que amerita imaginación y sueños creativos por parte del docente para brindar atención a manifestaciones que fortalezcan su cultura local. Tomando en cuenta estos elementos, se recomienda no desestimar. Al contrario, se amerita su inclusión a fin de abordar con mayor interés los actores sociales sin descuidar lo formativo, puesto



que el Sistema Educativo nuestro, dentro de sus intencionalidades pedagógicas, tiende hacia la conformación de un ser humano integral e integrador, centrado y conocedor con premisas como innovar, investigar y transformar con propósitos que van desde valores de la venezolanidad e identidad local, regional, cultural, democrático, participativo con principios de solidaridad, la paz, el respeto al medio ambiente, entre otros. Para la concreción y el logro de los objetivos de la investigación, se proponen una serie de fases que comprenden:

- 1ra. Fase de Motivación
- 2da. Fase de Teorización
- 3ra. Fase de Ejecución y evaluativa.

## **5. DIDÁCTICA Y EDUCACIÓN: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA BOLIVARIANA EN GÜIRIA, MUNICIPIO VALDEZ**

En este trabajo se han abordado con anterioridad los fundamentos teóricos que sustentan la investigación; así como los resultados del diagnóstico realizado que muestran el estado actual del problema. En este aparte se quiere tratar lo referido a la necesidad de la inventiva docente. Desde la comprensión del no creer ni pensar que los conocimientos recibidos en la universidad convencional son la verdad definitiva. Al contrario, ser docentes es inventarnos, investigar desde nuestras praxis y reflexionar pedagógicamente para aportar a la educación de quienes se convierten en nuestros estudiantes. .

En consecuencia, es de importancia apoyarnos en el conocimiento y estrategias referidas, conocer sus diferentes significados en cualquiera de los ámbitos comunitarios, educativos, institucionales; e incluso, en otras áreas del conocimiento implícito, en lo educativo, lo pedagógico y en la didáctica, como todos sus contextos reales. En este sentido, el análisis-reflexivo elaborado marca la estrategia como aspecto de la dirección e intención educacional, como sistema de acciones, actividades dirigidas a un fin formativo e inclusivo.

Se demuestra la estructuración de la estrategia como síntesis entre pensamiento educador-investigador y reflexionando desde su praxis docente, articulado a un segundo nivel que es la idea-fuerza del análisis del hecho que impulsa una acción pedagógica-didáctica, y finalmente la vinculación de ese pensamiento-acción para transformar su entorno en relación a los fines de nuestra educación en tanto la integralidad del estudiantado nuestro. Esto requiere de un proceso de sistematización por parte del docente, interrelacionado con autores para dar respuesta a disyuntiva del gran Maestro Simón Rodríguez: *Inventamos o erramos*. Las estrategias trascienden más allá de una sencilla serie de actividades, y

acciones pedagógicas, quedando proyectadas en el tiempo a corto– mediano-largo plazo.

Ahora bien el hecho de incorporar elementos de carácter psicológicos y pedagógicos fundamentados como la motivación, la teorización y ejecución evaluativa, le confieren su carácter formativo y transformador, de allí que se recurra a organización en fases, actividades y acciones en presencia de todo el recorrido de la investigación.

Es de acotar, que el investigador asume la didáctica educativa como estrategia en el entendido que es el conjunto de acciones planificadas y ejecutadas que centran su atención en los actores claves del proceso educativo. Desde la metódica y aspectos pedagógicos, como la preparación docente para la práctica en Batimbol que es una actividad lúdica y juego identitario de la localidad. Estas acciones las constituyen talleres dirigidos a docentes del nivel primario en el municipio, se procura que la ejecución de estrategias esté ligada al juego por la propia institución y sus estudiantes. De allí, surgen elementos que fortalecen la investigación vinculada a nuestra cultura afro-caribeña, a la identidad pariana, y otros temas inherentes al acontecer del proceso educativo en muchos casos invisibilizado, o negados por imposiciones de otras índoles culturales, más no como nuestra americanidad – caribeña.

## 6. ESTRUCTURA Y COMPONENTES DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

La estrategia que se propone se encuentra estructurada de la siguiente manera:

**I. Objetivo General:** se desprenden tres (03) fases las cuales están comprendidas de la manera siguiente: (Ver Figura N°1)

**II. Diagnóstico:** durante este proceso el investigador logra delinear una serie de aspectos inherentes al tema, las cuales determinan el status y sugieren la necesidad de su aplicación, dentro de estas las siguientes: la no existencia de bibliografías, carencia de conocimientos sistematizados sobre el tema, falta de motivación para la práctica, la no vinculación de los proyectos de aprendizaje con el tema de investigación, la observancia del desconocimiento del significado de identidad cultural local y nuestra.

**III. Fase I:** está comprendida por la motivación, el objetivo específico y las acciones con sus actividades.

**IV: Fase II:** está comprendida por la socialización y teorización, el objetivo específico y las acciones con sus respectivas actividades.

**V: Fase III:** ésta última comprende la ejecución y práctica, el objetivo específico y las acciones con sus respectivas actividades.

**VI. Seguimiento:** tiene como objeto apreciar y precisar todo el proceso. Ahora bien en la búsqueda de dar una apreciación de lo anterior se presenta el esquema siguiente:

Lo anterior hace necesaria y pertinente la investigación acerca del Batimbol en la preparación de los docentes del nivel de Educación Primaria Bolivariana en Güiria Municipio Valdez del Estado Sucre.

**A. El Objetivo general:** Formar docentes en Batimbol, como juego identitario en el nivel de Educación Primaria Bolivariana, atendiendo a la contribución de la identidad cultural en Güiria Municipio Valdez del Estado Sucre.

**B. Fase I: Objetivo específico:** diagnosticar el interés sobre del Batimbol, como juego que identifica culturalmente a Güiria Municipio Valdez del Estado Sucre.

**C. Mesas de trabajo:** Para motivar el interés en los docentes del nivel de Educación Primaria Bolivariana sobre el Batimbol, como juego identitario de Güiria Municipio Valdez del Estado Sucre.

**D. Talleres;** Cuyos objetivos son generar socialización en la conformación de un mayor conocimiento acerca del juego de Batimbol, con la participación de los colectivos docentes, estudiantes, especialistas del tema, cultores populares y comunidad.

**E. Folletos:** Con la finalidad de brindar material bibliográfico de carácter informativo y promocional del juego. Además mostrar las planificaciones, las actividades, donde el tema a tratar sea el Batimbol, como juego identitario de Güiria y su trascendencia en los espacios educativos y comunitarios.

**F. Intercambios:** Su planificación es llevada durante el transcurso del proceso educativo por todo un año, se inician de las formas siguientes:

**G. Juegos intercurros,** diseñados a lo interno de cada institución educativa del nivel de Educación Primaria Bolivariana, organizando selecciones en los distintos grados. Los juegos inter-escolares, con participación de todas las del nivel de Educación Primaria Bolivariana incluyendo las públicas y privadas de todos los municipios. Los Juegos Estadales, denominada como última fase donde confluyen las tres regiones con sus selecciones en cada disciplina.

**H. Fase II: Objetivo específico:** Determinar la importancia del juego de Batimbol, como juego identitario de Güiria. Municipio Valdez.

**I. Clínicas:** Estas se realizan en dos momentos: primero es de carácter teórico con el objeto de brindar conocimientos en lo referente a su historia, como se juega y las reglas de un juego poco conocido en amplitud, ya que no se tiene material de lectura hasta ahora acerca del tema de Batimbol como juego identitario. Segundo comprende la puesta en práctica de los conocimientos y sus reglas en la cuales participan todos los involucrados conjuntamente con los especialistas.

**J. Congresos:** Con el fin de dar a conocer el Batimbol, su historia, la metodología del juego, lugar donde se práctica, las reglas y la promoción del juego que identifica a la población de Güiria, desde el nivel local, regional y nacional con el objeto de propiciar luego los intercambios como base práctica para demostrar habilidades y sentir la aproximación de un juego de arraigo ancestral, sus concepciones, ponencias y exhibiciones del juego.

**K. Intercambios culturales:** En este sentido todas las acciones y actividades se realizan durante el proceso educativo comprendido en el transcurso del año escolar.

En síntesis, es necesario que los docentes entienda que la educación de la infancia amerita de un educador soñador, porque así es la vida del niño, de la niña, y así debe ser la vida pedagógica del docente, porque posiblemente la educación que recibimos en las universidades truncó todos los sueños de una educación para la grandeza y la libertad. La lúdica, la filosofía, el arte, la identidad y la cultura tienen expresión en síntesis en el juego del Batimbol. *Inventamos o erramos*, así fue el llamado grandioso del gran Maestro de América, y hoy la Educación Bolivariana reclama nuevos y propios sueños.

## 7. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. 1999. Ediciones Dabosan. C.A.

Currículo Nacional Bolivariano. Caracas 2007.

Gómez. L. (2011). Güiria, Macuro y Yoco, vestigios lexicales de influencia caribeña. Textura Año 10 N° 13

Echeverri. J. y Gómez. (2009) Cultura, el Juego y la Dimensión Humana. Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación.

Gómez. L. (2013). Vestigios Caribeños en el habla de Güiria Glosario y otras Particularidades. Fundación Editorial El Perro y la Rana, 2013

Horacio (2010). Un Imperativo ético: dialogo, reforzamiento y devolución de saberes. Maturín. Investigación y Educación. Año N° VII-13 25

LEY Orgánica de Educación. Caracas. 2009

Morin. E. (2010) *La Ética del Género Humano*. Disponible en: <http://biblioteca.itam.mx/estudios/6089/68/EdgarMorinLaeticadelgenerohuman.pdf>

Zemelman. H. (2011). *¿Desde qué idea de futuro pensamos hoy?* Conferencia, Congreso "Horizontes de la Formación Docente". Disponible en: [https://www.ucursos.cl/filosofia/2011/1/EDU105/1/material\\_docente/previsualizar?id\\_material=474991](https://www.ucursos.cl/filosofia/2011/1/EDU105/1/material_docente/previsualizar?id_material=474991)