

Juegos y rondas tradicionales del Pacífico como herramienta pedagógica de enseñanza y aprendizaje en el área de lenguaje del grado 1° de la Institución Educativa Policarpa Bocas de Telembi del municipio de Roberto Payan.

Domingo Ramos Angulo

Jose Miguel Angulo Quiñones

Rosa Olivia Ordoñez Matamba

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Etnoeducación

Pasto

2019

Juegos y rondas tradicionales del Pacífico como herramienta pedagógica de enseñanza y aprendizaje en el área de lenguaje del grado 1° de la Institución Educativa Policarpa Bocas de Telembi del municipio de Roberto Payan.

Domingo Ramos Angulo

Jose Miguel Angulo Quiñones

Rosa Olivia Ordoñez Matamba

Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en Etnoeducación

David Francisco Rosero Oliva

Magister en Salud Mental de la Niñez y la Adolescencia

Asesor

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Etnoeducación

Pasto

2019

Agradecimientos (dedicatoria)

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. Ha sido un orgullo y un privilegio ser su hijo, son los mejores padres.

A mis hermanas (os) por estar siempre presentes, acompañándome y por el apoyo moral, que me brindaron a lo largo de esta etapa de mi vida.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito, en especial a aquellos que me abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

Domingo Ramos Angulo

Agradecimientos (dedicatoria)

Esta tesis en primer lugar está dedicada a Dios, por darme la vida y permitirme ser una persona de bien, a mi esposa quien ha sido mi apoyo incondicional en muchas instancias de mi vida, a mis hijos, quienes han sido mi inspiración en todo este proceso de formación. Me gustaría agradecer en estas líneas la ayuda que muchas personas y colegas me han prestado durante el proceso de investigación y redacción de este trabajo.

A todos mis amigos, vecinos y futuros colegas que me ayudaron de una manera desinteresada, gracias infinitas por toda su ayuda y buena voluntad.

A la Universidad Nacional Abierta y A Distancia por ser la sede de todo el conocimiento adquirido en estos años.

José Miguel Angulo Quiñones

Agradecimientos (dedicatoria)

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que hacen la Unidad Educativa, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento-

De igual manera mis agradecimientos a la Universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) a mis profesores, con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento a nuestro asesor y colaborador durante todo este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo

Rosa Olivia Ordoñez Matamba

Tabla de Contenido

Resumen	12
Abstract	13
Introducción.....	14
Capítulo 1. Planteamiento del problema.....	16
1.1 Descripción del problema.....	16
1.2 Pregunta de investigación.....	17
1.3 Justificación.....	17
1.4 Objetivos	21
1.4.1 Objetivo general	21
1.4.2 Objetivos específicos.....	21
Capítulo 2. Marcos de referencia.....	22
2.1 Marco de antecedentes	22
2.2 Marco teórico y conceptual	24
2.2.1 Planteamientos pedagógicos.....	24
2.2.2 Juegos y rondas tradicionales.....	26
2.2.3 Los Juegos en la Educación.	31
2.2.4 Tipos de Juegos.	32
2.2.5 Cultura.....	33
2.2.6 Educación.	35
2.2.7 Educación propia.....	36

2.2.8 Malla curricular	36
2.3 Marco contextual	39
2.3.1 Aspectos generales	39
2.3.2 Localización y límites.	40
2.3.3 Economía.....	41
2.3.4 Organización social.	41
2.3.5 Educación.	41
2.3.6 División político-administrativa.....	41
2.3.7 Clima y aspectos naturales.	42
2.3.8 Características físicas.	43
2.3.9 Aspectos demográficos.	43
2.3.10 Sector Minero.....	43
2.3.11 Medio ambiente.....	44
2.3.12 Aspectos culturales.....	47
2.3.13 Descripción de la institución	48
2.4 Marco conceptual	50
Capítulo 3. Diseño metodológico.....	59
3.1 Enfoque de investigación	59
3.2 Método de investigación	59
3.3 Tipo de investigación	60

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	60
Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados	62
4.1 Juegos y rondas tradicionales de Telembi.....	62
4.2 Articulación curricular con los DBA del área de castellano grado primero	69
4.3 Diseño de la estrategia pedagógica	71
4.4 Implementación de la estrategia pedagógica.....	76
4.4.1 Logro No. 3 de los dba de lenguaje grado 1°	76
4.4.2 Logro No. 4 de los DBA de lenguaje grado 1°	84
4.4.2 Logro No. 6 de los DBA de lenguaje grado 1°.....	92
4.6 Resultado de la propuesta.....	106
5. Conclusiones y recomendaciones	116
Referencias bibliográficas.....	118
ANEXOS	120

Lista de tablas

	Pág.
Tabla1. <i>Juegos y rondas tradicionales de Telembi</i>	62
Tabla2. <i>DBA área de Castellano, Grado 1°</i>	70
Tabla3. <i>Juegos de mayor impacto</i>	99
Tabla4. <i>Liderazgo en la toma de decisiones</i>	99
Tabla5. <i>Acogida de la propuesta pedagógica</i>	100

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. <i>Mapa del Municipio de Magüi Payán</i>	41
Figura 2. <i>Foto Roberto Payan, Zona de embarque</i>	47
Figura 3 <i>Foto del folclor de los Telembie</i>	47
Figura 4. <i>Desfile fiesta patronal</i>	49
Figura 5. <i>Desarrollo del trabajo</i>	78
Figura 6. <i>Estudiantes realizando ficha de trabajo</i>	79
Figura 7. <i>Estudiante organizándose para iniciar el juego “el capitán ordena”</i>	86
Figura 8. <i>Estudiantes identificando la letra “p” de una sopa de letras</i>	87
Figura 9. <i>Estudiantes realizando auto evaluación</i>	88
Figura 10. <i>Estudiantes jugando la ronda agua de limón</i>	91
Figura 11. <i>Desarrollando la actividad el capitán ordena</i>	95
Figura 12. <i>Estudiantes construyendo palabras</i>	96
Figura 13. <i>Retroalimentación de la actividad el capitán ordena</i>	97
Figura 14. <i>Desarrollo capitán ordena</i>	98
Figura 15. <i>Juego Bolas</i>	101
Figura 16. <i>Tingo, tingo, tango</i>	101
Figura 17. <i>Mi papá era carpintero</i>	102
Figura 18. <i>La gallina ciega</i>	103
Figura 19. <i>Bolas</i>	104
Figura 20. <i>La carretilla</i>	104
Figura21. <i>El escondite</i>	105

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo A. <i>Animadores de fiesta infantil con juego y rondas tradicionales.....</i>	120
Anexo B. <i>Animadores de fiesta infantil con juego y rondas tradicionales.....</i>	120
Anexo C. <i>Juego del Tingo Tango.....</i>	121
Anexo D. <i>La comunicación a través del juego.....</i>	121
Anexo E. <i>Juego libre “me-su”</i>	122
Anexo F. <i>Juego libre, dentro, abro y cierro.....</i>	122
Anexo G. <i>Rellenar la ficha de trabajo.....</i>	123
Anexo H. <i>Formato de consentimiento informado.....</i>	124
Anexo I. <i>Plantilla.....</i>	126

Resumen

La presente investigación busca validar como herramienta y estrategia pedagógica los juegos y rondas tradicionales del Pacífico para la enseñanza y aprendizaje del área de lenguaje en los niños y niñas del grado primero de la básica primaria de la Institución Educativa Policarpa Bocas de Telembí municipio de Roberto Payán. Dándole un especial fortalecimiento de la participación en las actividades, para el desarrollo de habilidades, competencias comunicativas y de participación en el aula. La metodología que se utilizó en esta Investigación, fue cualitativa desde el tipo Acción y Participativa (AP), mutua del hombre con su ambiente y es allí donde entra la cultura. La experiencia práctica demostró que el juego no surge del niño por sí solo, es necesario un conocimiento elemental de uno u otro fenómeno relacionado con la vida, y es allí donde los docentes, pudieron comprender que transmitir el conocimiento a los estudiantes no es solo llenarlos de teoría, de números, de letras y textos que deben aprender al pie de la letra. Por medio de los diferentes juegos y rondas presentados durante la propuesta pedagógica, donde se aplicaban el conocimiento de los números, los colores, las letras del abecedario, los animales, entre otros; los estudiantes pudieron disfrutar del conocimiento de una manera diferente y amena. Para terminar A partir de la motivación que se genera por parte del equipo de investigación, los padres de familia y la comunidad en general adquieren un compromiso con los procesos educativos de los niños, además se promueve la conservación y valoración de la identidad cultural ya que los juegos y rondas hacen parte de nuestro patrimonio cultural.

Palabras clave: Tradición, oralidad, lúdica, juegos, rondas, Pacífico.

Abstract

The present research seeks to validate as a pedagogical tool and strategy the traditional games and rounds of the Pacific for teaching and learning the language area in children of the first grade of the primary school of the Policarpa Educational Institution Bocas de Telembí municipality of Roberto Payán . Giving a special strengthening of the participation in the activities, for the development of skills, communicative skills and participation in the classroom. The methodology used in this research was qualitative from the Action and Participative (AP), mutual type of man with his environment and that's where the culture enters. The practical experience showed that the game does not arise from the child by itself, it is necessary an elementary knowledge of one or another phenomenon related to life, and that is where the teachers could understand that transmitting the knowledge to the students is not just filling them of theory, numbers, letters and texts that must be learned at face value. Through the different games and rounds presented during the pedagogical proposal, where the knowledge of the numbers, the colors, the letters of the alphabet, the animals, among others were applied; the students were able to enjoy the knowledge in a different and enjoyable way. To finish Based on the motivation generated by the research team, the parents and the community in general acquire a commitment to the educational processes of the children, in addition, the conservation and appreciation of the cultural identity is promoted since the games and rounds are part of our cultural heritage.

Key words: Tradition, orality, games, rounds, Pacific.

Introducción

El ejercicio investigativo parte del convencimiento que el uso regular de actividades lúdicas por parte de los docentes del grado primero en los procesos de enseñanza como estrategia pedagógica permita en el estudiante una verdadera apropiación de los conocimientos adquiridos y mejoramiento de las capacidades de aprendizaje. En este sentido se reconoce que la motivación de los educandos es indispensable para obtener un aprendizaje integral, las rondas juegos y canciones tradicionales constituyen una de las más importantes herramientas lúdico-pedagógicas para mejorar el comportamiento en los estudiantes. Estas cumplen la función de educar divirtiendo, otorgándole al niño el derecho de enriquecerse a través del juego con actividades lúdicas, con las cuales se pretende disminuir los niveles de agresividad, mejorar la convivencia escolar y enseñar a leer a los niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa Policarpa en bocas de Telembi ubicado en el municipio de Roberto payan.

Entre los objetivos planteados para el desarrollo del proyecto se destaca el reconocer que los juegos, rondas y canciones tradicionales son herramientas activas en los procesos formativos de las niñas y niños. Además de experimentar con estas, una oportunidad para ampliar relaciones de amistad entre los miembros del grupo. Así como también la aplicación de una nueva estrategia para enriquecer experiencias, adquirir conocimiento espontáneo, fortalecer la socialización entre compañeros, desarrollar la capacidad creativa y ejercitar habilidades motoras, permitiendo un desarrollo integral.

Entre las limitaciones encontradas se destaca que la institución educativa Policarpa bocas de Telembi no cuenta con escenarios suficientes para la realización los juegos de manera cómoda y segura, por tanto fue necesario desarrollar algunas actividades dentro y fuera de las aulas de clases, puesto que en determinado momento interrumpía las clases en salones vecinos, no

obstante fue necesario crear nuevas alternativa de práctica haciendo usos de los escenarios externos de las instalaciones, exponiendo a los niños a distintos riesgos.

A través de este proyecto también se pretende crear escenarios para la realización estas actividades lúdicas pedagógicas y lograr que los estudiantes mejoren sus relaciones interpersonales, practiquen juegos menos agresivos, conservar tradiciones, fortalecer valores como: la amistad, trabajo en equipo, respeto, tolerancia y aceptación de sus semejantes y así contribuir a una mejor sociedad.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

A partir de las observaciones realizadas en la Institución Educativa Policarpa ubicada en el municipio de Roberto Payán departamento de Nariño se hizo evidente la necesidad de fortalecer los procesos recreativos y académicos detectados, debido al poco interés que despiertan las actividades escolares en los estudiantes del grado primero. A ello se suma la negación por parte de los estudiantes a participar en los eventos programados, la apatía durante el recreo (hora de descanso), la inasistencia a las clases y la poca creatividad en sus trabajos.

En este sentido se aprecia en las relaciones interpersonales de los niños y niñas trato descortés y poco respetuoso que se da entre sí, son escasos los ambientes recreativos que ellos tienen, sólo durante el descanso comparten algunos de los juegos que lejos de ser espacios para la recreación se constituyen en motivos para roces, discusiones y accidentes, ya que por lo general son bruscos, sin orientación ni planificación adecuada.

Igualmente ocurre con el tiempo dedicado a las actividades académicas, para lo cual se ha establecido un horario rígido destinado a cumplir con el desarrollo de los contenidos programáticos de áreas y asignaturas, el único espacio para un poco de esparcimiento se constituye en la clase de Educación Física, la cual solo dura dos horas en la semana. En algunas ocasiones se ha considerado el juego, las jornadas lúdicas, culturales y deportivas como pérdida de tiempo, desconociendo que la recreación puede constituirse en una valiosa estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad y socialización de los niños y niñas.

Son muchos los factores que inciden en esta problemática; el poco conocimiento que tiene los maestros acerca de la importancia pedagógica de la recreación, la pérdida de los juegos y

rondas tradicionales en el contexto socio-cultural, son algunos de ellos, por lo tanto es necesario adoptar programas institucionales fundamentados en estrategias lúdico-pedagógicas tendientes a fortalecer los procesos de aprendizaje, la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes. En la búsqueda de mejorar el nivel de socialización y los procesos de lectura a partir de la recreación lúdica pedagógica, se inició la labor de análisis de las necesidades y falencias con el objetivo de aportar una alternativa de solución ajustada a los resultados de esta investigación que favorezca el mejoramiento social y cognitivo de los niños.

1.2 Pregunta de investigación

¿Cómo integrar los juegos y rondas tradicionales del Pacífico Nariñense en el área de lenguaje para los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Policarpa bocas e Telembi municipio de Roberto Payan?

1.3 Justificación

La lúdica es la dimensión del desarrollo humano que proporciona alegría, placer, gozo satisfacción; es decir, es el sentido de libertad en los procesos de expresión creativa del ser humano. De acuerdo a ello, la puesta en escena de este proyecto busca que los niños y niñas participantes encuentren en la escuela un espacio de alegría y placer, en donde con trabajos en grupo e interacciones permanentes con sus pares se logre mejorar la convivencia escolar y estimular competencias lectoras.

El porqué de este proyecto se sustenta en la idea de crear condiciones apropiadas de aprendizaje a través de procesos recreativos con juegos de la tradición popular de la comunidad, además busca que otros actores puedan participar en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan en la comunidad educativa, incluyendo docentes padres de familia y estudiantes.

Para ello es necesario crear en los directivos y docentes una conciencia hacia la implementación de la lúdica en los constructos teóricos de sus planes de estudios, para que estudiantes que asisten a la institución Policarpa lo hagan cada día más motivados y con esto mejorar su desarrollo académico, de igual forma se contribuye a reducir los problemas de convivencia escolar gozando de nuevas estrategias que apoyen el aprendizaje en ambientes de convivencia saludables.

Los juegos, rondas y canciones tradicionales cumplen un papel determinante en el desarrollo integral del niño, con la función de educar divirtiendo otorgándole el derecho de vivir y enriquecer su propio entorno por medio de la realización de diversas actividades, favoreciendo el desarrollo de la inteligencia, iniciativa, creatividad y sociabilidad apoyándose en acciones que incentiven el desarrollo integral de los estudiantes

Hoy en día los niños tienen a la mano para divertirse alternativas que no requieren esfuerzo físico, como, por ejemplo: el PlayStation, video juegos y demás juegos incorporados en celulares, tabletas entre otros juegos electrónicos. Este tipo de juegos brindan habilidades que no se pueden ocultar ni tampoco negar, sin embargo, el sedentarismo ha disminuido las posibilidades de “socialización”. El juego dentro de la escuela es una herramienta fundamental debido a que con ella se fortalece: la comunicación, la expresión, la toma de decisiones en situaciones reales, el enfrentar el fracaso y los sentimientos que este trae, además de los aprendizajes que quedan; todo lo anterior puede ser fortalecido desde la amplia gama de posibilidades de un juego, que cada vez más está supeditado a espacios cerrados y dependientes de lo electrónico, por todo lo anterior, este proyecto pretende rescatar desde la escuela la importancia del juego.

No obstante recordemos que la escuela es un escenario vital al momento de construir sociedad, en la medida que los niños se apropien de conductas sanas, comportamientos

adecuados y manifestaciones que evidencien valores, tendremos una comunidad mejor constituida conformada por buenos ciudadanos, es por ello que se hace necesario fomentar un aprendizaje que les permita desenvolverse en la sociedad, un ejemplo de ello es el rescate de la ronda y el juego tradicional, razón por la cual proyectos que incluyan estos espacios, se verán permeados por la cultura y la tradición de una comunidad que demanda buenos ciudadanos y mejorar los procesos cognitivos.

De acuerdo a ello el presente proyecto pretende mostrar los juegos tradicionales como una expresión típica de la cultura afro nariñense, queriendo decir que cambia de acuerdo al lugar en donde se desarrolla; además, se expresa como un fenómeno de vital importancia para el desarrollo del ser humano, tanto en su parte individual, como social; de allí que dentro de éste, se desarrollen elementos como la participación, teniendo en cuenta el placer y la obtención del gozo en un escenario tan común como lo es la escuela y la familia.

Analizando el comportamiento de los estudiantes de grado 1° de la básica primaria de la Institución Educativa Policarpa de bocas de Telembi perteneciente al Municipio de Roberto Payán, se observa que los niños no hacen una adecuada utilización del tiempo libre; en los momentos del descanso optan por correr, golpearse como forma para motivar al compañero que corra tras él, todos los juegos que comparten tienen como límite el maltrato físico, tornándose esta actividad agresiva, pero recibida por ellos como normal y divertida.

Quizás esta situación se debe a que los niños tienen estos comportamientos aprendidos producto del poco tiempo que los padres dedican para jugar con ellos. En esta comunidad existen muchos hogares disfuncionales donde se presentan fuertes tensiones emocionales, ya sea por dificultades económicas extremas, padres que laboran (ambos), familias grandes, hacinamiento, problemas de desempleo. Esta práctica de juegos bruscos proviene algunas veces de la imitación

de algunos personajes protagonistas de programas de la televisión, este medio muchas veces influye negativamente en la formación de los niños, por ser tan asequible a los núcleos familiares se convierte en un elemento bastante influyente en la formación y prácticas diarias de los niños. A través de los juegos y rondas tradicionales del Pacifico se pretende mejorar las relaciones de convivencia entre los estudiantes, así como la capacidad cognitiva del educando.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Integrar los juegos y rondas tradicionales del Pacífico Nariñense en el área de Lenguaje para los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Policarpa bocas e Telembi municipio de Roberto Payan.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Identificar los principales juegos y rondas tradicionales del Pacífico Nariñense.
2. Generar un acople de los juegos y rondas tradicionales con los derechos básicos de aprendizaje del área de Lenguaje del grado 1° de la Institución Educativa Policarpa bocas e Telembi municipio Roberto Payán.
3. Diseñar e Implementar una propuesta pedagógica fundamentada en los juegos y rondas tradicionales del Pacífico Nariñense para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de lenguaje y dinamizar la integración de los niños y niñas del grado 1° de esta institución.

Capítulo 2. Marcos de referencia

2.1 Marco de antecedentes

Los juegos y rondas tradicionales infantiles son una herramienta fundamental de la educación, que en este caso se usará como medio para promover la socialización entre los niños, fomentar la participación, la tolerancia y la cooperación. Lo anterior hace de la lúdica un instrumento que conduce a los niños a adoptar conductas sociales de buen comportamiento además de aprender a leer y escribir de una forma adecuada.

La vida escolar juega un papel importante en la modelación de comportamientos, debido a que a diario los niños están constantemente interactuando entre si y llegan a tal punto de adquirir o permitir cualquier clase de agresión hacia ellos mismos o a los demás. Muchas investigaciones se han desarrollado sobre los juegos infantiles como medio para aumentar la socialización infantil, abordadas por diversos autores. Martínez (2008) desde su propuesta sobre la lúdica como estrategia didáctica, sugiere que “El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora” (p.1). En su propuesta se considera que es a través de la lúdica y el juego el niño puede cambiar patrones de comportamiento, centra más su atención cuando es un goce o placer para él.

Esta estrategia de igual manera debe ser una opción para mejorar también el comportamiento en el entorno familiar ya que es el lugar donde el alumno permanece por más tiempo y tiene más influencia sobre él. Se puede observar que cuando se presentan problemas de agresividad en la escuela, los niños tratan de solucionarlo con más agresividad, de ahí que el niño también utilice este método para solucionar conflictos ya sea en la escuela o en otro lugar.

En Colombia, en la Facultad Nacional de Salud Pública de la Universidad de Antioquia se ejecutó el proyecto “Lecciones del programa de prevención temprana de la violencia , Medellín, Colombia” liderado por Duque, Orduz, Sandoval & otros, (2007). Esta propuesta surge a partir de algunos análisis relacionados con los índices de problemas de comportamiento que las instituciones de la ciudad estaban viviendo. Para ello, la propuesta se propone desde un enfoque psicodinámico, con el fin de generar reflexiones sobre el desarrollo de las prácticas de educación y crianza que padres y maestros ejercían con la primera infancia.

Esta investigación utilizó una muestra compuesta por 339 niños de ambos sexos en quienes se analizaron cinco variables, detectando síntomas de agresión directa, síntomas de agresión indirecta, síntomas de prosocialidad y rendimiento escolar. Los investigadores decidieron trabajar con familias que tenían hijos con altos niveles de agresividad, con el fin de capacitar a los padres en temas relacionados con la escucha, la comunicación, las habilidades sociales y la cooperación familiar, debido a que los padres en la dinámica familiar presentaban falencias significativas en cuanto a éstos temas.

Caycedo, Gutiérrez, Ascencio & Delgado (2005) con respecto a las estrategias de aceptación social , indican dos maneras para emplear programas relacionados con la prevención; la primera está relacionada con la inclusión de actividades académicas al currículo cuyo objetivo es entrenar los niños y las niñas en la solución de situaciones problemáticas, y la segunda como actividades extracurriculares no incorporadas al desarrollo de los cursos(entre ellas la lúdica), en la perspectiva de elaborar talleres encaminados a la enseñanza del autocontrol frente a las situaciones que generen desequilibrios emocionales y control frente a las condiciones de contingencia para que estas habilidades enseñadas se mantengan.

En los resultados de esta investigación se indica una “una reducción significativa de las conductas disruptivas luego de la aplicación del modelo de relajación y una adquisición progresiva de respuestas más adaptativas frente a situaciones de estrés interpersonal. Estudios como éste, permiten visibilizar la importancia de prevenir e intervenir las conductas agresivas en el ámbito escolar, y cómo el trabajo de los maestros cobra relevancia a la hora de enseñarles a los niños y a las niñas no sólo contenidos sino prácticas de convivencia, tolerancia, autocontrol, autogobierno y competencias para relacionarse con el otro y con los otros.

2.2 Marco teórico y conceptual

2.2.1 Planteamientos pedagógicos.

Piaget citado por Meece (2000) pensaba que: “Los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos” (p.102). De ser así, en la teoría del equilibrio según Piaget y en la que la asimilación y acomodación cumplen funciones específicas, la asimilación por su parte sería el proceso por el que el sujeto interpreta la información que proviene del medio, en función de sus esquemas o estructuras conceptuales disponibles; la acomodación es la modificación de un esquema asimilador o de una estructura, modificación causada por los elementos que se asimilan.

No hay asimilación sin acomodación; pero la acomodación tampoco existe sin una asimilación simultánea, sin embargo se explica por la ley de estabilización gradual, la cual apunta hacia un avance del estado del equilibrio obtenido de forma gradual es decir que el desarrollo mental del infante o recién nacido hasta la edad adulta, es una progresiva evolución y balanceo que tienen los niños y niñas para pasar de un equilibrio menor a un equilibrio mayor.

Según esta ley del equilibrio o estabilización gradual es la que rige en el desarrollo de la inteligencia, en este sentido, según Vygotsky citado por la Unesco (1999) “La sociabilidad del niño es el punto de partida de sus interacciones sociales con el medio que lo rodea” (p.775) Sin embargo en la vida afectiva, emocional y en la vida social el interés por solucionar un problema es una constante infinita ya que en todas las etapas del desarrollo, es una necesidad adoptada por el ser humano para buscar lo que se conoce como inteligencia desarrollada a partir de la resolución de problemas y esa necesidad desencadena el interés por solucionar los problemas y permite que las acciones se concreten.

No obstante la influencia del desarrollo sociocultural de Vygotsky aciertas bases claras para estudiar los ambientes que rodea al infante y su participación proactiva en la construcción del desarrollo cognitivo y cognoscitivo como recompensa al trabajo colaborativo. Por su parte Gardner (1995) también propone que la vida humana requiere del desarrollo de varios tipos de inteligencia para que el proceso de aprendizaje llegue a feliz término. Esto se produce cuando se permite que los niños niñas construyan sus propios conocimientos a través de sus prácticas vivenciales sean estas juegos, rondas entre otros y los maestros reconozcan que solo son herramientas para que los alumnos potencialicen sus habilidades y destrezas y den cabida a lo que se conoce como inteligencias.

En este sentido Piaget se fundamenta en la estructura y desarrollo de los procesos del pensamiento del individuo, al igual que la forma en la que estos procesos afectan a la comprensión del mundo. Relación entre la comprensión, expectativas y conducta desarrollo demostrando 4 etapas cualitativamente diferentes 1. p. Sensoriomotor. (0-2) 2. P. Preoperacional. (2-6) 3. P. Operaciones concretas (7-11) 4. P. Operaciones formales. A partir de los 12 años.

Estos grandes maestros de la psicopedagogía a pesar de vivir en épocas distintas han facilitado el trabajo de la ciencia a grandes escalas ellos permitieron que los maestros en la actualidad puedan comprender procesos incomprensibles por la mente humana de esa época y mejorar los procesos académicos en transmisión del conocimiento de generación en generación. Aunque se considere que muchas teorías tienen que cambiar ya se enfrentan a una sociedad más recursiva, dinámica y estudiosa amantes de los procesos que atañen su rol formativo desde el punto de vista social colaborativo.

Para concluir Piaget Vygotsky Gardner son personajes constructivistas en el sentido de que el aprendizaje se construye de forma mental y por interacciones sociales del entorno. Aunque Piaget y Vygotsky tengan más similitudes en sus teorías del desarrollo cognitivo, ya sea en las zonas de desarrollo próximo por Vygotsky o en la asimilación y acotación por Piaget y ambos crean que las fronteras del conocimiento cognitivo son establecidas por influencias sociales y que el educar al infante no es más que adaptarlo a costumbres adultas para que salga del egocentrismo de su propio yo dando paso a su propia actuación, Gardner manifiesta que las inteligencias en el individuo son por lo menos ocho y están inmersas solo toca estimularlo para que potencialice a partir de su propia decisión lo que su intelecto le permita hacer. A veces se pretende inducir al alumno a que tome decisiones que a los padres o al maestro le interesen, pensando que es lo mejor, pero hay partir de la iniciativa que de él es un ser autónomo y pensante, así tendrá más probabilidad de ser exitoso en lo que a él le fascina y no en lo que a otros le gusta.

2.2.2 Juegos y rondas tradicionales.

La ronda y los juegos son instrumentos pedagógicos y didácticos que aportan elementos para la formación del niño, ya que en él se puede observar un trabajo, por su ejercicio, la creación,

acción y disciplina que lo introduce en su propio mundo y hace que se alimente de las experiencias de otros. Lo más importante, la reflexión, pues además de escuchar, relaciona, crea, expresa espontáneamente todo un mundo de movimientos, gestos, signos, mímicas, para hacer posible la integración dentro de su contexto social y cultural sin restricción

En ese sentido Makarenko (1978). Afirma que “La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo o el empleo para el adulto” (p.63). Es por ello que para educar no se debe eliminar el juego sino organizarlo para contribuir al desarrollo de cualidades, según el autor la actitud de las personas frente a las diferentes actividades diarias es el reflejo de la manera en que se han comportado en los juegos durante la infancia.

En la edad escolar el trabajo ocupa ya un lugar más importante y reviste más responsabilidad, se trata de un trabajo que se aproxima a la actividad social y que está vinculado con conceptos definidos y claros acerca de la vida futura del niño. Pero en esta etapa el juego le apasiona mucho todavía y sufre serios conflictos cuando siente la tentación de abandonar el trabajo para jugar. Esto ocurre generalmente cuando se han cometido errores en la educación del niño en lo relativo al juego y al trabajo. (Makarenko, 1978, p.63)

Para que el juego sea educativo es necesario dirigirlo de forma cuidadosa y meditada. Según Makarenko (1978) el desarrollo del juego infantil atraviesa varias etapas, cada una de las cuales exige un método distinto. La primera es la del juego en la habitación, la etapa del juguete, y dura hasta los cinco o seis años, se caracteriza por que el niño prefiere jugar solo y raras veces admite la participación de compañeros, se encariña con sus juguetes y juega con desgana con juguetes ajenos. Esta tendencia a jugar solo no implica riesgo alguno de que se convierta en egoísta. Es la etapa de la ejercitación sensorial y del desarrollo de las aptitudes personales.

La segunda etapa es de dirección más difícil ya que los niños actúan en un ambiente social más amplio. Se prolonga hasta los once o doce años, abarcando parte de la escolaridad. En la primera parte de esa etapa el niño actúa ya como miembro de una sociedad, pero de una sociedad aún infantil, que carece de una disciplina severa y de control social. Más adelante la escuela brinda una mayor compañía, un círculo de intereses más amplio y un escenario de acción más difícil, en particular para la actividad lúdica pero, en cambio, aporta una organización ya preparada y un régimen más definido y lo que es más importante la asistencia de profesionales especializados.

En ella hay una disciplina configurada y es donde se genera el paso a la tercera etapa, aquí el niño o niña actúa como miembro de una colectividad, no limitada ya solamente al juego, sino de una colectividad de trabajo y de estudio. De ahí que en esta edad el juego adquiera formas colectivas más acentuadas y gradualmente se convierta en deporte, es decir, se vincula con determinados fines de cultura física, con normas y conceptos de interés y disciplina colectivos.

Así mismo Dewey citado por Rodríguez (2018) sostiene que:

El adulto es generalmente consciente de que está jugando. Siente el elemento de hacer-crear en ello, de la falta de plena realidad. Para él eso es diversión, recreación. Todo esto es debido a que el adulto considera esas actividades contrarias a los verdaderos asuntos de la vida, las cuestiones prácticas que tienen que ver con la familia, la profesión, etc.; pero el juego no puede tener tal coloración en la mente del niño porque para él no existe tal contraste. El jugar para el niño es tan serio como el trabajo para el adulto, no serio por supuesto en el sentido de destruir la espontaneidad o menoscabar la libertad, pero serio, en el sentido de que absorbe toda su atención, de ser para él en ese momento la única

realidad que existe. Es un error, por lo tanto, suponer que el juego es equivalente a entretener al niño o que se opone a lo serio o incluso al esfuerzo extenuante.

(p.141)

El juego se basa en actividades que no son realizadas con el objetivo de alcanzar un resultado más allá de ellas mismas, actividades que son placenteras en su propia ejecución, en las cuales no hay un interés directo pero se practican por que se espera un producto o un valor, enfocándose en el disfrute del proceso.

Por otro lado la tradición definida por el diccionario de la Real Academia como: 1.- Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, ritos, costumbres, hechas de padres a hijos al correr de los tiempos y sucederse de las generaciones. 2.- Noticias de un hecho antiguo transmitido de ese modo. 3.- Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo donde las tradiciones se transmiten de padres a hijos. Por tanto el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral. Aunque en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita.

Distintos investigadores y estudiosos del juego han empezado a recopilar y analizar la evolución de los diferentes juegos de nuestra cultura y su enfoque a los procesos formativos de la región. Es impresionante lo amplio de las manifestaciones lúdicas, sus campos de aplicación y espectros. Siempre se relaciona los juegos, las rondas y las canciones a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que produce, con la etapa de la infancia y se han puesto ciertas barreras que han estigmatizado a estas prácticas recreativas en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, puesto que los juegos, rondas y canciones, trascienden la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los

aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de azar, en los espectáculos, en las manifestaciones folclóricas de los pueblos y en muchas expresiones culturales.

Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer. Juegos populares, son aquellos juegos de carácter tradicional usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa que no se encuentra recursos didácticos plenamente reglamentados, donde las reglas, si existen, tienen un carácter contractual, surgiendo del mutuo acuerdo de los jugadores y por tanto, variables y flexibles. Consideramos que actualmente ésta distinción no tiene sentido y que en definitiva de lo que estamos hablando es de ese juego que se ha venido transmitiendo a lo largo del proceso histórico de cada pueblo.

Otra confusión terminológica que se produce frecuentemente se da entre juego tradicionales y autóctonos. Lo autóctono es lo típico, lo personal de un lugar concreto, al igual que manifestamos que un juego es autóctono de una determinada zona cuando es juego propio, no venido de fuera, mientras que el tradicional puede haber llegado desde otro lugar y a partir de ese momento comenzar su proceso de transmisión generacional. A pesar de los cambios sociales y de los nuevos juguetes industrializados y cada vez más sofisticados, determinados juegos siguen persistiendo en la conducta lúdica de niños y mayores, que de pequeños jugaban, y aprendemos de los mayores, los volvemos a revivir al enseñarlos a una nueva generación. Por eso, se dice que el juego no tiene edad, se clasifica por el aspecto y el espacio en el que se desarrolla, por el número de participantes, por el material empleado, por el rol del adulto, por las interacciones sociales, por sus reglas, por el origen o procedencia del mismo.

2.2.3 Los Juegos en la Educación.

El juego es importante porque su práctica nos sirve como ayuda en el proceso de educación y desarrollo de cada uno de los aspectos de nuestra vida. La acción de jugar además de ser algo divertido y gracioso, también hace parte de aspectos fundamentales de nuestro existir como el psicológico, el físico, el intelectual y el social. Además a través de la relación con cada uno de estos aspectos, el juego se torna en un importante aporte al crecimiento de la persona, a su desarrollo, a su crecimiento educativo. En efecto, la educación necesita del juego y este tiene en la educación uno de sus campos con más actuación y presencia.

Desde el punto de vista psicológico, sabemos que la relación juego-persona tiene que ver con el desarrollo de la identidad individual pues el juego es el otro con quien se habla, al que se le dan órdenes, se le piden favores etc. Tiene que ver con el desarrollo de la identidad del grupo en donde la persona se siente participe, con otros, en la mirada a un objeto común externo, frente al cual necesita alcanzar determinado objetivo en un proceso fundamental en cualquier itinerario educativo.

Según Huzinga (1983) el juego en su aspecto formal es una acción libre ejecutada como si y en sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo habitual. Si bien, el juego no tiene ningún interés material en este caso responde a una intencionalidad pedagógica, por ende su busca que con la recopilación y aplicación de los juegos tradicionales en la medida en que se aplica en el aula de clases como alternativa para mejorar la comprensión lectora y minimizar la agresividad en los niños.

En este sentido se destaca el rol del docente que orienta la animación pedagógica que asegura las situaciones de aprendizaje, contenidos en todo el campo pedagógico, y sobre todo porque es quien mejor sabrá puntualizar los interrogantes de una articulación conceptual, inscribirse en la pedagogía de la expresión es evitar los modelos predeterminados es asumirse como un docente que promueve la interacción, las tentativas de experimentar y brindar su parecer personal sin temores.

2.2.4 Tipos de Juegos.

Dentro de los principales tipos de juegos tenemos:

Heurísticos: los cuales consisten en poner a disposición del grupo de niños una gran cantidad de juguetes o materiales diversos que ellos puedan explorar, tocar, oler y mover. Estos pueden desarrollarse de tres formas por su preparación, por su explicación y combinación de objetos y sus reglas

Tradicionales: se transmiten de forma espontánea de generación en generación donde se emplea el uso de la memoria, la cultura colectiva estos son juegos de toda la vida.

Tecnológicos: estos a su vez se son asociados a las nuevas tecnologías según su aporte y utilización en ordenadores, CD, DVD, CD-ROM, internet estos se subdividen en pequeños ordenadores, juegos de red entre otros. Sin embargo y a pesar de lo dicho anteriormente, el juego tradicional está quedando abandonado y en el olvido, en los últimos tiempos por padres e hijos. Los padres cada vez tienen menos tiempo para jugar con sus hijos, y a su vez tampoco tienen ni tiempo ni espacio para poder jugar.

De esta manera, todo el patrimonio lúdico de nuestros antepasados está bastante desaprovechado. Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontramos con nuestra

cultura, nuestro yo, el hecho de crear nuevos juegos, inventar nuevas formas de diversión no es motivo para que no se practiquen los juegos populares. En función de estas múltiples posibilidades que nos ofrecen el juego tradicional, se ha podido constatar experimentalmente que los niños y jóvenes se embarcan en sesiones de juegos tradicionales diversos, llegando a unas relaciones socio afectivas mucho más ricas.

Esto es debido a la ambivalencia y carácter paradójico de muchos juegos tradicionales, en los cuales no hay un rol prefijado, sino que éste va cambiando en el transcurso del propio juego. Estos cambios implican una riqueza de relaciones entre los participantes que nada tienen que ver con las relaciones que se establecen en los deportes. En este sentido y considerando al educador como la persona más idónea, capacitada y poseedor de los bancos tradicionales del conocimiento pueda enriquecer el entorno del niño para extraer todas las posibilidades educativas que le ofrecen este tipo de juegos y usar el resto de las situaciones motrices para lograr mayores resultados educativos al igual que el mejoramiento de la convivencia entre ellos.

No obstante, es importante destacar el hecho de que en el municipio de Bocas de Telembi al igual que otras comunidades cercanas al hablar de juego y rondas tradicionales muchos recuerden su infancia y esas remembranzas, son todas diferentes, algunas parecidas pero no iguales. El juego tradicional se remonta a la infancia, al ayer lo que jugaron los padres y lo que jugaron los abuelos, son los juegos que pasan de una manera u otra de generación en generación.

2.2.5 Cultura.

En el devenir del tiempo, la palabra “cultura” ha tenido una presencia común y usual en los medios actuales de difusión de información: televisión, radio... e inclusive en escuelas e

institutos, es un término por sí mismo extraño, distante a la vez que familiar. Y se está ante una palabra, un concepto que ha impregnado buena parte de las mentes de hoy para referirse a “aquello intangible” que define un grupo, usualmente extraño y diferente para las masas de los espectadores, oyentes y demás categorías que se quiera encontrar.

Si bien, el problema radica en la concreta definición y uso específico de este término tan peculiar es bien conocido que lo que atañe en concreto este concepto, el cual ha adquirido esa naturaleza curiosa de la entidad conceptual que por su propio nombre a todo lo nombra y a nada define. Esas palabras “tautológicas” o “holísticas” que se auto definen con solo pronunciarlas. Un hecho curioso, si cabe, en la supuesta era de la información donde la popularización de la “cultura” delimita muchos actores sociales, desde políticos a periodistas, que la utilizan para fines más que explicaciones. No obstante, no se pretende sólo el buscar una definición popular, de “cultura”; sino concretar su uso y definición en el mundo que la vio nacer: en la Antropología.

En este sentido, según Grimson (2008) la “Cultura” fue un concepto que nació para oponerse a la “Alta Cultura” y las teorías racistas que impregnaban en un primer estadio de la Antropología, al querer buscar diferencias jerarquías entre los diferentes grupos humanos con los que se encontró una primera Europa aislada al toparse con el mundo. Para el autor el primer concepto de cultura surgió para oponerse a la idea de que hay gente con “cultura” e “incultos”, los que tienen esa “Alta Cultura” que define un grupo en concreto – minoría por cierto – de la gran masa “sin cultura” – ni media ni baja –. Pues debemos recordar que en el siglo XVIII estamos ante la visión de que una persona “culto”, es una persona leída,

Si bien Tylor citado por Grimson (2008) en 1871 planteó un concepto de cultura asociado a todo aquel conocimiento, tradición, costumbre y hábito inherente a la persona dentro de una sociedad, al ser perteneciente de esta. La cultura en su sentido etnográfico, es ese todo complejo

que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad. Grimson (2008) prosigue en incluir, por ende, todas las actividades y pensamientos humanos dentro de la susodicha cultura, poniendo el relieve en que hay diferentes y múltiples culturas siendo el denominador común que la humanidad es un ente cultural.

2.2.6 Educación.

El término educación es de uso habitual en la vida cotidiana porque a todos nos afecta de algún modo. Todo el mundo se atrevería a dar una definición de educación. Aunque existen diversas maneras, de concebirla, y más aún de llevarla a cabo, se da como denominador común la idea de perfeccionamiento, vinculada a una visión ideal del hombre y la sociedad. La educación aparece precisamente como posibilitadora de los ideales humanos.

En sentido amplio, la educación es tan antigua como el hombre. En efecto, desde su aparición, el hombre procuró criar y cuidar a sus hijos hasta que pudieran valerse por sí mismos, y es con este significado que surge el término educación. Por ende, La educación es un conjunto de influencias sobre los sujetos humanos, pero influencias procedentes de los otros seres humanos, en este sentido la educación se diferencia de la influencia cósmica, climatológica y física de todo tipo que inciden sobre el hombre, y que es necesaria para su desarrollo biológico. La educación es una influencia humana porque se trata de un fenómeno social.

2.2.7 Educación propia.

El concepto de educación propia nace a mediados de la década del setenta, en el marco de la reflexión comunitaria sobre un proyecto educativo pertinente a los contextos indígenas, como parte del quehacer organizativo del Consejo Regional Indígena del Cauca (CRIC). Inicialmente se abordó el papel histórico de la escuela oficial, percibida por las comunidades indígenas como una institución ajena a su estructura social y cultural. En este sentido la educación oficial de la época en la región se caracterizaba por el divorcio entre la escuela y la política comunitaria, la no valoración de lo indígena, la ausencia de respeto por las autoridades indígenas, el silencio de la lengua indígena dentro de los salones escolares, el autoritarismo de los maestros, y una enseñanza que desconocía y menospreciaba el entorno del estudiante (CRIC, 2004). La educación estaba en manos del Gobierno y de la Iglesia Católica, y este factor era señalado como un hecho que no beneficiaba a los intereses indígenas.

Sin embargo la educación propia se fundamenta en la espiritualidad profunda, donde el hombre es parte de la naturaleza, la cual le brinda la función y razón de ser de su existencia. Para poder formar personas a partir de la pedagogía del consejo, de los rituales y de la palabra, la educación propia de los pueblos afrodescendientes e indígenas no es comparable al sistema escolar tradicional, ni el aula de clases, el lugar apropiado para hacerlo.

2.2.8 Malla curricular

En el manejo y aplicación de las mallas curriculares las acciones del profesor deben estar encaminadas a orientar a los estudiantes en la búsqueda de las posibles soluciones a los problemas planteados. Para ello, se sugiere que el maestro provea el modelaje necesario para que sus estudiantes tengan un conocimiento inicial del problema planteado. De igual forma, se recomienda que el docente propicie los espacios necesarios y juegue un papel de mediador y

facilitador que se ocupa de mostrar a los alumnos las ventajas y desventajas de sus decisiones.

Por su parte, se espera que los estudiantes sean propositivos y desarrollen toda su creatividad a la hora de mostrar soluciones al problema.

Por otra parte, en esta metodología sigue siendo los juegos y rondas tradicionales lo que determina lo que el estudiante hace y la que sirve como el medio a través del cual el estudiante muestra su propuesta de resolución del problema. A su vez, se tienen como base las actividades grupales y que promueven la interacción para que de esta manera sea posible el aprendizaje en y a través de la interacción. Ante el planteamiento del problema, se sugiere que el docente realice actividades que lleven al estudiante a mostrar su conocimiento previo al respecto. Asimismo, al igual que en la metodología por proyectos, es conveniente que el profesor le suministre a sus alumnos, según los niveles de conocimiento mostrado, los insumo y mediación que estos requieren para lograr un mejor conocimiento del problema y así empezar a pensar en estrategias de solución del mismo. Los estudiantes por su lado, elaboran un plan de acción, y a través del trabajo colaborativo estructurado por el docente, indagan, planean y proponen posibles soluciones al problema planteado.

En cuanto a la ruta de evaluación de manera general, esta se representa en todos los niveles a través de dos columnas identificadas como para el aprendizaje y del aprendizaje. La primera es de carácter formativo y está relacionada con el seguimiento o monitoreo que el docente realiza a los estudiantes lo que le permite comprender el progreso de éstos en el aprendizaje. Mientras tanto, la segunda hace referencia a los procedimientos por medio de los cuales el docente puede valorar el desempeño de sus estudiantes.

2.2.9 Evaluación

La evaluación es hoy quizá uno de los temas de mayor interés del ámbito educativo, y no porque se trate de un tema nuevo en absoluto, sino porque administradores, educadores, padres, alumnos y toda la sociedad en su conjunto, son más conscientes que nunca de la importancia y las repercusiones del hecho de evaluar o de ser evaluado. Existe quizá una mayor consciencia de la necesidad de alcanzar determinadas cotas de calidad educativa, de aprovechar adecuadamente los recursos, el tiempo y los esfuerzos y, por otra parte, el nivel de competencia entre los individuos y las instituciones también es mayor. Es importante, antes de abordar cualquier contenido de evaluación, distinguir algunos conceptos fundamentales, tales como evaluación calificación y medida. En este sentido el concepto de evaluación es el más amplio de los tres, aunque no se identifica con ellos. Se puede decir que es una actividad inherente a toda actividad humana intencional, por lo que debe ser sistemática, y que su objetivo es determinar el valor de algo (Popham, 1990).

No obstante el termino calificación está referido exclusivamente a la valoración de la conducta de los alumnos (calificación escolar). Calificar, por tanto, es una actividad más restringida que evaluar. La calificación será la expresión cualitativa (apto/no apto) o cuantitativa del juicio de valor que emitimos sobre la actividad y logros del alumno. En este juicio de valor se suele querer expresar el grado de suficiencia o insuficiencia, conocimientos, destrezas y habilidades del alumno, como resultado de algún tipo de prueba, actividad, examen o proceso. Se evalúa siempre para tomar decisiones. No basta con recoger información sobre los resultados del proceso educativo y emitir únicamente un tipo de calificación, si no se toma alguna decisión, no existe una auténtica evaluación. Así pues, la evaluación es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones (García, 1989).

La evaluación, por tanto, se caracteriza como: Un proceso que implica recogida de información con una posterior interpretación en función del contraste con determinadas instancias de referencia o patrones de deseabilidad, para hacer posible la emisión de un juicio de valor que permita orientar la acción o la toma de decisiones. Finalmente, deben diferenciarse los conceptos de investigación y evaluación. Ambos procesos tienen muchos elementos comunes, aunque se diferencian en sus fines: - La evaluación es un proceso que busca información para la valoración y la toma de decisiones inmediata. Se centra en un fenómeno particular. No pretende generalizar a otras situaciones. - La investigación es un procedimiento que busca conocimiento generalizable, conclusiones (principios, leyes y teorías), no tiene necesariamente una aplicación inmediata (De la Orden, 1989).

2.3 Marco contextual

2.3.1 Aspectos generales

El municipio de Roberto Payan fue fundado por el señor Ignacio Gómes en el año de 1730 con el nombre de San José de las Lagunas, en el año de 1733 fue decretado municipio mediante ordenanza número 27. Tiene una extensión de 1.342 Km² una altura de 20 mts sobre el nivel del mar. Su actividad principal desde la época de la colonia era la explotación aurífera trayendo a colonizadores por su gran riqueza minera desde los siglos XVI Y XVII. Sin embargo progresivamente ha ido perdiendo espacio para ser remplazada por actividades agrícolas y forestales.

En el momento, San José se constituye en su cabecera municipal, tiene 60 veredas conformando 6 consejos comunitarios; la vereda Pumalde donde se implementa el presente proyecto pertenece al consejo comunitario agricultores del Patía. Esta fue fundada en 1906 por la familia de don Venancio castillo y la de don Nicasio prado. Estas familia provienen de

Barbacoas ya que ahí se encontraban los asentamientos españoles cuando los esclavos fueron liberados y estos se quedaban en las orillas del río.

Está ubicada en el municipio de Roberto Payán departamento de Nariño, limita: Al norte con la vereda de Pato, al sur con la vereda de Yalte, al occidente con la vereda de Curai, al oriente con el río Patía el Viejo, queda aproximadamente a los 150 Km de la cabecera municipal (San José) a 3 horas por vía fluvial.

2.3.2 Localización y límites.

La Cabecera Urbana se localiza a los 01 grados, 42 minutos, 20 segundos de latitud norte y 78 grados, 16 minutos, 01 segundos de longitud oeste, al extremo sur oriental del municipio en el margen izquierda del río Telembí y al noroccidente de la capital del departamento de Nariño a una distancia aproximada de 250 Km, con una altura de 24 mts sobre el nivel del mar. La comunicación con Barbacoas, la ciudad más cercana se realiza por vía fluvial a 30 minutos por el río Telembí. Limita al norte con Francisco Pizarro, Mosquera, Olaya Herrera; al sur con Barbacoas, Tumaco; al oriente con Olaya Herrera, Magüi Payán y al occidente con el municipio de Tumaco.



Figura 1. Mapa del Municipio de Magüi Payán

Fuente: Google maps 2019

2.3.3 Economía.

Las actividades económicas se basan en la siembra de diferentes productos agrícolas como son: plátano, maíz, caña, yuca, arroz y árboles frutales: naranja, zapotes, ciruelo y caimito. Cría de animales doméstico (cerdos, gallinas, vacas).Caza de animales (conejo, tatabra, venado, mono). Pesca (sábalo, viringo, dentón, gua-cuco). La explotación maderable (el cedro, chanul, roble, chápíro, sandez, cuangare guadua etc. Está la utilizan para la construcción de sus viviendas y para el ingreso de dinero después de su venta en los aserrío.

2.3.4 Organización social.

Esta vereda cuenta con 310 habitantes, niños, jóvenes y adultos 72 casas entre las cuales 64 están habitadas y las otras baldías por motivo que sus propietarios se han desplazado a ciudades. No se cuenta con agua potable, este líquido es atraído del río y la lluvia, no hay alcantarillados pero las viviendas cuentan con pozos sépticos. La junta comunitaria está conformada por seis personas principales y cinco comités (el deporte, trabajo, medio ambiente; cultural y educativo).

2.3.5 Educación.

En la actualidad se cuenta con un centro educativo con tres docentes y asisten 124 educandos en edades de 5 a 14 años, este ofrece a los estudiantes la básica primaria, cuando los niños y niñas termina esta etapa en su mayoría no siguen estudiando ya que se le dificultad a los padres llevarlos a otra institución que ofrezca servicio de educación superior por motivos económicos.

2.3.6 División político-administrativa.

El municipio de Roberto Payan se organizó en 1.930 con 10 corregimientos los cuales están organizados en tres grandes zonas de influencia poblacional y de acuerdo al área geográfica

como son el río Ispi, el río Telembí y altos del río Patía. Estas áreas corregimentales la conforman 54 veredas ubicadas a las riveras del río Saundé, Ispi, Telembí y Patía, en los cuales se concentra la mayor población del municipio de Roberto Payán. Los diez (10) corregimientos corresponden a Bocas de Telembí, Pumbi, Chimbuza, Limones, Papi la palma, Guacuco Miala, La Conquista, El Peñón, El Pinde y Gómez Jurado. Estos corregimientos y veredas están distribuidos geográficamente en tres zonas:

ZONA 1: Conformada por los ríos Suande, SIPI y Gualpi, que encierran las veredas de Cacaotal, Indu, Guacuco Mialo, Negritos, Yacum, Conquista, Sande, El Peñol, Las Biuldes, El Pedrero, Hondas, Las Vacas, Tasdan, Las Delicias, El Espumero, Las Brisas, La Laguna de Piri, Santa Elena, Muñanbi, Inguambi, Piri Paraíso, Piri Jaladero, Chiramagui, Buenos Aires, Cualiman, Sandorongo, La Ola, Guiguai y la zona indígena de AWA.

ZONA 2: De los ríos Telembí y la parte alta del río Patía que encierra la cabecera municipal y las veredas de: Loma Linda, Palo Seco, Gorgona I, Guabal, Palzapi, Piscuande, Bocas del Telembí, Panga, Guacuco, Nerete, Pumbí, Maque, Chimbuza, Honduras, Playa el medio y Limones.

ZONA 3: Abarca la parte baja del río Patía Grande y el río Patía Viejo cuyas veredas son: Yalte, Pumalde, Pato, Tamaje, Papi Palmas, Papi Boca, Papi Playa, El Cedro Fátima, Palizada, Remolino Medio, Remolino Grande, Gómez Jurado, El Carmen, Loma Grande, Yamural, Zapotal, El Pasto, Naranjito, El Pinde, Zalbunde y Nuevo Jardín.

2.3.7 Clima y aspectos naturales.

El municipio de Roberto Payán, presenta una temperatura media aproximada de 27°C, su precipitación media anual 4.720 milímetros y el área municipal es de 1.342 Km². El territorio es

plano y ligeramente ondulado, característico de la región Pacífica, sus tierras corresponden al piso térmico cálido, sus terrenos están en la mayoría cubiertos por vegetación de selva tropical húmeda, lo cual lo caracteriza por ser uno de los territorios más ricos en cuanto a flora y fauna, además la riegan los ríos Iguambí, Alcabí, Ispi, Patía, Patía Viejo, Pirí, Salbundé, Saundé y Telembí. En su jurisdicción se encuentran las lagunas Albino, Chimbuza, Magre, Pangüí, Pirí, Popa, Puerpela y Tamaje.

2.3.8 Características físicas.

El municipio de Roberto Payán tiene una extensión total de 1.342 Km². Está a una altura sobre el nivel del mar de 24 mts. El relieve está compuesto por colinas onduladas y zonas planas que conforman terrazas en forma de taludes que sirven de protección y aislamiento de inundaciones en épocas de lluvia. Además se caracteriza por procesos de erosión y sedimentación del paisaje por la explotación forestal no tecnificada.

2.3.9 Aspectos demográficos.

Según la proyección del DANE, Roberto Payan para el año 2003 alberga una población de 12.231 habitantes. A cerca de la distribución de la población, se puede afirmar que el 89% de la población se encuentra ubicada en la parte rural y las veredas más pobladas son Bocas de telembi, Pumbi, Chimbuza, Pumalde, Tamaje, Papi la palma, Papi la playa. Por lo tanto el 12% de la población se concentra en la parte urbana. La mayor población se encuentra en los rangos 5 a 9 años con 1.275 habitantes y el rango 10 a 14 años con 1.180 personas.

2.3.10 Sector Minero.

Esta actividad extractiva que anteriormente ocupaba el tercer lugar en importancia dentro de la economía del municipio de forma artesanal ha sido desplazada por las actividades en el cultivo de ilícitos dado el deficiente sistema de explotación de recurso aurífero manifestado en los bajos

rendimientos y baja recuperación de la inversión. El sistema tradicional de producción utiliza 2 técnicas para la explotación del oro: el mazamorreo y el barequeo.

Los dos sistemas técnicamente rudimentarios incorporan mano de obra familiar, fundamentalmente mujeres, que no generan excedentes representativos dados su producción eventual y escasa, la cual ha sido afectada de manera significativa por la presencia de dragas dificultando la extracción artesanal. Es muy escasa la asistencia técnica en el manejo de la explotación, extracción y transformación del recurso oro a los pequeños productores mineros. La actividad minera extractiva de oro en el municipio se efectúa de manera informal, no existe una organización que concentre a los pequeños mineros, predomina la atomización de la producción y formas de producción individuales con bajos niveles de rentabilidad y competitividad en cantidad y precios; lo que a su vez limita el acceso a los recursos de crédito de inversión por ser un sistema de producción de subsistencia que no permite tener excedentes comercializables e ingreso familiar permanente. Problema Principal Deficiente capacidad de organización productiva para la explotación, extracción y transformación del recurso oro.

2.3.11 Medio ambiente.

Recurso bosque, flora y fauna La oferta natural del recurso bosque ocupa la mayor extensión del área total municipal y se distribuye en bosque primario muy intervenido, bosque primario intervenido, bosque plantado y rastrojo. Además prevalece el bosque secundario, extendido por toda la superficie y mezclado con rastrojo y cultivos en donde no se práctica la producción limpia, este bosque es el que explota sin reposición.

En efecto según estudios del Plan de Manejo Ambiental y el Esquema de Ordenamiento Territorial se estima que más del 60% de la cobertura vegetal boscosa del territorio ha sido sobre-explotada principalmente por especies nativas como el Chanur, Peine mono, Guayacán,

Cedro, Cuángare, Arrayán, Chanul y Comino, explotándose inicialmente de manera selectiva cortando los árboles de mayor tamaño y volumen; sin embargo en la medida que estas se van agotando se continúa con los de menor tamaño, negando la posibilidad de regeneración del bosque.

El 40% de la cobertura existente está constituido por bosques de guandal y de colinas bajas localizadas en la parte media y alta de la cuenca del río Patía, que presentan niveles muy bajos de intervención antrópica. Actualmente se tienen áreas de rastrojos donde el bosque no ha desaparecido, áreas en proceso de reconstrucción y/o recuperación forestal, y áreas donde se ha cambiado el uso del suelo, el cual ha pasado de uso forestal a uso agrícola.

La tala de bosque sin control, asociado con las prácticas de transporte inadecuadas, se constituyen en problemas ecológicos y ambientales irreversibles en las áreas donde tiene influencia directa. Este sistema de transporte menor a través de cunetas ocasiona secamiento progresivo de las zonas de Guandal debido al escurrimiento persistente de agua durante la mayor parte del año que impiden llegar a cubrir y a humedecer la superficie del suelo, sin posibilidad de regenerar las especies forestales propias del ecosistema de Guandal, convirtiendo estas áreas en rastrojos aptos para el cultivo del plátano, perdiendo progresivamente de esta forma gran parte del bosque de Guandal.

Además por la agresiva explotación del bosque se ha visto afectado el hábitat natural de las especies animales, las cuales han sido vulneradas y alejadas a lugares más apartados e incluso a la extinción de alguna de las especies por el deterioro del bosque, secamiento de guandales, lagunas y quebradas; prácticas inapropiadas de caza y pesca. A nivel urbano el problema ambiental se manifiesta en la escasa adecuación de zonas verdes, inadecuada conservación de las

existentes y presencia de alto riesgo de contaminación ambiental por gases originados por la descomposición de residuos sólidos vertidos a cielo abierto sobre las orillas del río Saundé.

La Región Pacífica de Nariño es un lugar privilegiado, con enorme diversidad de ambientes naturales que permiten desarrollar una gran variedad de actividades turísticas y recreativas que proporcionan a los visitantes disfrute y conocimiento, sin causar daño al medio ambiente. Estas actividades es lo que se conoce con el nombre de ecoturismo.

La localidad de Bocas de Telembi, correspondiente al municipio de Roberto Payan, Departamento de Nariño. En la cual se encuentra la Institución Educativa Policarpa Boca de Telembi identificada con código Dane 252621000348, ubicada en zona urbana con dirección San Jose y número de contacto 5215518. Institución Educativa Policarpa cuenta con los niveles de Básica primaria, media, Básica Secundaria y educación para adulto programa 3011.



Figura 2. Foto Roberto Payan, Zona de embarque

Fuente: Archivo fotográfico de los autores

Esta región cuenta con una gran riqueza natural de especie, fauna y flora muy variadas. Caminando por senderos, caminos y trochas de nuestras selvas tropicales es posible observar distintas especies de animales algunos domésticos pertenecientes a fincas aledañas y otros silvestres como, flores, aves, monos, serpientes, ganados entre muchos otros multicolores que

adornan la flameante selva e incluso las esquivas dantas, mientras que ambientes como los bosques nublados ofrecen un espectáculo inigualable a la vista humana, y su música un deleite al oído.

2.3.12 Aspectos culturales.



Figura 3. Foto del folclor de los Telembie

Fuente: Archivo fotográfico de los autores

A lo largo de la costa Pacífica colombiana vive mucha gente de piel oscura y bella. Sus antepasados fueron esclavos traídos de África que conservaron sus ritmos, sus cantos y sus ceremonias. Por eso los niños que nacen en estos lugares escuchan desde que son bebés una música muy linda. Sus mamás los mecen y arrullan con canciones algo tristes. Crecen escuchando a los hombres tocar la marimba y los cununos, y a las mujeres cantar en coro y tocar el guasá, un pedazo de guadua al que le meten pepitas y le tapan los extremos. En las fiestas de Navidad, en los velorios, o en los días de los santos, todos se sienten muy contentos de cantar y tocar juntos: es como si fueran una gran familia.

Algunos niños negros nacen y viven a orillas de ríos. Les gusta nadar chapotear y jugar algunos juegos típicos del nado que se desarrollan en el agua, coger piedritas del fondo y jugar a

barequear el oro como sus parientes. Otros viven a orillas del mar y aprenden a conocer las mareas; comen jaibas, corren por la playa y se esconden en los botes.

También les gusta jugar a las rondas. En algunas se persiguen unos a otros, y al atraparse se ríen o pelean; en otras juegan a ser diferentes personajes como el ángel, el diablo, la cojita o la carbonerita. Es muy rico juntarse con los amigos en la calle por las tardes, correr, saltar y cantar con ellos. El tiempo pasa sin sentirlo y cuando menos se piensa es de noche y las mamás llaman a los niños a comer y acostarse. Según Huizinga (2009) El Juego es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

En este sentido los juegos y rondas tradicionales, se trabajan siguiendo las orientaciones generales de éste gran ámbito de la conducta humana: Conducta Lúdica. En los cuales los procesos cognitivos deben ser notorios

2.3.13 Descripción de la institución

La institución educativa Policarpa Bocas de Telembi es el único Establecimiento educativo en el Corregimiento, cuenta con dos sedes: Escuela San Antonio Boca de Telembí sede N°2 y la I.E. Policarpa sede N° 1.



Figura 4. *Desfile fiesta patronal*

Fuente: los Autores

En 1997 ; analizada la situación de estudio de la comunidad de estudiantes egresados de las escuelas, situación económica de los padres de familia, situación geográfica, aporte de la constitución Política de 1991 artículo 67 y la ley general de educación (ley 115 de 1994): considerando lo anterior y una buena sana intención de contribuir al mejoramiento de la calidad de vida a través de la educación, acordaron los dos directores de las escuela *FLOR DE MARIA CUELLAR* directora de la escuela San Antonio y *MARCIANO MODESTO RAMOS ANGULO*, director de la escuela Policarpa; fusionar la planta de personal docente en una sola Dirección (Marciano Modesto Ramos Angulo) con el único propósito de incrementar la básica secundaria como lo establece la Constitución política de 1991; así inicia el grado sexto en 1998.

Para iniciar la labor de implementación de la básica secundaria se realizaron trabajos como: elaboración del proyecto Institucional (PEI) situación que fue rigurosa por las condiciones del medio, carencia de material de apoyo, trabajo por la noche con mechones de petróleo por que no existía energía.

Motivada la Comunidad Educativa se inicia el grado sexto con 26 estudiantes en el año 1999; previo reconocimiento de la licencia de funcionamiento, mediante la Resolución N° 812 del 4 de agosto de 1999, se avanzó el grado 7 y estando en el grado octavo se presenta una tertulia entre los padres de familia, dudando del proceso, culmina el grado octavo con 22 estudiantes; con apoyo de los padres, los estudiante se reubican en otra institución (municipio de Barbacoas, quedando en la institución para (9°) tres estudiantes siendo así la primera promoción. Se gestiona la novedad ante la secretaria de educación Departamental y mediante Resolución N° 203 de 27 de febrero de 2002 se acredita la ejecución del Proyecto Educativo Institucional (P.E.I) para estudio de Preescolar, básica primaria grados de 1° a 5° y de educación básica secundaria grado 6° a 9°.

Comprometida la comunidad educativa se realiza varias promociones de grado noveno; luego se implementó el proyecto Educativo Institucional para implementar la educación media y mediante Resolución 2026 de 8 de julio de 2008 se acredita el plan de estudio de los grado 10° y 11° con modalidad agropecuaria donde obtenemos por primera promoción de Bachillere Agropecuario año lectivo 2007 - 2008. El 08 de julio del año 2008, se cumple con el sueño anhelado por toda una comunidad educativa, como es la entrega de la Primera Promoción de Bachilleres Agropecuario.

2.4 Marco conceptual

Adivinanzas

Son dichos populares en versos en los que, de una manera encubierta, se describe algo para que sea adivinado por pasa tiempo.

Anagramas

Consiste en mezclar partes de la palabra para crear una nueva. Como un juego de palabras que le permite al escritor infundir un cierto halo de misterio para que el lector pueda descifrar la palabra real por su cuenta

Retahílas

Son juegos de palabras típicamente infantil que beneficia la fluidez verbal, así como también la atención y la memoria. Con las repeticiones, la armonía y las rimas, se logra entretener a los niños que inconscientemente practican el lenguaje. Hay retahílas para recitar y para cantar y son muy usadas en juegos infantiles por niños de todas partes

Pregones

Los pregones son los anuncios públicos que dice, grita o divulga un pregonero. Un pregón es un medio de comunicación para que una persona, en este caso el pregonero, pueda hacerles saber a los demás algo que quiere que sepan; por ello el pregonero transmite el mensaje por las calles, barrios, plazas, etc. Puede tratarse de un anuncio o mensaje únicamente informativo o también comercial; es decir, algo, ya sea un servicio o un producto, que el pregonero quiera ofrecer para su venta. El asunto que se pretende anunciar puede o no ser de interés para el público. Los pregones tienen una base poética y musical, lo cual quiere decir que desde sus orígenes hasta la actualidad han tenido cierta rima, ritmo y musicalidad a la hora de ser expresados.

Acrósticos

Un acróstico es un tipo de composición que se redacta en forma de prosa o verso y que expresa un mensaje o una palabra en forma vertical. La finalidad del acróstico es la de componer un mensaje oculto dentro de un texto.

Existen acrósticos que se forman con la primera letra de cada prosa o verso. Estos suelen ser los más comunes. Sin embargo también los hay en la mitad de un verso, se los llama acrósticos mesóticos. También existen los que se forman con la última letra de cada verso, y se los conoce como acrósticos tenléticos. Por otra parte existen acrósticos que deben seguir (por parte del receptor o lector) una secuencia determinada para poder descifrar el código (mensaje) oculto.

Recitales

Los recitales son un fenómeno bastante reciente a pesar de que los conciertos musicales han existido por mucho tiempo. Sin embargo, los recitales son hoy recurrentes en lo que hace a la música rock o pop y son por lo general altamente representativos de los sectores más juveniles de una sociedad.

Medios de comunicación

La comunicación es un proceso que consta de un sujeto que emite un mensaje con una intención y un receptor que es quien lo recibe. A este intercambio e interacción se le llama comunicación. A través de la historia, el ser humano ha buscado mejorar y transformar los medios por los que lleva a cabo el proceso de la comunicación, y teniendo en cuenta la importancia del conocimiento público de ciertas temáticas de interés mundial, surge la necesidad de implementar los medios de comunicación. Los medios de comunicación son canales con los cuales se difunde una información de manera masiva. Estos tienen como propósito informar, educar, entretener y formar opinión, todo siempre dependerá de la intencionalidad con la que transmita el mensaje o la información.

La televisión

Forma parte de los medios de comunicación convencionales, que son aquellos que se difunden de manera masiva. Éste es uno de los medios de comunicación de mayor importancia en lo visual por su fácil acceso, permite que millones de personas de todo el mundo puedan recurrir a él inmediata y fácilmente.

La radio

Ha sido considerado como el medio de comunicación más masivo e importante de todos e incluso, en la era de las nuevas tecnologías sigue ocupando su lugar de importancia. Es el medio de mayor alcance, ya que llega a todas las clases sociales de manera gratuita y con mayor capacidad de cobertura.

La prensa

Tras la aparición en 1444 con la imprenta, la prensa comenzó a convertirse en el medio más importante para el periodismo y la comunicación de opinión para las masas. La prensa impresa basa su mantenimiento en la publicidad, debido a los altos costos de los materiales, ahora la prensa digital ha permitido informar a más bajos costos y con mayor inmediatez.

El cine

Este medio de comunicación tuvo gran trascendencia durante la Segunda Guerra Mundial debido a que fue utilizado como medio de comunicación e información a través del cual, las tropas en territorio se enteraban de los pormenores de la guerra. El cine es la comunicación a través de imágenes o fotografía, es un lenguaje que al mismo tiempo es comunicativo (por que comunica y expresa algo) y estético (por que no es comparable a las lenguas habladas porque no es un sistema de signos homogéneo), las múltiples dimensiones que alberga este medio de

comunicación posibilitan una riqueza narrativa, lo que lo ubica como el séptimo arte y el medio de expresión característico del siglo XX.

La web

Hoy día la web o La Internet es considerada como un medio de comunicación masivo debido a su gran expansión e impacto en la sociedad, fue concebida inicialmente como un sistema militar de telecomunicaciones, pero este se desbordó de tal manera que se hizo popular y llegó a todos los públicos. Creando un territorio virtual sin barreras culturales o políticas, aunque sí tecnológicas. A diferencia de los otros medios aun es difícil definirla en su totalidad por todo lo que abarca. Sus características son: Estructura descentralizada, horizontal, abierta, sin fronteras, inmediata, anónima, bidireccional y comercial.

Diferencia y similitudes entre los medios de comunicación

Hay muchas similitudes y diferencias entre los medios impresos y en línea. Ambos tipos de medios de comunicación presentan sus propias ventajas y desventajas para los editores potenciales. Los medios de comunicación en línea son rápidos y se puede acceder a ellos en cualquier momento y desde cualquier lugar del mundo. Sin embargo, esto no significa que sea más fuerte que el material de impresión. El ritmo ligeramente más lento del material impreso puede resultar en una mayor calidad de las piezas y la información más desarrollada. Veamos más profundamente estas diferencias y similitudes:

Hay muchas similitudes y diferencias entre los medios impresos y en línea. Ambos tipos de medios de comunicación presentan sus propias ventajas y desventajas para los editores potenciales. Los medios de comunicación en línea son rápidos y se puede acceder a ellos en cualquier momento y desde cualquier lugar del mundo. Sin embargo, esto no significa que sea más fuerte que el material de impresión. El ritmo ligeramente más lento del material impreso

puede resultar en una mayor calidad de las piezas y la información más desarrollada. Veamos más profundamente estas diferencias y similitudes:

Imágenes

Tanto los medios impresos y los medios online tienen la capacidad de utilizar una combinación de texto e imágenes fijas. Sin embargo, los medios online pueden incorporar imágenes en movimiento y video. A medida que el contenido está en línea y no se imprime, los webmasters tienen la oportunidad de actualizar continuamente y cambiar sus imágenes.

Permanencia

Ambos tipos de medios de comunicación se pueden guardar para futuras consultas. La gente puede cortar los recortes de periódicos y revistas o guardar una página web para verla más tarde. Por el contrario, otros medios de comunicación como la radio tienen contenido perecedero, ya que las audiencias no tienen oportunidad de guardar el audio (aunque algunos medios guardan sus programas en podcast).

Inmediatez vs validez

Los medios online pueden presentar a la audiencia la información tan pronto como esté disponible. Con los avances en la tecnología muchas personas ahora pueden acceder a Internet en sus teléfonos móviles, lo que les permite acceder a los medios en línea en cualquier momento y en cualquier lugar. Por otra parte, los medios impresos tienen que pasar por el proceso de impresión antes de estar disponibles para su audiencia. Esto no es necesariamente una debilidad, pues permite a los editores comprobar la validez de la información y producir un texto más desarrollado.

Comprender de los mensajes por diferentes medios de comunicación

Hablar de medios masivos de comunicación en la actualidad, lleva necesariamente a hablar de educación, pues en la sociedad moderna los medios masivos ejercen gran influencia ya que ofrecen a niños y jóvenes una educación informal que en ocasiones consideran más llamativa e interesante que la obtenida en la escuela.

Es por ello necesario que los educadores para apoyar a la institución educativa utilizando los medios masivos de comunicación, sepan manejar la tecnología, que luchen por recuperar el lenguaje oral y escrito, la expresión artística que en general se ha visto resentida, que recuperen la expresión plástica y musical y sobre todo al incorporar los contenidos de la nueva tecnología en la escuela, favorezcan una relectura crítica por parte del alumnado acerca de los mensajes que les llegan habitualmente de los medios masivos de comunicación, principalmente de la televisión o de la cultura audiovisual presente en los espacios de ocio de los alumnos.

El tono es el timbre de la voz con el cual nacemos. El tono puede ser formal o informal, alegre o serio, amistoso o protocolario. Un tono vacilante denota inseguridad. Una voz sin titubeos transmite seguridad. Una voz monótona y lineal comunica aburrimiento. Los cambios de tono manifiestan duda, enfado o temor.

La intensidad de la voz es el volumen con el cual se emite el sonido. La intensidad puede expresar intimidad, suspense, sorpresa o impulso. Un volumen alto comunica la intención de dominio. Un volumen bajo demuestra timidez o inseguridad. Los cambios de intensidad se emplean para enfatizar los puntos clave del discurso.

El ritmo de la voz es el número de palabras por emisión de voz. Un ritmo normal es de dos palabras por segundo. Algunos ritmos son rápidos y enérgicos. Otros deliberados y lentos.

Las principales emociones que manifestamos mediante las características de la voz son:

Tristeza: un volumen bajo y un tono solemne. Alegría: un volumen alto, un tono duro y mayor ritmo. Desinterés: un volumen y un ritmo bajo. Nerviosismo: tono medio-alto y velocidad rápida. Sorpresa: velocidad rápida, tono alto y acentuación pronunciada. Confianza: volumen alto, ritmo medio y voz decidida.

Lectura de imágenes

La lectura de imágenes es una actividad muy interesante para practicar con chicos no alfabetizados o que están transitando las primeras etapas de la lecto-escritura. Síntesis armónica de dibujo y color, favorecen el vuelo imaginativo y alientan el potencial lector para crear y vivenciar situaciones de diversa índole.

Vivimos rodeados de imágenes. Las imágenes tienen un valor expresivo que está íntimamente ligado a la intención de comunicación del autor y a los conocimientos de receptor al que va dirigida la imagen. La interpretación que se realiza de las imágenes puede ser Objetiva (cuando ofrece un solo significado y no está abierta a segundas interpretaciones) o Subjetiva (cuando ofrece varios significados y ofreciendo más información que la mera imagen representada). Estas a su vez son:

Exhortativa Recreativa Estética

Trata de convencer al receptor para que haga lo que propone el mensaje. Se utiliza principalmente en publicidad

Recreativa Estética

Trata de convencer al receptor para que haga lo que propone el mensaje. Se utiliza principalmente en publicidad. Las imágenes recreativas tienen como principal objetivo entretener. Los cómics, las películas, imágenes de revistas, muñecos,

Estética

Trata de convencer al receptor para que haga lo que propone el mensaje. Se utiliza principalmente en publicidad. Las imágenes recreativas tienen como principal objetivo entretener. Los cómics, las películas, imágenes de revistas, muñecos, Son obras de arte que expresan sentimientos y belleza.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1 Enfoque de investigación

La investigación es de carácter analítico, descriptivo y de corte cualitativo, etnográfico porque es un estudio que identifica las características del problema describiendo detalladamente la dimensión de sus causas y efectos, dando a conocer desde una visión diagnóstica la propuesta de solución.

Esta investigación está desarrollada bajo el enfoque cualitativo, el abordaje del tema los juegos y las rondas como estrategia pedagógica como herramientas que sirven para mejorar la motivación, integración, interés en el proceso educativo en los niños y niñas del grado primero (1°) de la institución educativa Policarpa de bocas de Telembi ubicada en el municipio de Roberto Payán.

3.2 Método de investigación

La presente es una investigación cualitativa, de corte etnográfico. Donde la información recogida se someterá a un proceso de triangulación, esto es, a la utilización de diferentes fuentes teóricas, técnicas como la observación, diferentes sujetos de investigación como sabedores, adultos y abuelos del concejo comunitario y diferentes investigadores para evitar sesgos y de esta manera asegurar credibilidad, confortabilidad y transferibilidad de la investigación.

La educación en contextos busca realizar la vinculación entre la escuela y la vida humana, social, política y cultural que lo rodea con el desarrollo crítico constructivo, participativo, continuo, responsable de cada estudiante con el contexto donde vive. Esta línea propone que la escuela es el principal espacio de encuentro y confrontación de saberes, pensamientos, actitudes, por tanto es indispensable que el maestro reconozca el ser y quehacer de la escuela, como

sabemos la educación a través del tiempo ha ido generando cambios desde la parte teórica y desde la parte práctica del ejercicio de la docencia, hoy en día la educación se considera como un ambiente creativo, donde se prepara a niños y niñas para la vida, donde nos valoremos, aprendamos del entorno social, a conocer los recursos del medio tanto físico como espirituales, tomar conciencia de que la cultura hace parte de nuestra vida por lo tanto no debemos olvidar nuestras costumbres y creencias ya que ellos hacen parte fundamental de nuestra experiencia pedagógica

3.3 Tipo de investigación

La Investigación Acción Participativa es un método de estudio y acción que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas basando la investigación de los propios colectivos a investigar. Esta metodología conlleva a que las investigaciones tengan como objetivo final lograr una transformación, un cambio social estructural al igual que potenciar las habilidades de la comprensión lectora, ya que a través de la práctica estos juegos y rondas tradicionales involucraremos involucra a la comunidad con su participación en la solución de sus propios problemas y necesidades.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

El proceso investigativo debe apoyarse en instrumentos y técnicas de recolección de información especialmente de la observación directa, registrada en el diario del estudiante investigador, lo cual permitirá el análisis, la interpretación y la reflexión pedagógica sobre el ser y que hacer del maestro; se aplicará a docentes, estudiantes y padres de familias.

Observación directa

A través de la observación se dará un contacto directo con los estudiantes del grado primero (1°) y una aproximación a la vida cotidiana en el aula de clase al igual que un acercamiento a las vivencias y comportamientos de los actores de esta investigación mediante la implementación de la observación directa y el diario de campo se realizará un diagnóstico y un acercamiento a los juegos y rondas como estrategia pedagógica que le permite aceptación y conocimiento de su propia cultura.

Diario de campo

El diario de campo es un instrumento de recolección de datos, con cierto sentido íntimo, recuperando por la misma palabra diario que implica la descripción detallada de acontecimientos y se basa en la observación directa de la realidad con este instrumento nosotros vamos a recolectar la información de los niños y niñas teniendo en cuenta la observación directa y plasmaremos las vivencias reales de cada uno de los niños y niñas.

Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados

4.1 Juegos y rondas tradicionales de Telembi

Frente a los resultados sobre los juegos que practicaban, se presentarán de acuerdo a la saturación, donde los primeros fueron los más referidos y practicados.

Tabla 1.

Juegos y rondas tradicionales de Telembi

Nombre		Modo de Juego
<i>Juego de bolas</i>	Neto	En un sitio donde se acuerde jugar, ya sea en la escuela o en la casa, los jugadores se pondrán de acuerdo para las reglas del juego, en general cada jugador pone un número determinado de bolas de cristal, el juego consistirá en golpear una bola con otra, cuando esto suceda la persona que golpea las bolas, si esta sale del cuadro llamado neto recogerá las bolas, estas pasan hacer de su propiedad.
	La cuarta	Se juega de la misma manera pero cuando la bola no logra golpear la bola del otro jugador o queda a una distancia más o menos de una cuarta, distancia que se mide con la mano abierta, se tira desde una distancia determinada para golpear la otra bola y se recoge la bola que es golpeada, el ganador de ambos juegos será el que más bolas tenga, no tiene límites de jugadores y a de más se puede trabar con ellos cálculos matemáticos y geometría.
	La Raya	Se traza una raya en el piso a cierta distancia, se tiran las bolas una a una, el que queda más cerca de la línea o sobre la línea empezara el juego de pepo o cuarta, con la oportunidad de ser el primero en tirar la bola. Con esta actividad se puede trabajar, las distancias, concentración, motricidad fina entre otras.

El hoyito	En un lugar del piso se hace un agujero del tamaño de una bola, se ponen de acuerdo a qué distancia se deben tirar, el objetivo del juego será en meterla en el hueco, si no lo logran en el primer intento, seguirán pepeando o tirando la bola con los dedos por turnos, hasta que un jugador llegue a en choclar la bola de cristal en el hueco se puede trabar unidades de longitud.
------------------	--

<i>El trompo</i>	Existen muchas variedades de trompos, tamaño y forma, este juego consiste en hacerle un lacillo en unos de los extremos de la cuerda, luego toca enrollar el trompo y lanzarlo al suelo, el trompo debe bailar de forma circular.
-------------------------	---

<i>El puente está quebrado</i>	<p>El juego consiste en que varias personas hacen una fila, y dos personas frente a frente cantan agarrándose de las manos, la fila pasa por debajo de pareja y cuando termina la canción dejan a una persona atrapa en medio de estas, la cual debe decidir para dónde quiere ir.</p> <p><i>El puente está quebrado, con que lo curaremos, con cascara de huevos. Burritos al potrero, que pase el rey que ha de pasar, el hijo del conde se ha de quedar (vis tres veces) para dónde quiere ir para don de azul o para donde blanco. Las opciones las deciden antes de jugar.</i></p>
---------------------------------------	---

<i>Buenos mi señoría</i>	<p>Este juego consiste en que dos personas se colocan frente a frente a una sola, y la otra con varios niños y niñas en la agarrada de las manos; la que está sola va donde hay más niños, y comienza a contar pidiéndole a un niño o niña con su nombre y luego al otro así sucesivamente hasta que todos hallan pasado.</p> <p><i>Buenos días mi señoría, manda un tirún, tirulá, que quería su señoría, manda un tirun, tirula, queme una de sus hijas, manda un tirun, tirula, acual de ellas necesita manda un tirun, tirula, a la</i></p>
---------------------------------	---

Paola manda un tirun tirula, y que oficio le pondría manda un tirun, tirula, el oficio de doctora manda un tirun, tirula.

Kincolcana

Esta ronda consiste en hacer un círculo agarrados de las manos y se empieza a girar cantando este juego se utiliza para trabajar la lateralidad, derecha, izquierda, desplazamientos y reconocer las partes del cuerpo.

Kincolcana cantaba la rana debajo del agua, firme de esta mano, ye, firme de esta otro ,ye, firme de este pies, ye, firme de este otro, ye una palmadita, ye, dos palmaditas mueve la cintura y salta. Mayor, menor, saca la mano y pompororopon, pon y al que y al que se mueve le meto un coscoron, pororon pon, pon. (la penitencia la determina el líder del juego).

Mirón mirón

Es un juego que tiene por objeto el reconocimiento de una persona o personaje o escoger el personaje con quien queremos irnos. Dos personas inician el canto y en resto pasan por debajo de los brazos de san pedro y san pablo escogiendo con cuál de los dos se quiere quedar y situándose detrás de uno de ellos así sucesivamente hasta que pasen todos los de la fila una vez no queden más participantes comienza el tire y afloje la fila que quede en pies esa gana.

Miron, mirón, miron, donde viene buena gente, miron, miron, mirón de san pedro y de san pablo, que pase el rey que ha de pasar el hijo del conde se ha de quedar, quedar, quedar, al que quede se le pregunta para dónde quiere ir donde san pedro o donde san pablo.

***Mi papa era
carpintero***

En esta ronda los niños se cogen de la mano en círculo, y giran cantando, mi papá era carpintero cuando termina la frase se coloca de rodillas y los demás hacen lo mismo haciendo lo que dice la canción y cuando se canta hay busca perrito que se fue el conejito,

los dos niños salen corriendo, el perro correteando al conejito hasta que logre cogerlo. Con este juego se mide la capacidad de retención y la concentración.

Mi papa era carpintero, trabajaba en su barquita, cuando se iba a pescar se hincaba de rodillas de lado como la águila, boca abajo el gargajo, yo sembré mi cometa y el conejo se la come que camote arranco yo. Hay busca perrito que se fue el conejito.

El capitán

ordena

En este juego un niño hace las veces de capitán y da órdenes que deben cumplir los demás marineros, según el tema o lo que se manda hacer, con este juego se le enseña al niño a ser líder dentro de su grupo, a prestar atención y a obedecer.

Amo a mi primo, mi primo hermano, amo a mi primo, mi primo vecino. Alto ahí-que pasa, el capitán ordena, que ordena, que todos los niños caminen de lado, que todos los niños salten como ranas, que todos los niños formen parejas, que todos los niños canten.

Camaran,

camaran con

chévere

En círculo los participantes siguen las ordenes que da un líder, y hacen lo que el líder ordena

Camaran, camaran con chévere, camina como, con chévere de medio lado y cristo le dijo a lázaro levántate, levántate y lázaro se levantó, ustedes han visto a don Vicente, no. Pobrecito don Vicente que lo cogió el tren y quedo caminando así (se hace lo que el líder dice que se haga).

La cucaracha

Ronda de carrera y velocidad donde el niño con agilidad, rapidez no se deja coger del compañero cucaracha que lo persigue. Todos deben hacer un círculo y un niño o niña debe hacer las veces de cucaracha, dentro del círculo se canta la canción y cuando se termina de cantar el niño dentro del círculo corretea a los demás

compañeros y al que agarra se convierte en cucaracha.

A debajo de mi cama, hay una cucaracha, échale flic, chic, chi, chic, échale más, ya murió, chic, chi, chic, revivió (salen los niños corriendo).

El pan quemado

Compadre, mande comadre, cuantos panes hay en el horno veintiún quemados ¿Quién los quemo? Ese pedacito de judío que está allí. Que lo prendan por ladrón, saca presa del fogón y lo vuelvan chicharon por ladrón por ladrón.

El gato y el ratón

Juego de carrera y velocidad un niño que haces las veces de gato y otro de ratón, el resto de participante conforman el círculo y el ratón afuera del círculo. *Ratón, ratón, que quieres gato ladrón, comerte quiero, ¿estás gordito? Hasta la punta de rabito, hace la prueba, hacerla vamos, escupi para arriba y mira pa bajo.*

El gato trata de entrar al círculo para comerse al ratón, pero los demás participantes no se lo permiten, el gato logra entrar al círculo el ratón sale del mismo y empieza la persecución, si el gato coge al ratón este hace las veces de gatos o cambia con otro participante delo contrario los niños gritan *ese gato no sirvió, ese gato no sirvió.*

El reloj de Jerusalén

Ronda a través de la cual se enseña los números del 1 al 12 la rueda gira a medida que se van mencionando los números y van girando más rápido.

El reloj de Jerusalén, da la hora siempre bien, da la una, da las dos, da las tres, da las cuatro, da las cinco, da las seis, así sucesivamente hasta llegar a las doce.

El kelmi

Es un juego que se considera exclusivo de varones pero puede ser inclusivo dado el caso que las niñas quieran jugar, el juego tiene

	<p>por objeto las disputas de unas monedas pueden participar de tres a cinco jugadores. El juego se inicia lanzando cada uno de los jugadores a una pared o a una piedra estipulada la moneda que quede más cerca a la piedra el dueño de esa es el primero en darle a la moneda para cambiarle de cara a sello o viceversa, si logra voltearla gana y tiene la oportunidad de seguir tirando.</p>
<p><i>Tingo, tingo, tango</i></p>	<p>Juego de agilidad y rapidez mental para pasar un objeto de mano en mano mientras la persona que canta o dirige el juego da la espalda y con rapidez dice, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tango. La persona que después de cantar tanto quede con el objeto paga penitencias.</p>
<p><i>El merequetengu, tengue, tengue</i></p>	<p>Este juego consiste en reconocer el gusto de los estudiante y porque deporte tienen más preferencias se juega si: <i>Merequetengue-tengue-tengue, merequetengue, tengue, tengue, me llamo pedro Luis Ramírez y me gusta el baloncesto.</i></p>
<p><i>El yaz</i></p>	<p>Este juego es inclusivo es decir que más lo juegan las niñas pero también lo pueden jugar los niños, el yaz consta de unas fichas doce en total y una pelota de pimpo, las fichas se las pone en la parte contraria de la mano y se lanzan al aire, las que caigan al piso por cada bote recoge una ficha como hayan quedado, luego se lanza la pelota al aire no puede botar más de una vez porque pierde el turno, por cada bote debe coger un yaz hasta que haya cogido los doce, los de más deben coger turnos.</p>
<p><i>Pim, pon</i></p>	<p>Pim pon es un muñeco muy guapo y de cartón, se lava la carita con agua de jabón, pim pon siempre se peina con peine de marfil aunque se haga chichones no llora ni hace chi. Pim pon dame la mano con, con fuerte apretón yo quiero ser tu amigo pim pon pim</p>

pon, pim pon.

Palito palo

Este juego es para enseñar las vocales, palo palito palo, palo palito azul, palo palito palo que no sabes ni la u, a, e, i, o, u.

La lleva Este

A diferencia de las otras rondas se marcó como la más aceptada y todos los sabedores manifestaron haberla jugado una vez en su niñez.

Esta se juega de la siguiente manera: los niños se reúnen en casa de un jugador o en la escuela, se elige un jugador para que dirija el juego, en ese momento todos huyen de la persona que tiene la lleva.

La lleva se pasa a otro compañero tocándole la espalda, o el hombro, puede suceder que hayan muchos niños jugando la chucha y puede haber un momento que no se sabe quién la tiene, entonces los mismos niños se preguntan entre ellos quien tiene la lleva

El escondite

Se juega de la siguiente manera: se reúnen grupos de 5 o más niños, se elige uno para que cuente mientras los otros se esconden, la mayoría de las veces se cuenta hasta 25, al llegar a este número la persona que estaba contando sale a buscar los niños que se escondieron, al encontrarlo la persona que cuenta corre al sitio donde contó y dice: 1,2,3 por (dice el nombre del niño jugador encontrado) que está detrás de la puerta y así hasta que los encuentra a todos.

Gallina ciega

Uno de los niños se ofrece como gallina ciega, a él le tapan los ojos y el resto se hace alrededor, uno de los jugadores le pregunta: Jugador: gallina ciega que estás buscando Gallina ciega: una aguja y un dedal Jugador: ¿para qué? Gallina ciega: para remendarle la

camisa a mi negro general Y la gallina ciega sale a coger los otros niños guiados por los sonidos que ellos hacen, al primero que cogen queda como gallina ciega

Sortijita

Se reúnen varios niños en círculo o sentados y ponen las manos en posición de oración una palma frente a la otra, uno de ellos va pasando las manos entre las de los demás con un anillo o una piedrecilla algo pequeño” y dice *“te doy esta sortijita para que la guardes en el baúl de tu abuelita” esto lo hace con cada uno de los niños y decide a quien se la entrega al final se le pregunta a otro de los niños quien cree que tiene la sortijita, si no lo identifica debe pagar una penitencia y pasa a entregar la sortijita, si lo adivina sigue en la ronda y quien estaba entregando la sortijita lo debe volver a hacer.*

Fuente: Elaboración propia

4.2 Articulación curricular con los DBA del área de castellano grado primero

Los Derechos Básicos de Aprendizajes (DBA) son una herramienta diseñada para todos los miembros de la institución educativa (padres, madres, cuidadores, docentes y estudiantes) que les permite identificar los saberes básicos que se deben adquirir los niños en los diferentes grados escolares (MEN, 2016). En este sentido, se abordaron los logros 3,4 y 6 de los Derechos Básicos De Aprendizajes del área de castellano.

Tabla 2.

DBA área de Castellano, Grado 1°

Logro	Evidencia de aprendizaje
<p><i>No. 3 Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha o lee adivinanzas, anagramas, retahílas, pregones y acrósticos que hacen parte de su entorno cultural. • Comprende el sentido de los textos de la tradición oral como canciones y cuentos con los que interactúa. • Entiende que hay diferencias en la forma en que se escriben algunos textos como los acrósticos y adivinanzas. • Interactúa con sus compañeros en dinámicas grupales que incluyen: declamación, canto, música y recitales, teniendo en cuenta los sonidos y juegos de palabras.
<p><i>No. 4 Identifica los diferentes medios de comunicación como una posibilidad para informarse, participar y acceder al universo cultural que lo rodea</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece semejanzas y diferencias entre los principales medios de comunicación de su contexto: radio, periódicos, televisión, revistas, vallas publicitarias, afiches e internet. • Comprende los mensajes emitidos por diferentes medios de comunicación. • Distingue los medios de comunicación para reconocer los posibles usos que tienen en su entorno. • Describe los diferentes tipos de voz que se usan en los programas radiales y televisivos para dar una noticia, narrar un partido de fútbol o leer un texto escrito.
<p><i>No. 6 Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el propósito de los textos que lee, apoyándose en sus títulos, imágenes e ilustraciones. • Explica las semejanzas y diferencias que encuentra entre lo que dice un texto y lo que muestran las imágenes o ilustraciones que lo acompañan. • Lee palabras sencillas. • Identifica la letra o grupo de letras que corresponden con un sonido al momento de pronunciar las palabras escritas.

4.3 Diseño de la estrategia pedagógica

“CON JUEGOS Y RONDAS APRENDO DESDE LA INFANCIA”

La propuesta pedagógica juegos y rondas aprendo desde la infancia surge como resultado de la experiencia vivida en las prácticas pedagógicas realizadas en la Institución Educativa Policarpa Bocas de Telembi del municipio de Roberto Payán. Con ella se pretende crear espacios lúdicos, en los que los niños y niñas interactúen de manera natural y espontánea, se apropien de los valores de su cultura y establezcan lazos afectivos con sus compañeros.

Considerando que los primeros años de vida escolar constituyen un espacio ideal para la socialización del niño se tomó el juego como estrategia pedagógica considerando que es el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el reconocimiento del otro, al mismo tiempo que se apropian de las normas y reglas de convivencia, en un ambiente de aprendizaje natural, lúdico y recreativo.

Actividades de la propuesta.

Actividad No. 1

Título: La gallina ciega.

Material: Un pañuelo, para vendar los ojos.

Descripción: Se trata de un juego clásico que todos hemos jugado alguna vez. Se juega en un terreno llano y sin obstáculos, para evitar caídas.

Uno se la queda y se le vendará los ojos con un pañuelo. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda.

Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de gallina ciega. Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "dá tres vueltecitas y los encontrarás". El que hace de gallinita ciega dá tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres".

Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.

Actividad No. 2

Título: Carretilla

Material: Humano

Descripción: Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.

Se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar,

sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, con el consiguiente trompazo contra el suelo. ¡Cuidado con esto, que puede haber lesiones de "narices" Tendrá una duración diferente, dependiendo del número de jugadores y la habilidad en el juego.

Actividad No. 3

Título: Juego del escondite

Material: Humano

Descripción: Se echa a suertes quien se la queda. Pueden jugar muchos niños, pero tendremos cuidado de no alargar mucho el juego, porque puede resultar aburrido para los que se cogen primeros o se salvan primeros. Una forma de acortarlo es dar un tiempo para que la mano termine, por ejemplo diez minutos. Si al cabo de la misma no están todos cogidos o salvados, se la queda el primero que fue cogido. Si antes de que terminen los diez minutos algún jugador salva a todos sus compañeros, el juego vuelve a comenzar y se la queda el mismo jugador que la llevaba.

"El que la lleva" se coloca sobre un lugar determinado, que se llama casa (banco, árbol, esquina, piedra, farola, papelería, etc.), con los ojos tapados y contará hasta 50 (el número a contar dependerá de la edad de los jugadores; también se puede hacer recitando el abecedario). Mientras este jugador cuenta, el resto de los jugadores correrán, por separado, a esconderse lo mejor que puedan y sepan, para no ser descubiertos en su escondite.

Actividad No. 4**Título:** La Peregrina**Material:** Pintura, (diagrama diseñado en el piso)

Descripción: Se trata de un juego que ayuda a los niños a aprender y escribir los números y despierta sus habilidades como contar, razonar y mejora su equilibrio. La secuencia numérica que se requiere para jugar a la rayuela anima a los niños a desarrollar el pensamiento lógico matemático. Los saltos que los niños tendrán que dar, les aportará una mayor agilidad, coordinación y fuerza. Es un juego que ayuda al desarrollo motor de los niños. Los pasos a seguir en el juego son:

1 – Se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros, luego escribe el número del 1 al 10, con diversos colores de tiza. Podéis hacer una rayuela mayor o menor, dependiendo del tamaño y las capacidades de los niños.

2 – El juego se inicia con el primer niño, quien debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanza la piedra. La casa donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar.

3 - El niño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si sólo hay un cuadro) o dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo es, ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver.

4 - Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, será el turno del siguiente jugador.

5 - También se puede innovar en este juego. Se puede hacer la rayuela con diferentes formatos para facilitar u obstaculizar el juego. Cuenta la creatividad.

Actividad No. 5**Título:** El Puente está Quebrado**Material:** Humano

Descripción: Tomados de las manos dos niños forman un arco, por donde pasaran los niños participantes del juego, que haciendo una fila y agarrados por la cintura cantaran el estribillo de la ronda: El puente está quebrado, Con que lo curaremos, Con cáscara de huevo, Burritos al potrero, Que pase el rey, Que ha de pasar, El hijo del conde, Se queda atrás.

El niño que queda atrás debe escoger entre el sol o la luna que representan los dos niños que forman el puente, se van colocando detrás de cada uno de los pilares del puente, formando dos filas. Al final cada fila halará para su lado tratando de desequilibrar a su oponente, y gana el equipo que se mantenga unido

Actividad No. 6**Título:** El grato y el ratón**Material:** Humano

Descripción: Se eligen el "ratón" y el "gato". El resto se cogen de las manos y forman un corro. El ratón, dentro del círculo y el gato fuera. Después el gato dice "¿ratón qué haces en mi casa?" a lo que el ratón contesta "comiéndome el queso" el gato dice "a qué te cojo" y el ratón contesta "a que no" El ratón sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores.

4.4 Implementación de la estrategia pedagógica

4.4.1 Logro No. 3 de los dba de lenguaje grado 1°

Institución educativa: Policarpa bocas de Telembi

Número de estudiantes: 24

Municipio: Roberto Payan

Vereda: San Antonio Bocas de Telembí

Consejo Comunitario: Integración del Telembí

Materia: Lenguaje

Grado: 1

A continuación se realizará el análisis de la estrategia pedagógica propia como herramienta pedagógica para la enseñanza del área del lenguaje de grado (2°) correspondiente a la institución educativa Policarpa Bocas de Telembí ubicado en el municipio de Roberto payan, esta estrategia educativa permitirá la comprensión de los procesos de enseñanza-aprendizaje del área de lenguaje. Los presentes resultados evidencian su operatividad como su acople para potenciar el conocimiento significativo, en los estudiantes en proceso de formación, facultando a través de las observaciones que se generen en el marco de la manifestación cultural del pacífico nariñense, un apoyo pedagógico para el centro educativo desde la cosmovisión de cada uno de sus autores.

Saberes para desarrollar:

- Las vocales
- Consonante M
- Los fonemas

Recursos: Entrevista, conocimientos previos, salidas de campo, conversatorio.

Número de horas desarrolladas: 8 horas

Proceso Pedagógico:

Para comenzar a desarrollar el presente proyecto de grado me reuní el día 15 de agosto del 2018 con el señor : Marciano Modesto Ramos Angulo Rector de la Institución Educativa Policarpa boca de Telembí del Municipio de Roberto Payan con la finalidad de sustentarle y explicarle la importancia del proyecto y el beneficio que van a obtener los estudiantes del grado primero. Ya que está diseñado para mejorar el rendimiento académico y por ende la convivencia escolar al mismo tiempo solo le pido a usted como el representante legal de dicha institución que me deje realizar las practicas pedagógicas y al mismo tiempo ejecutar el proyecto con estos niños que ya fueron mencionados anteriormente. Él, muy formalmente nos permitió aplicar el proyecto a los estudiantes del grado primero en la cual me encuentro aplicando el proyecto con una buena estrategia que buscara garantizar el aprendizaje de los niños de manera significativo de acuerdo a su edad.

Se inició la primera semana de practica pedagógica del proyecto: Juegos y rondas tradicionales del Pacífico nariñenses en la Institución Educativa Policarpa Boca de Telembí del Municipio de Roberto Payan con los estudiantes del grado primero de la básica primaria de dicho establecimiento, que oscilan entre seis y siete (6-7) años de edad. Al inicio del desarrollo de la practica se realizó la actividades básicas cotidianas ABC, luego se sacaron a los estudiantes al patio de la institución a realizar la dinámica de la vocales donde se mencionaba cada una de las letras de la vocal por ejemplo: salió la a (bis), no se ha donde ira, se fue a comprar un regalo a su mama... Y cada vez que se mencionaba una letra se iba levantando un rotulo dibujado con esa letra que se está mencionando hasta proceder terminar con todas las letras de las vocales. Cuando terminamos de la dinámica de la vocal, nos dirigimos al aula de clase a continuar con las actividades programadas. Estando organizado procedimos con unas preguntas sobre la dinámica finalizada como: ¿Qué objetos o animales conocen que se escriben

con la letra (a,e,i,o,u) y así sucesivamente. Los niños respondieron muy contentos con buen acierto a través de la dinámica que se había realizado esta les ayudo para responder con muchas exactitud.

Después se le presento el tema por medio de un cartel ilustrado con todas las letras de las vocales y con imágenes. cuando ellos miraron el cárter con las vocales y con algunas imágenes que ya habían mencionado comenzaron a decir,! profe esa son las vocales que miramos en el patio;, otros muy contento decían profe vamos a jugar otra vez. Se realizo salida al tablero a leer las vocales y todo salieron en orden como el profesor orientador lo hacía, cuando todo ellos lo terminaron de salir al tablero se le entrego una ficha de trabajo la cual consistía en colorear las vocales.



Figura 5. *Desarrollo del trabajo*

Fuente: los autores

Cuando terminaron nos ubicamos en el aula de clase en mesa redonda para realizar otro juego como: palo palito palo, palo palito azul, palo palito palo que no sabe ni la (u). a,e i,o,u al inicio de esta actividad los niños no le agarraban el paso porque primera vez que la habían escuchado, yo como docente la repetí una y otra vez hasta que ellos le agarraron el ritmo y comenzamos a realizarla y el estudiante que perdía pagaba una penitencio como: Bailar, cantar,

decir un verso, adivinanza chiste o imitar a un animal que conozca en su medio. Ellos en su emoción de la actividad más le importaban en perder para salir al frete y pagar su penitencia unos echaban verso otros chiste pero su mayoría de ellos querían imitar a los animales como: al perro, gato sapo galla, vaca y al marrano. Pero yo como docente fui escribiendo cada animal que ellos imitaban en el tablero, cuando terminamos el juego le recordé a ellos, los animales que imitaron durante el juego y le dije que miren al tablero las palabras que se encuentran escrita y digan que letra de la vocales hay en ellas. Y ellos respondieron muy bien. Esto me da pie y fuerza para decir que a través de los juego y ronda tradicionales del pacifico no solo se enseña contenidos temático que se encuentran diseñado en los currículo del área de lenguaje si no en todas las área del conocimiento, también se puede enseñar a contra retar la indisciplina escolar, porque no decir mejorar la indisciplina de los estudiantes a través de los juegos no solo del grado primero si no de todo los grado de la institución educativa buscando propiciar un mejor ambiente escolar y al mismo tiempo lograr un buen rendimiento académico en cada unos de ellos ya que a través de juego se puede incentivar , persuadir al niño a tener confianza en si mismo y en la demás personas.



Figura 6. *Estudiantes realizando ficha de trabajo*

Fuente: los autores

Después procedimos a realizar otra ficha de trabajo que consistía en identificar las vocales que se encuentran en la sopa de letra. Ellos que estaban tan motivado se le hicieron fácil identificar las vocales que se encontraban dentro de la sopa de letra. Cuando finalizo esa actividad el tiempo se estaba terminando y como refuerzo para la próxima sección o clase se le dejo de recortar diez (10) palabras sencillas que contenga las vocales, identificarla coloreándola. Al finalizar la jornada de clase ellos no querían irse a la casa querían seguir continuando con más juegos, se sentían tan contento como nunca querían que la clase continuaba.

La profesora del grado primero me supo explicar que el niño presenta problema de aprendizaje, pero ella al ver que él durante la clase se portó bien y trabajó sin dificultad me llamo y me supo decir; que la estrategia que se está utilizando para el desarrollo del proyecto le apareció muy interesante y que iba a tomar de ella para enseñarles a sus estudiantes a través de juego y rondas tradicionales, porque era una excelente estrategia enseñar por medio de juegos ya este ayuda a mejorar el rendimiento académico de su niño y también a mejorar la convivencia entre compañeros y así manejar una mayor autoestima y confianza en cada uno de ellos.

También dijo que no solamente se debe trabajar desde el área de lenguaje si no en todas las asignaturas del conocimiento por qué se puede aplicar el aprendizaje significativo desde todos los ámbitos de la educación, ya que esta busca mejorar y garantizar el aprendizaje de los niños. Esto se va ver reflejado desde todos los ámbitos de su quehacer diario.

Por otro lado unos padres de familia de este estudiante se acercaron a la institución a manifestar su cambio con sus hijos uno decían que el comportamiento de su niño ha cambiado para bien, no mantiene peleando con su hermano mientras que antes lo hacía frecuentemente y que también hace caso a lo llamado de atención.

Otro manifestaron que el rendimiento académico a mejorado ya está leyendo oraciones y escribiendo dictado de palabras sencillas y mantiene realizando juego con su compañero como: el trompo al que dura más tiempo bailando y el que pierde lee una oración.

Durante la segunda semana del desarrollo del proyecto se realizó un campeonato ínter curso sobre diversos juegos y rondas tradicionales entre los niños de la básica primaria en especial lo del grado primero como el epicentro de todo porque gracias a ellos se debe la realización de dicha actividad. En esta participaron muchos padres de familia. Ayudando a hacer acompañamiento a sus hijos. De esa manera se llevó a cabo la actividad con ayuda de todos los diferentes docentes de cada grado. En esta se observó que la mejor estrategia para traer al niño y al mismo tiempo tener acompañamiento de su padre es a través de jornada lúdica pedagógica ya que esta no solo motiva al niño sino que atrae al padre de familia a integrarse con la institución y desde ese punto de vista ayudar al proceso educativo, con su presencia permite controlar al niño en su disciplina.

También se vio una gran participación en cada uno de ellos. Su interés no era ganar sino divertirse y salir un poco de rutina de la misma monotonía. Los compañeros docentes y directivo docente quedaron muy contentos porque se obtuvo un aprendizaje significativo y integrar donde se vio la participación de todos los estudiantes de la básica primaria

Para llevar a cabo este campeonato participaron de la siguiente manera: Preescolar vs primero uno, primero dos vs segundo uno, segundo dos vs segundo tres, cuarto uno vs cuarto dos, quinto. Uno vs quinto dos. De esa manera participaron todos.

Cuando terminó la jornada de clase con todas las actividades programadas, los estudiantes se dirigieron a la casa y yo me quedé con la profesora del grado primero, el coordinador académico

y el rector, estuvimos en un diálogo sobre la actividad realizada del proyecto el rector supo manifestar: que la actividad estuvo muy buena pero para lograr mejorar el aprendizaje con los niños y al mismo tiempo la convivencia en ellos hay que ejecutarlo más frecuentemente y que la docente del grado le ayude a aplicar las actividades a estos niños para que se pueda alcanzar los objetivos propuestos en la investigación ya que este es un trabajo que se debe realizar conjuntamente, es decir; docente orientador y docente del grado para tener mejor éxito.

La docente estuvo de acuerdo, solo pidió algunas actividades para ir fortaleciendo el proyecto y también manifestó al señor rector: si qué posibilidad hay para cuando se realice otra actividad de esta dimensión colaborar a los estudiantes con unas bolsas de agua. El respondió; que si se hace con anticipación buscaremos los recursos para atender bien a nuestros niños. De esa manera se realizó la charla en busca de mitigar las dificultades que agobian a nuestro estudiante.

Después de haber escuchado la charla obtenida con lo mencionado anteriormente me di cuenta que a través de este proyecto se puede lograr muchas otras cosas que no se encuentran plasmadas en él. Ya que los juegos y rondas juegan un papel fundamental en el aprendizaje de los niños porque a través de ellos se puede aprender muchas cosas, ya que el niño por medio de los juegos está aprendiendo en todo momento. Como lo afirma Piaget en el proceso pre operacional.

Los docentes también se pudieron percatar de que los juegos y rondas en los primeros grados de escolaridad tienen mucha relevancia a la hora de lograr que sus estudiantes aprendan significativamente. Observa como los niños disfrutaban de las rondas y al mismo tiempo repetían las letras jugando demostrando que es posible lograr que el estudiante salga de la rutina, se motive y demuestre gusto y placer por aprender jugando. No hay nada más que el motivo de ver

como un infante goza con los que está haciendo y más importante aun escuchar como de pues del momento del juego, cuando regresa al salón de clase, participa de manera activa, participativa, demostrando con su respuesta que el objetivo persiguiendo durante el juego asido incorporado correctamente por los estudiantes.

Los diferentes juegos y rondas que se aplicaron en la propuesta repercutieron en el aprendizaje de formación positiva, ya que la mayoría de estos juegos regionales, trataban sobre temas propios de las diferentes áreas del conocimiento. Podemos decir que cada pueblo tiene distintos juegos y rondas. Por eso se dice que son distintos entre los niños de pueblo. Los juegos y rondas tradicionales, ya que se basan en la vida que rodea al niño. Hay variedad de juegos infantiles regionales que se pueden aprovechar al máximo en el proceso educativo, ya que promueve en ellos un espíritu creativo y así un conocimiento más directo del medio que lo rodea.

El papel del educador consiste en poner la niño en contacto con los elementos que favorecen su acceso al pensamiento lógico, se debe partir del juego momentáneo, practica, libre y con estos elementos variados pasar progresivamente el juego organizado que ayude a estructural el pensamiento del niño. Las rondas donde los estudiantes tenía que organizar, seleccionar y defender los colores que escogían, permiten que el infante valla apropiad de diferentes mecanismo que le permite relacionar los pre saberes con los nuevo. Lo anterior permite que el juego se convierta en un herramienta cognitiva, que aceleres las diferentes etapa de adquisición de conocimiento. El juego es un medio para conocer al niño a que permite un acercamiento a el.

El juego permite que el niño revele la vida que lo rodea, esto se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que los pequeños interpretan, los juegos creados ocupan un lugar especial en la vida del pequeño.

4.4.2 Logro No. 4 de los DBA de lenguaje grado 1°

Identifica los diferentes medios de comunicación como una posibilidad para informarse, participar y acceder al universo cultural que lo rodea

Evidencias de aprendizaje

- Establece semejanzas y diferencias entre los principales medios de comunicación de su contexto: radio, periódicos, televisión, revistas, vallas publicitarias, afiches e internet.
- Comprende los mensajes emitidos por diferentes medios de comunicación. Distingue los medios de comunicación para reconocer los posibles usos que tienen en su entorno.
- Describe los diferentes tipos de voz que se usan en los programas radiales y televisivos para dar una noticia, narrar un partido de fútbol o leer un texto escrito.

Institución educativa: Policarpa bocas de Telembí

Número de estudiantes: 24

Municipio: Roberto Payán

Vereda: San Antonio Bocas de Telembí

Consejo Comunitario: Integración del Telembí

Materia: Lenguaje

Grado: 1

A continuación se realizará el análisis de la estrategia pedagógica propia de los juegos y rondas tradicionales como herramienta pedagógica para la enseñanza de ciencias naturales del grado primero (1°) correspondiente a la institución educativa Policarpa Bocas de Telembí

ubicado en el municipio de Roberto payan, esta estrategia educativa permitirá la comprensión de los proceso de enseñanza-aprendizaje del área de lenguaje. Los presentes resultados evidencian su operatividad como su acople para potenciar el conocimiento significativo, en los estudiantes en proceso de formación, facultando a través de las observaciones que se generen en el marco de la manifestación cultural del pacifico nariñense, un apoyo pedagógico para el centro educativo desde la cosmovisión de cada uno de sus autores.

Saberes para desarrollar:

- Las vocales
- Consonante M
- Los fonemas

Recursos: Entrevista, conocimientos previos, salidas de campo, conversatorio.

Número de horas desarrolladas: 8 horas

Proceso Etnopedagógico:

Al inicio de la práctica pedagógica del desarrollo del proyectos con los estudiantes del grado primero (1°) de la básica primaria se comenzó con la realización de la actividades básica cotidiana (A.B.C), después con una salida al patio de la institución donde realizamos el juego: Mirón mirón donde viene tanta gente, mirón mirón de Sampedro y de Sam pablo que pase el rey, que haré pasar el hijo del conde se are queda. En este juego se mencionó algunas frutas y animales que tienen la consonante (p) para que ellos las aprendieran a identificar y formar palabras, oraciones.



Figura 7. *Estudiante organizándose para iniciar el juego “el capitán ordena”*

Fuente: los autores

Los estudiantes participaron muy activamente en el desarrollo del juego y cuando se termino nos dirigimos al aula de clases a desarrollar el tema: la consonante (p). A través de un cárter ilustrado con imagen y palabras sencillas, ellos muy motivado participaron mencionados palabras que habían escuchado mencionar durante su espacio libre de su vida. Unos acertaban bien y otros no, pero con la ayuda del maestro orientador se le pudo aclarar a los que no respondieron bien, se le explico con mucho el tema y lo entendieron con mucha claridad. Después salieron al tablero a leer las consonante: pa, pe, pi, po, pu y a conformar palabras con ellas.

Cuando terminamos de todo lo anterior procedimos a la realización de la fichas de trabajo que consistía en identificar la letra (p) en la sopa de letra, pero ellos con ayuda del juego realizado anteriormente, realizaron la actividad con mucha facilidad entendiendo la dinámica del tema a desarrollar. Pero el niño Ademar que es un estudiante que tiene dificultades en su proceso de aprendizaje respondió bien la ficha de trabajo.

Todo esto suceso o acontecimiento que se encontró en la ejecución del proyecto con algunos niños que presentaban dificultad en el momento de interactuar con sus compañeros, podemos decir que a través de los juegos y rondas tradicionales del Pacífico podemos ayudar a contribuir al mejoramiento de su calidad de vida como persona, integrando al campo de la sociedad, interactuando con sus compañeros y miembros de la comunidad en la cual se encuentra.

Se tuvo un encuentro como de retroalimentación para el próximo encuentro que consistía en recortar palabras que contengan la letra (p)



Figura 8. *Estudiantes identificando la letra “p” de una sopa de letras*

Fuente: los autores

Los juegos tradicionales representan uno de los medios más importantes para transmitir a los niños un conjunto de valores culturales, son también uno de los recursos más concretos para experimentar creativamente el proceso de aprendizaje. Cuando los niños tienen la oportunidad de disfrutar del variado repertorio de la lúdica popular tradicional, se les posibilita que adquieran y desarrollen habilidades y destrezas y que al recitar, cantar, bailar, saltar o simplemente moverse, reciban un caudal de información que permita la búsqueda de una definición de su identidad cultural.

Los niños juegan por una necesidad natural de liberarse de las cosas comunes de actual con independencia y de inventarse un mundo propio del cual se siente dueño. Por eso, es importante estimular a los niños para que participen activamente en los juegos, para que canten, bailen, imiten y se expresen alegremente, a través de las rondas y de los juegos tradicionales.

El juego es una forma de relajación que el niño establece con el mundo, es una forma de desarrollar la conciencia que tiene de sí mismo y de las cosas. El juego es la entrada al mundo de la creatividad. Por medio de la implementación de la investigación se brindan espacios para que los niños puedan relacionar la escuela con su barrio o el lugar donde vive. A menudo el infante crece pensando que la escuela es un lugar donde solo se llega a aprender, porque la mayoría del tiempo, están dentro del aula de clase, escuchando a los docentes; pero por medio de los diferentes juegos y rondas tradicionales, el niño disfruta de cada espacio, momento y lugar cuando se aplicaban los juegos y las rondas. De ahí la percepción del docente en la responsabilidad que tiene con respecto al aprendizaje cognitivo de sus estudiantes, pero por medio de la propuesta se pudieron dar cuenta que es más reconfortante para el niño aprender jugando, pues hay más disfrutes y goce de su aprendizaje.



Figura 9. *Estudiantes realizando auto evaluación*

Fuente: los autores

Los juegos infantiles ayudan a los niños a verse a ellos mismos como “él otro” que representan; a dejar en ello la sensación de que son capaces de expresarse con su voz, con su cuerpo, y por consiguiente a motivarlos para que se inicien en la actuación teatral en forma natural y espontánea.

Después de la aplicación de los juegos en el patio, los estudiantes en el aula de clase opinaban, participaban en forma creativa, es decir; el juego lo sacó de su timidez y miedo, hablar delante de sus compañeros. Por medio de la propuesta se presentaron juegos y rondas tradicionales donde los niños obtuvieron encuentro inter curso donde cada curso debería participar con una actividad de juegos tradicionales como imitar gesto, sonidos y otros. Estas rondas permitieron que el infante participe de todas las actividades programadas.

Las rondas y los juegos infantiles exigen que los niños practiquen ciertos rituales, como el tanteo de los participantes, exigiendo determinado movimiento, gesto, postura y expresiones que se pueden aprovechar para enseñarle a comprender y profundizar contenidos, los rituales propios de las rondas infantiles, a la vez son una forma de recordar las diversas manifestaciones de la tradición oral de un pueblo o una comunidad; pueden ser una forma práctica para que los niños se inicien en el conocimiento y la aplicación de los elementos constitutivos de la música y de la expresión teatral. Desde el punto de vista de la planeación y ejecución de las actividades del proyecto se puede decir que los objetivos propuestos se alcanzaron a lograr, despertando en los niños el aprendizaje significativo.

Los juegos tradicionales representan uno de los medios más importantes para transmitir a los niños un conjunto de valores culturales, son también uno de los recursos más concretos para experimentar creativamente el proceso de aprendizaje. Cuando los niños tienen la oportunidad de disfrutar del variado repertorio de la lúdica popular tradicional, se le posibilita que adquiera y

desarrollen habilidades y destreza y que al recitar, cantar, bailar, saltar o simplemente moverse, reciban un caudal de información que permita la búsqueda de una definición de su identidad cultural.

Los niños juegan por una necesidad natural de liberarse de las cosas comunes de actual con independencia y de inventarse un mundo propio del cual se siente dueño. Por eso, es importante estimular al niño para que participen activamente en los juegos, para que canten, bailen, imiten y se expresen alegremente, a través de las rondas y de los juegos tradicionales.

El juego es una forma de relajación que el niño establece con el mundo, es una forma de desarrollar la conciencia que tiene de sí mismo y de las cosas. El juego es la entrada al mundo de la creatividad. Por medio de la implementación de la investigación se brindan espacios para que los niños puedan relacionar la escuela con su barrio o el lugar donde vive. A menudo el infante crece pensando que la escuela es un lugar donde solo se llega a aprender, porque la mayoría del tiempo, están dentro del aula de clase, escuchando a los docentes; pero por medio de los diferentes juegos y rondas tradicionales, el niño disfruta de cada espacio, momento y lugar cuando se aplicaban los juegos y las rondas. De ahí la percepción del docente en la responsabilidad que tiene con respecto al aprendizaje cognitivo de sus estudiantes, pero por medio de la propuesta se pudieron dar cuenta que es más reconfortante para el niño aprender jugando, pues hay más disfrutes y goce de su aprendizaje.

Los juegos infantiles ayudan a los niños a verse a ellos mismos como 'el otro' que representan; a dejar en ello la sensación de que son capaces de expresarse con su voz, con su cuerpo, y por consiguiente a motivarlos para que se inicien en la actuación teatral en forma natural y espontánea.

Después de la aplicación de los juegos en el patio, los estudiantes en el aula de clase opinaban, participaban en forma creativa, es decir; el juego lo saco de su timidez y miedo, hablar delante de sus compañeros. Por medio de la propuesta se presentaron juegos y rondas tradicionales donde los niños obtuvieron encuentro ínter curso donde cada curso debería participar con una actividad de juegos tradicionales como imitar gesto, sonidos y otros. Estas rondas permitieron que el infante participe de todas las actividades programadas.



Figura 10. *Estudiantes jugando la ronda agua de limón*

Fuente: los autores

Las rondas y los juegos infantiles exigen que los niños practiquen cierto rituales, como el tanteo de los participantes, exigiendo determinado movimiento, gesto, postura y expresiones que se pueden aprovechar para enseñarle a comprender y profundizar contenidos, los rituales propio de las rondas infantiles, a la vez so una forma de recordar las diversas manifestaciones de la tradición oral de un pueblo o una comunidad; pueden ser una forma práctica para que los niños se inicien en el conocimiento y la aplicación de los elementos constitutivos de la música y de la expresión teatral.

Desde el punto de vista de la Planeación y ejecución de las actividades del proyecto se puede decir que los objetivos propuestos se alcanzaron a lograr, despertando en los niños y niñas el aprendizaje significativo.

4.4.2 Logro No. 6 de los DBA de lenguaje grado 1°

Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen.

Evidencias de aprendizaje

- Comprende el propósito de los textos que lee, apoyándose en sus títulos, imágenes e ilustraciones.
- Explica las semejanzas y diferencias que encuentra entre lo que dice un texto y lo que muestran las imágenes o ilustraciones que lo acompañan.
- Lee palabras sencillas.
- Identifica la letra o grupo de letras que corresponden con un sonido al momento de pronunciar las palabras escritas.

Institución educativa: Policarpa bocas de Telembi

Número de estudiantes: 24

Municipio: Roberto Payan

Vereda: San Antonio Bocas de Telembí

Consejo Comunitario: Integración del Telembí

Materia: Lenguaje

Grado: 1

A continuación se realiza el análisis de la estrategia pedagógica propia de los juegos y rondas tradicionales como herramienta educativa para facultar el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de lenguaje. Los presentes resultados evidencian su operatividad como su acople para potenciar el conocimiento significativo en los estudiantes de grado tercero de la institución educativa Policarpa de bocas de Telembí este proceso de formación es facultado a través de la lúdica que se gesta en el marco de la información cultural propia de un apoyo pedagógico para la institución educativa Policarpa desde una óptica del desarrollo curricular propio y la reivindicación cultural de los territorios afros de la subregión del Telembí en este sentido para el desarrollo de esta actividad se partió de los conocimientos previos a partir de lluvia de ideas que para indagar cuánto sabían los niños y niñas frente a los diferentes saberes a desarrollar bajo los estándares básicos de competencias y los (DBA) reglamentados por el ministerio de educación nacional (MEN)

Saberes para desarrollar:

- Las consonantes S, L, N
- Silabas anversos e inversas
- Lectura y escritura de párrafos.

Recursos: Entrevista, conocimientos previos, salidas de campo, conversatorio.

Número de horas desarrolladas: 8 horas

Proceso Etnopedagógico:

Para el desarrollo de esta actividad se preparó con antelación, las leras, fichas y demás recursos con que se llevaría a cabo la actividad, una vez realizada las actividades del ABC las cuales consisten en saludos y para ellos los maestros cantan la una canción con la siguiente

Buenos amiguitos como están. (maestro)

Los niños responden muy bien. (niños)

este es un saludo de amistad (maestros)

qué bien. (niños)

Haremos lo posible para hacernos

Más amigos buenos días amiguito

Como están (maestros)

Muy bien. (Niños)

Esta es la parte que le corresponde a los estudiantes, luego ellos responden el saludo a los maestros,

Buenos días profesor como esta

Este es un saludo de amistad que bien

Aremos lo posible

Para hacernos más amigos buenos profesor como esta

Muy bien

El maestro responde muy bien,

Después de esta actividad se procede a la oración y terminamos las actividades del ABC con llamados a lista En el desarrollo de estas actividades se gastó 15 minutos. Luego se procedió a sacar a los niños al polideportivo para desarrollar actividades que demandad más espacio y por

ende el curso quedada muy chico para desarrollar la actividad, la sorpresa que se le dio a los niños y niñas fue que para el desarrollo de la actividad el capitán ordena se contrató a unos animadores de fiestas infantiles los niños cuando vieron esto se colocaron muy alegres, no se las creían empezaron a gritar, saltar, correr, cantar a dar vueltas



Figura 11. *Desarrollando la actividad el capitán ordena*

Fuente: los autores

Luego se procedió a ubicar los niños en círculos en el polideportivo para arrancar con la actividad el capitán ordena para esta actividad el docente se ubica en el centro del círculo luego inicia la dinámica de la siguiente manera:

El docente dice el capitán ordena

Responden los niños que ordena

Responde el docente que hagan grupos de tres.

Ellos corren con agilidad para buscar sus compañeros, algunos buscan sus amiguitos más usuales para hacer grupo, otros a los primeros que aparecen los toman y hace los grupos, el maestro una vez que hacen los grupos les da los materiales que realizó para esta actividad son letras del

alfabeto, para lo cual les da la instrucción que no habrán la funda que les acaba de entregar hasta que le dé la orden, ellos están atento las instrucciones cada maestro del proyecto esta con dos grupos de niños luego cada maestro le comunica a los niños que digan dos palabras con la letra S, una vez que conforman la palabra con la letra “S” la misma actividad con la letra N, luego con la letra “L” luego el maestro les pide a los niños y niñas que traten de formar con el paquete de letras del alfabeto que se les dio con anticipación palabras conocidas.



Figura 12. *Estudiantes construyendo palabras*

Fuente: los autores

El desarrollo de esta actividad se realizó con ayuda de los animadores que estaban vestidos de payazos, los niños se sintieron muy motivados y los profesores de otros cursos dijeron que estuvo muy bonita la actividad, que estas clases que actividades son las que hacen cases significativas

Se procedió a agradecer a los compañeros que asistieron con los trajes y las animaciones para la actividad, después de esto cada maestro del proyecto procedió a entrar a los niños y niñas al curso primero 1, una vez que todos estuvieron dentro del salón de clases se procedió a

ubicarlos en grupo para realizar la retroalimentación. En este sentido se les preguntó a niños y niñas que les había parecido la actividad, ellos manifestaron que las actividades estaban muy buenas que cuando las repetiríamos y que volviéramos a llevar los payazos que con ellos se juega y se divierte mucho, otros manifestaron haber aprendido palabras nuevas.



Figura 13. *Retroalimentación de la actividad el capitán ordena*

Fuente: los autores

Los niños además de desestarse se divirtieron mucho, aparecieron roles entre ellos que antes no se percibían, aunque cabe resaltar que habían niños que estaban en otro mundo y aprovecharon la oportunidad para lanzar palos, botes, de juego a los cuales se les llamó la atención y en la retroalimentación comprendieron que lo hicieron estuvo mal

Después proyectamos un video animado alusivo a la construcción de palabras, ellos se concentraron mucho puesto que estas clases de actividades no eran muy frecuentes para ellos, esto permitió que los maestros se motivaran a continuar con esta clase de actividades

En lo particular fue muy bueno cambiar de aire en cuanto a los ambientes de aprendizajes y aún más la parte de articulación de los derechos básicos de aprendizajes que fue todo un reto

pero con aprendizajes significativos, esta propuesta cuando termine dejara aprendizajes muy profundo, los niños se sienten motivados para continuar con la labor de ser un maestro.



Figura 14. *Desarrollo capitán ordena*

Fuente: los autores

La repuestas y motivación de los estudiantes nos sirvió de mucho para direccionar la estrategia pedagógica en base a la enseñanza y aprendizaje del área de lenguaje partiendo de los juegos y rondas tradicionales del pacifico no obstante hizo entrevista a padres de familia y miembros de la comunidad sobre lo que ellos entienden por juegos y rondas tradicionales

Esta entrevista arrojó que los juegos y rondas más usuales son:

El capitán ordena, agua de limón, mirón mirón, pacha cajón, palo palitompalo, el, puente está quebrado, la bola, el yeimy entre otros.

Tabla 3

Juegos de mayor impacto

Participación						
	Trompo		El Escondite		Canicas	
	Niños	Niñas	Niños	niñas	Niños	Niñas
Nunca	0	3	0	1	0	3
Casi nunca	3	1	0	0	0	2
A veces	8	2	4	4	8	1
Casi siempre	15	0	10	8	10	2
Siempre	2	0	5	3	5	2

Fuente: la investigación

Los juegos y rondas de mayor aceptación entre los niños de primer grado de la institución educativa Policarpa es el escondite puesto que este juego lo puede jugar en cualquier época del año y no exclusivamente en temporada

Tabla 4

Liderazgo en la toma de decisiones

Dimensiones						
	Autonomía		Autoestima		Asertividad	
	Niños	Niñas	Niños	niñas	Niños	Niñas
Nunca	0	3	0	1	0	3
Casi nunca	3	1	0	0	0	2
A veces	8	2	4	4	8	1
Casi siempre	15	0	10	8	10	2
Siempre	2	0	5	3	5	2

Fuente: La investigación

Los niños y niñas a partir de la aplicación de los juegos y rondas se muestran más dinámicos y empiezan a aparecer los roles en la organización y distribución de los respectivos miembros, además son más asertivos, dinámicos y comprometidos con las diversas actividades curriculares

Tabla 5.

Acogida de la propuesta pedagógica

	Aceptación					
	Docentes		Padres f		comunidad	
	H	M	H	M	H	M
Con dudas	0	0	0	5	0	0
Desacuerdo	2	4	0	0	0	2
Muy en desac.	0	0	0	3	8	1
Muy de acerd	7	10	18	28	22	38
siempre	20	23	28	31	20	27

Fuente: Los autores

La propuesta pedagógica fue acogida por todos los sectores que conforman la comunidad educativa pero podemos observar que más son las mujeres que los hombres en estar en acuerdo con los procesos que se desarrollaran en la institución, nuestra meta será ganarnos a aquellos padres de familia, profesores y demás miembros de la comunidad educativa esto lo aremos a partir de los resultados que causaran impacto en nuestra institución.

4.5 Fichas de trabajo

JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES DEL PACIFICO INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA DE BOCAS DE TELBIE ROBERTO PAYAN Ficha de trabajo	
GRADO: PRIMERO	FECHA:
NOMBRE DEL JUEGO : BOLAS	
OBJETIVO: recisión, intelectual y cognitivo	RECURSO: juego de bolas
ORGANIZACIÓN: la organización e s establecida por los jugadores para iniciar el juego.	POBLACION: mayores de 5 años
DESCRIPION: Se traza una raya en el piso a cierta distancia, se tiran las bolas una a una, el que queda más cerca de la línea o sobre la línea empezara el juego de pipo o cuarta, con la oportunidad de ser el primero en tirar la bola.	

Figura15. *Juego Bolas*

Fuente: Esta investigación

JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES DEL PACIFICO INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA DE BOCAS DE TELBIE ROBERTO PAYAN Ficha de trabajo	
GRADO: PRIMERO	FECHA:
NOMBRE DEL JUEGO : tingo, tingo tango :	
OBJETIVO: concentración, agilidad mental	RECURSO pelota de pimpón
ORGANIZACIÓN: ronda,	POBLACION: cualquier edad

sentados de pies etc.	
<p>DESCRIPCIÓN: juego de agilidad y rapidez mental para pasar un objeto de mano en mano mientras la persona que canta o dirige el juego da la espalda y con rapidez dice, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tango. La persona que después de cantar tanto quede con el objeto paga penitencias</p>	

Figura 16. *Tingo, tingo, tango*

Fuente: los autores

<p>JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES DEL PACIFICO INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA DE BOCAS DE TELBIE ROBERTO PAYAN</p> <p>Ficha de trabajo</p>	
GRADO: PRIMERO	FECHA:
NOMBRE DEL JUEGO : : Mi papa era carpintero	
<p>OBJETIVO: interpretar los movimientos expuestos, reacción y velocidad</p>	RECURSO:
<p>ORGANIZACIÓN: los niños se hacen en círculo y cantan la canción</p>	<p>POBLACION: niños mayores de 5 años</p>
<p>DESCRIPCIÓN: en esta ronda los niños se cogen de la mano en círculo, y giran cantando, mi papá era carpintero cuando termina la frase se coloca de rodillas y los demás hacen lo mismo haciendo lo que dice la canción y cuando se canta hay busca perrito que se fue el conejito, los dos niños salen corriendo, el perro correteando al conejito hasta que logre cogerlo. Con este juego se mide la capacidad de retención y la concentración.</p>	

Figura 17. *Mi papá era carpintero*

Fuente: los autores

JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES DEL PACIFICO INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA DE BOCAS DE TELBIE ROBERTO PAYAN Ficha de trabajo	
GRADO: PRIMERO	FECHA:
NOMBRE DEL JUEGO : La gallina ciega.	
OBJETIVO: recisión, intelectual y cognitivo	Recursos Un pañuelo
ORGANIZACIÓN: la organización es establecida por los jugadores para iniciar el juego.	mayores de 5 años
Descripción: Se trata de un juego clásico que todos hemos jugado alguna vez. Se juega en un terreno llano y sin obstáculos, para evitar caídas.	

Figura 18. *La gallina ciega.*

Fuente: los autores

JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES DEL PACIFICO INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA DE BOCAS DE TELBIE ROBERTO PAYAN Ficha de trabajo	
GRADO: PRIMERO	FECHA:
NOMBRE DEL JUEGO : BOLAS	

OBJETIVO: recisión, intelectual y cognitivo	RECURSO: juego de bolas
ORGANIZACIÓN: la organización e s establecida por los jugadores para iniciar el juego.	POBLACION: mayores de 5 años
DESCRIPCIÓN: Se traza una raya en el piso a cierta distancia, se tiran las bolas una a una, el que queda más cerca de la línea o sobre la línea empezara el juego de pipo o cuarta, con la oportunidad de ser el primero en tirar la bola.	

Figura 19. *Bolas*

Fuente: los autores

JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES DEL PACIFICO INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA DE BOCAS DE TELBIE ROBERTO PAYAN	
Ficha de trabajo	
GRADO: PRIMERO	FECHA:
NOMBRE DEL JUEGO :LA CARRETILLA	
OBJETIVO: recisión, intelectual y cognitivo	RECURSO: humano
ORGANIZACIÓN: la organización e s establecida por los jugadores para iniciar el juego.	POBLACION: mayores de 6 años
Descripción: Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro	

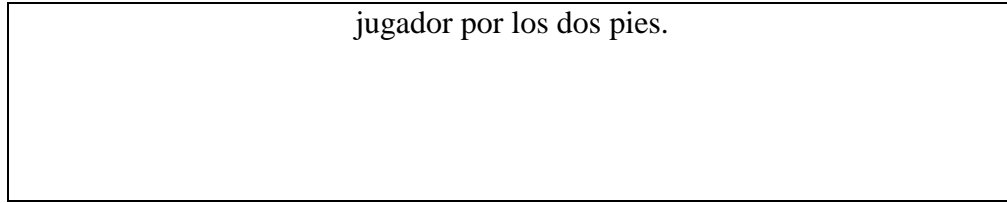


Figura 20. *La carretilla.*

Fuente: los autores

JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES DEL PACIFICO INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA DE BOCAS DE TELBIE ROBERTO PAYAN Ficha de trabajo	
GRADO: PRIMERO	FECHA:
NOMBRE DEL JUEGO : El escondite	
OBJETIVO: precisión, intelectual y cognitivo	RECURSO: humano
ORGANIZACIÓN: la organización e s establecida por los jugadores para iniciar el juego.	POBLACION: mayores de 6 años
Descripción: Se echa a suertes quien se la queda, los niños deben escoger su escondite	

Figura 21. *El escondite*

Fuente: los autores

Las estrategias pedagógicas como su nombre lo indica son las diferentes formas, métodos, herramientas de las cuales se vale el docente para llevar a cabo su quehacer diario y lograr un objetivo.

Las estrategias deben tener un soporte psicológico, mitológico, sin dejar a un lado las diferencias individuales del educando y su madurez mental, además el estudiante se le debe evaluar teniendo más lo cualitativo, que lo cuantitativo. se busca que el estudiante explore sus capacidades, como centro del proceso de aprendizaje. La aplicación de estrategias en función de alcanzar los objetivos, indicadores de logro, o desarrollo de competencias. Es cuando el docente de la institución educativa Policarpa en su planificación dentro de su estructura APA. (Aprendo, Practico y Aplico). Librementemente determina el ¿Cómo?, el -¿Cuándo? Y el con qué. - ¿Alcanzar dichos objetivos?

4.6 Resultado de la propuesta

Los juegos y rondas tradicionales tienen gran acogida en la aplicación al trabajar con los estudiantes de primer grado, en este caso con los niños de primerito porque creemos no requieren de muchos materiales ni espacio, se pueden realizar tanto en el aula como en el patio, bien fuera durante las clases o en los recreos. Igualmente los niños, aprenden con mucha facilidad y los incorporan espontáneamente en su cotidianidad.

De acuerdo con los planteamientos de Piaget, Vygotsky y Hizinga el juego forma parte de la cultura del niño y responde a su propia naturaleza lúdica, por tanto fue provechosa la utilización de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de lectura y escritura también se visualizó la socialización de los niños y niñas, facilitando la interacción y la convivencia en la institución. Con los juegos, además los niños aprenden a valorar su cuerpo y la actividad física, aprovechar el tiempo libre de manera divertida, es decir que con los juegos

se pueden crear ambientes de aprendizaje para que los niños se conozca y se sientan a gusto consigo mismo y con los demás.

En cuanto a sus aportes al desarrollo de la motricidad se pudo observar que con los juegos se potencian sus habilidades y destrezas físicas básicas y su conocimiento de la estructura y en el control de movimiento según las circunstancias y condiciones de cada situación. Es decir que los niños utilizan los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento para transmitir conocimientos, sensaciones, ideas y estados de ánimo, para establecer vínculos comunicativos y afectivos con los otros niños

Durante la participación en los juegos los niños y niñas logran resolver problemas que exigen el dominio de actitudes y destrezas motoras, se apropian de normas y reglas, hábitos, higiénicos, posturales, de ejercicios físicos manifestando actitud responsable con su cuerpo y el de los demás. No obstante los juegos y las rondas como estrategias pedagógicas para rescatar la motivación, integración e interés en los procesos educativos a los niños y las niñas en sus diferentes momentos evolutivos, debe ser realimentada por los docentes, acercando la teoría a la realidad, por lo tanto debe ser transversal para que se dé una verdadera educación e interacción mutua del hombre con su ambiente y es allí donde entra la cultura, la experiencia práctica demostró que el juego no surge del niño por sí solo, es necesario un conocimiento elemental de uno u otro modo de interacción con la vida, y es allí donde nos permitimos comprender que transmitir el conocimiento a los estudiantes no es solo llenarlos de teoría, de números, de letras y textos que deben aprender al pie de la letra.

Por medio de los diferentes juegos y rondas presentados durante el desarrollo de este proyecto los niños se desentendieron de las rutinas escolares como tal, no miraron las actividades como una imposición para llegar a unos fines trazados, ellos notaron que jugando

también se aprende verlos reír, saltar, correr nos transportó a unas épocas donde fuimos niños y nos divertíamos de una manera sana pero lo hacíamos solo por diversión dentro de las actividades propias de los niños únicamente no contamos con la intención con que ahora estamos realizando estos juegos y rondas tradicionales queremos que los niños aprendan situaciones académicas realizando lo que más les gusta hacer, esta apuesta pedagógica, donde se aplicaban el conocimiento de los números, se trazan rutas de convivencia, interactúan los colores, las letras del abecedario, los animales, entre otros; los estudiantes pudieron disfrutar del conocimiento de una manera diferente y amena.

Los demás compañeros también se pudieron percatar de que a partir del juego y las rondas en los primeros grados de escolaridad tienen mucha relevancia a la hora de lograr que sus estudiantes aprendan significativamente. Observar como los niños disfrutaban de las rondas y al mismo tiempo repetían los números pero jugando demostró que es posible lograr que el estudiante salga de la rutina, se motive y demuestre gusto y placer por aprender jugando. No hay nada más emotivo que ver como un infante goza con lo que está haciendo y más importante aún, escuchar como después del momento del juego, cuando regresa al salón de clase, participa de manera activa, participativa, demostrando con sus respuestas que el objetivo perseguido durante el juego ha sido incorporado correctamente por los estudiantes.

Los diferentes juegos y rondas que se aplicaron en la propuesta repercutieron en el aprendizaje de forma positiva, ya que la mayoría de estos juegos regionales, trataban sobre temas propios de las diferentes áreas del conocimiento. Es decir que cada pueblo tiene distintos juegos y rondas por eso se dice que son distintos entre los niños de pueblo los juegos y rondas tradicionales, ya que se basan en la vida que rodea al niño. Hay variedad de juegos infantiles

regionales que se pueden aprovechar al máximo en los procesos educativos, ya que promueve en ellos un espíritu creativo y así un conocimiento más directo del medio que les rodea.

El papel del educador consiste en poner al niño en contacto con los elementos que favorecen su acceso al pensamiento lógico, se debe partir del juego momentáneo, práctico, libre y con estos elementos variados pasar progresivamente el juego organizado que ayude a estructurar el pensamiento del niño. Las rondas donde los estudiantes tenían que organizar, seleccionar y defender los colores que escogían, permiten que el infante vaya apropiándose de diferentes mecanismos que le permiten relacionar los presaberes con los nuevos saberes. Lo anterior permite que el juego se convierta en una herramienta cognitiva, que acelere las diferentes etapas de adquisición de conocimiento. El juego es un medio para conocer al niño a que permite un acercamiento a él.

En los juegos el niño revela la vida que lo rodea, esto se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que los pequeños interpretan, los juegos creados ocupan un lugar especial en la vida del pequeño. Los juegos tradicionales representan uno de los medios más importantes para transmitir a los niños un conjunto de valores culturales, son también uno de los recursos más concretos para experimentar creativamente el proceso de aprendizaje. Cuando los niños tienen la oportunidad de disfrutar del variado repertorio de la lúdica popular tradicional, se les posibilita que adquieran y desarrollen habilidades y destrezas y que al recitar, cantar, bailar, saltar o simplemente moverse, reciban un caudal de información que permita la búsqueda de una definición de su identidad cultural.

Los niños juegan por una necesidad natural de liberarse de las cosas comunes de actuar con independencia y de inventarse un mundo propio del cual se sienten dueños. Por eso, es importante estimular a los niños para que participen activamente en los juegos, para que canten,

bailen, imiten y se expresen alegremente, a través de las rondas y de los juegos infantiles tradicionales.

El juego es una forma de relación que el niño establece con el mundo es una forma de desarrollar la conciencia que tiene de sí mismo y de las cosas. El juego es la entrada al mundo de la creatividad. Por medio de la implementación de esta investigación se brindan espacios para que los niños puedan relacionar la escuela con su barrio o el lugar donde viven. A menudo el infante crece pensando que la escuela es un lugar donde solo se llega a aprender, porque la mayoría del tiempo, están dentro del aula de clase, escuchando a los docentes; pero por medio de los diferentes juegos y rondas, el niño disfrutó de cada espacio, momento y lugar cuando se aplicaban los juegos y las rondas. De ahí la percepción del docente en la responsabilidad que tiene con respecto al aprendizaje cognitivo de sus estudiantes, pero por medio de la propuesta se pudieron dar cuenta que es más reconfortante para el niño, aprender jugando, pues hay más disfrute y goce de su aprendizaje. Los juegos infantiles ayudan a los niños a verse a ellos mismos como "El otro" que representan; a dejar en ellos la sensación de que son capaces de expresarse con su voz, con su cuerpo, y por consiguiente a motivarlos para que se inicien en la actuación teatral en forma natural y espontánea. Después de la aplicación de los juegos en el patio, los estudiantes en el aula de clase opinaban, participaban en forma amena y creativa, es decir el juego los desinhibe de su timidez y miedo a hablar delante de sus compañeros. Por medio de la propuesta se presentaron juegos y rondas donde los niños debían hablar, dramatizar e imitar gestos y sonidos. Estas rondas permitieron que el infante participara tan emotivamente que se olvidaban de toda clase de miedo y timidez frente al público, en este caso, sus compañeros.

Las rondas y juegos infantiles exigen que los niños practiquen ciertos rituales, como el tanteo de los participantes, la elección de los organizadores, líderes o personas centrales; también exigen determinados movimientos, gestos, posturas y expresiones que se pueden aprovechar para enseñarles a comprender y profundizar contenidos, los rituales propios de las rondas infantiles, a la vez que son una forma de recordar las diversas manifestaciones de la tradición oral de un pueblo o una comunidad; pueden ser una forma práctica para que los niños se inicien en el conocimiento y la aplicación de los elementos constitutivos de la música y de la expresión teatral.

Cuando los niños juegan aprenden a darse cuenta, que para jugar necesitan un espacio; cumplir unas reglas muy precisas, aceptar pruebas, unas sensaciones y unos castigos, a vivir situaciones que los motiven a sentirse responsables; a querer ser como los mayores, a parecerse a ellos o hacer cosas que llamen la atención de quienes los rodean.

Los juegos introducen al niño en el aprendizaje de aspectos pertinentes a los roles sociales, tales como: Normas, aptitudes, sentimientos, expectativas de acción. Estos aspectos le ayudan a abandonar el egocentrismo y aprender a colocarse en el lugar de los otros. Las dinámicas de las rondas infantiles que los niños compartían permitieron que los estudiantes se sintieran parte de un grupo, y su atención recaía en los intercambios de roles y otras acciones que se convirtieron en fuente imprescindible de aprendizaje social.

Los juegos y rondas tradicionales aplicadas durante la propuesta permitieron que los niños practicasen espontáneamente el canto, las rimas y el recital, esto contribuye poderosamente a mejorar la pronunciación y a hacer que los niños adquieran confianza en sí mismos cuando se dirigen a los demás y cuando expresan sus sentimientos, sus gustos y sus intereses.

Los juegos facilitan la adquisición de diversas habilidades y destrezas requeridas en las interacciones sociales. Cuando los niños a través de juegos y rondas que significaron la ejecución de órdenes y compartir la realización de actividades en grupo para obtener el triunfo o la victoria del juego, aprendieron a cooperar, a esperar turno, a sentirse solidarios, a tomar decisiones y negociar soluciones; de esta forma por medio de la aplicación de los juegos y rondas, aprenden a acercarse a los demás dentro de los marcos del respeto y de autonomía. Así el juego se convierte un medio de adaptación del niño a la sociedad en que

Los juegos infantiles aplicados contribuyeron a que los niños practicasen ejercicios de esfuerzo como saltar, correr, superar obstáculos, perseguirse, inventar diálogos, imaginar episodios o aventuras. La mayoría de rondas y juegos, aunque buscaban la aprehensión del conocimiento, generaban movimientos, obstáculos, saltos, escondites, y otras hazañas que mantenían al niño siempre ocupado y piloso para que su equipo, si se trataba de ronda en grupo, saliera victoriosa, pero sin perder el hilo o la misión del juego o ronda, estas hazañas se vieron acompañadas de un ambiente de alegría que en la vida corriente, se convierten a su vez en una medida para saber que ha hecho bien las cosas, en un reto para consigo mismo y un compromiso para con el grupo. Estas situaciones estimulan su creatividad, la autoestima, la consideración hacia los débiles y la valoración de las actitudes de los victoriosos.

Después de la implementación de la propuesta, se procedió a socializar cada una de las actividades lúdicas, realizadas con los niños, a los padres de familia. Estos se mostraron muy alegres y emotivos con la propuesta desarrollada. A continuación se anota algunas de las percepciones que se obtuvieron después de la socialización de la misma.

Para algunos padres de familia, los juegos populares, son de vital importancia en el aprendizaje de los niños, porque mantienen viva la memoria y así se mantienen vivos los juegos

de la región; fortalecen la energía y los valores de estudiantes para que aprendan a comportarse bien en la escuela y en la casa. Los padres de familia, aseguran que antes los juegos se aprendían desde la casa, pero que ahora con el paso del tiempo se han ido perdiendo, ya no se escucha jugar a los niños como cuando ellos eran pequeños, que ellos aprendían los juegos de sus padres, porque sus abuelos se los enseñaban, pero que hoy en día los niños solo viven pegados de la televisión y del celular.

Para terminar de lo anterior propuesto cabe resaltar que padres de familia no son ajenos a esta situación, ya que la mayoría coincide en que los juegos y rondas tradicionales en el Municipio de Roberto payan, se están perdiendo, por eso cuando escucharon acerca de la propuesta pedagógica aplicada a sus hijos, se mostraron muy satisfechos y contentos con ella, pidiendo que los demás docentes de las escuelas también apliquen la propuesta en sus salones con los estudiantes.

Día a día en la mayoría de instituciones educativas y en el aula de clase, se desarrollan diferentes estrategias de enseñanza aprendizaje en las cuales se crean nuevas formas de orientar, enseñar y de aprender, enmarcadas en la participación de cada uno de los actores que interactúan en dichos procesos.

En este sentido, estas experiencias se quedan en lo cotidiano, algunas logran trascender hasta el punto, de ser reconocidas como prácticas pedagógicas exitosas y otras se quedan meramente registradas en los planeadores de clases, por tanto, es necesario que en las instituciones educativas se desarrollen procesos que permitan tener un registro claro de dichas prácticas, que pueda ser leído y comprendido por los diferentes miembros de la comunidad académica, este hecho puede alcanzarse con buenas prácticas pedagógicas y en eso se trabajó con la institución Policarpa.

Los juegos y rondas utilizados en esta investigación han sido los mismo que los padres de los niños con la problemática jugaron en su infancia esto ayudo mucho en el trabajo con los estudiantes puesto que despertó el interés de los padres en la educación de sus hijos muchos se vieron identificados con sus mismo hijos esto ha generado un impacto positivo en toda la comunidad educativa, los padres manifestaron que inculcaban la educación y que los enviaban a la escuela porque su gran mayoría no tuvieron la oportunidad ni el apoyo de sus padres, esto los obligo a dedicarse al trabajo de la actividades económicas presentes en la comunidad principalmente la pesca y la agricultura.

Sin duda alguna es evidente el cambio que hubo en el momento que se aplicó la propuesta pedagógica se vio el interés de los educandos, el rendimiento académico y la disciplina mejoraron considerablemente. Esto nos llenó de mucho entusiasmo sin duda alguna ya que percibimos que estábamos a puestas de lograr los objetivos planteados inicialmente.

Los resultados fueron evidentes, tanto que en la lectura y escritura los niños se sintieron en confianza y les llamo más la atención el área de lenguaje, que era un área que los niños detestaban por actividades de lectura y escritura, salida al tablero entre otras actividades que se realizan en el área con el fin de enseñarles a leer y escribir correctamente, por otro lado con la aplicación de dicha propuesta disminuyo la deserción escolar. Los estudiantes participan activamente en estrategias de enseñanza aprendizaje que buscan mejorar la calidad en la educación fundamentalmente en la lectura y escritura.

Además de todo lo mencionado anteriormente cabe resaltar la ardua labor que realizaros los docentes en la formación de los estudiantes no es fácil manejar a grupos tan numerosos, y en la institución educativa Policarpa Bocas De Telembi hay un evidente asignamiento que es común en el municipio de Roberto Payan.

Con la estrategias de utilizar los juegos y rondas tradicionales del pacifico como herramienta pedagógica de enseñanza y aprendizaje, se promovió la comunicación y la relacion entre los niños y sus compañeros. Con el desarrollo de la investigación se puso a disposición de la comunidad académica de la institución educativa un conjunto de experiencias que se materializaron a través de las prácticas de enseñanza. Esto fue posible mediante la creación de condiciones institucionales y técnicas con las que los educando y docentes interactuaron creando entre si un espacio de reflexión y comunicación a través de las estrategias metodológicas.

Directa o indirectamente esta estrategia rescata, y hace énfasis en la gran riqueza cultural con la cual cuenta la región pacifica colombiana, la cual es diversa y llamativa no solo para la comunidad educativa de la institución, sino también para Colombia y porque no para el mundo, esta cultura cuenta con una variedad de platos, bailes, arrullos, la oralidad típicos y tradicionales que nos caracteriza, todo esto jugó un papel muy importante a la hora de desarrollar actividades lúdico-pedagógicas relacionadas con resolver la problemática ya que los juegos tradicionales son extensión de la cultura. En este sentido se buscó resolver el planteamiento del problema de investigación. Se proyectaron unas actividades a futuro, donde se pudiera continuar con el análisis y evaluación de los resultados de la propuesta.

5. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Luego de implementar la propuesta pedagógica se llega a las siguientes conclusiones:

Aplicar los juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para socialización del niño sin que ellos representen un fin absoluto y acabado, sino que por el contrario represente el medio, que se implementan con una intencionalidad pedagógica, porque a la medida en que se avance en el tiempo se requerirá actualizarse acuerdo al modo, tiempo y lugar.

Este proyecto de investigación en el aula constituyó una mirada de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la socialización, que se responde a la realidad sociocultural de los niños y les brinda espacios lúdicos donde se pueden expresar libre y espontáneamente.

Los principales aportes de los juegos tradicionales son:

- ❖ Motiva y estimula al niño en la adquisición de nuevos aprendizajes
- ❖ Forja un ambiente agradable al interior del aula
- ❖ Incentiva la participación y el dialogo entre los entes del proceso enseñanza-aprendizaje
- ❖ El niño se siente libre para participar porque no se encuentra limitado
- ❖ Permite que el niño desarrolle su creatividad y espontaneidad
- ❖ Permite que el niño halle diferentes formas de encontrar soluciones durante su realización.

Recomendaciones

En correspondencia con las conclusiones se recomienda:

La institución educativa debe disponer de espacios y recursos donde los niños jueguen.

Los profesores debemos tener presente los juegos tradicionales como una forma de expresión cultural de los niños, aplicándolos con una intencionalidad pedagógica valiosa para la socialización del niño.

Es provechoso vincular a los padres al proceso de formación del niño mediante los juegos para fomentar la unión, el respeto y la colaboración.

Los juegos tradicionales deben ser trabajados con precaución, requiere de una preparación y sobre todo de mucha creatividad por parte de los profesores.

Referencias bibliográficas

- Caycedo, C., Gutierrez, C., Ascencio, V., Delgado, P. (2005). Regulación Emocional y Entrenamiento en solución de problemas sociales como herramienta de prevención para niños de 5 a 6 años. *Suma Psicológica*. 12 (2), 157 - 173.
- CRIC. (2004) ¿Qué pasaría si la escuela...? 30 años de construcción de una educación propia. Recuperado de:
<http://www.humanas.unal.edu.co/colantropos/files/1014/5615/3700/pebi.pdf>
- De la Orden, A. (1989). Investigación cuantitativa y medida en educación. *Revista de Pedagogía*. 41 (2). 217-236
- Duque, L., Orduz, J., Sandoval, J., Caicedo, B., y Klevens, J. (2007). Lecciones del Programa de Prevención Temprana de la Violencia. *Rev Panam Salud Pública*. 21(1), 21–9. Recuperado de:
https://www.scielo.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assetsets/rpsp/v21n1/a03v21n1.pdf
- García, J. (1989). Bases pedagógicas de la evaluación. Guía práctica para educadores. Síntesis: Madrid.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples. La Teoría en la Práctica*. Barcelona: Paidós.
- Grimson, A. (2008). Diversidad y cultura: reificación y situacionalidad. *Tabula Rasa*. 8. 45-67. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n8/n8a03.pdf>
- Huizinga, J. (1983). Ideal caballeresco, juego y cultura. *Casa del tiempo*. 9. 71-80.

Makarenko, A. (1978). La educación Infantil. Madrid: Nuestra Cultura.

Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Jalisco: Lomas del Valle.

Mecce, J. (2000). Desarrollo del niño y el adolescente. México: McGraw-Hill Recuperado de:

<http://www.sigeyucatan.gob.mx/materiales/1/d1/p1/4.%20JUDITH%20MEECE.%20Desarrollo%20del%20nino.pdf>

MEN. (2016). Derechos básicos de aprendizaje Lenguaje. BDA. v.2 Recuperado de:

https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Popham, W. (1980). Problemas y técnicas de la evaluación. Madrid: Ed. Anaya

Rodríguez, C. (2018). Una salida al dualismo: Juego y Trabajo en Jhon Dewey. Series Filosóficas. 41, 135 – 156. Recuperado de:

<http://revistas.uned.es/index.php/endoxa/article/viewFile/16736/pdf>

Unesco. (1999). Teoría sociocultural del desarrollo cognitivo- Vygotsky. Revista trimestral de educación comparada. 24 (3-4). p-p 773-799.

ANEXOS



Anexo A. Animadores de fiesta infantil con juego y rondas tradicionales

Fuente: los autores.



Anexo B. Animadores de fiesta infantil con juego y rondas tradicionales

Fuente: los autores



Anexo C. *Juego del Tingo Tango*

Fuente: los autores



Anexo D. *La comunicación a través del juego*

Fuente: los autores



Anexo E. *Juego libre “me-su”*

Fuente: los autores



Anexo F. *Juego libre, dentro, abro y cierro*

Fuente: los autores



Anexo G. *Rellenar la ficha de trabajo*

Fuente: los autores

Anexo H. Formato de consentimiento informado

En esta parte se consignan cada uno de los formatos empleados en la investigación identificándolos con letras mayúsculas como aparece en el ejemplo. El orden sería según como se citen en el trabajo, el autor decide.

INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA	
FORMATO ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA	
DATOS GENERALES:	
nombre del padre:	_____
edad:	_____ fecha de nacimiento _____
Domicilio	_____ telefono: _____
Localidad	_____ estado: _____
Escuela o colegio:	_____ grados cursado: _____
Teléfono :	_____
datos familiares :	
nombre del padre	_____
edad	_____ ocupación: _____ escolaridad _____
domicilio de trabajo	_____ teléfono _____

nombre de la madre _____

edad _____ ocupación: _____ escolaridad _____

estado civil _____ teléfono: _____

datos del estudiante:

nombre del niño: _____ grado _____ curso _____

peso _____ estatura _____ tipo de sangre _____ dirección _____

discapacidad _____ lengua materna _____ registro civil _____

entidad territorial l _____ municipio _____ localidad _____

domicilio _____ teléfono del padre o madre _____

Anexo I. Plantilla

Plantilla elaborada por Carlos Arcos Guerrero, docente ECEDU, UNAD.

Para presentar el Informe final del Proyecto aplicado de los estudiantes de la Licenciatura en Etnoeducación del Convenio UNAD-Secretaría de Educación Departamental de Nariño.

28 de marzo de 2019.

Nombre de la institución: POLICARPA BOCA DE TELEMBI

Nombre del docente: DOMINGO RAMOS, ROSA OLIVIA ORDOÑEZ, JOSE MIGUEL ANGULO

Área: LENGUAJE.

Grado:1°

Título del proyecto aplicado:

LOS JUEGOS Y RONDAS DEL PACIFICO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL AREA DE LENGUAJE DEL GRADO 1° DE LA INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA BOCAS DE TELEMBIA DEL MUNICIPIO DE ROBERTO PAYAN.

Planeador de clase

Logro	Evidencia de aprendizaje	Saberes de desarrollar	recurso	Acople con la propuesta investigativa	Resultado pedagógicos alcanzado
<p>Reconoce en los textos literarios la posibilidad De desarrollar su capacidad creativa y lúdica.</p>	<p>m Escucha o lee adivinanzas, anagramas, retahílas, pregones y acrósticos que hacen parte de su entorno cultural.</p> <p>m Comprende el sentido de los textos de la tradición oral como canciones y cuentos con los que interactúa.</p> <p>m Entiende que hay diferencias en la forma en que se escriben algunos textos como los acrósticos y adivinanzas.</p> <p>m Interactúa con sus compañeros en dinámicas grupales que incluyen: declamación, canto, música y recitales, teniendo en cuenta los sonidos</p>	<p>Las vocales.</p> <p>-Las consonantes: M</p>	<p>Cartulina.</p> <p>- Marcadores.</p> <p>-Tablero.</p> <p>-Cuaderno.</p> <p>-Block.</p> <p>-Lápiz.</p> <p>-Lapicero.</p> <p>-Colbon.</p> <p>-Tijera.</p> <p>-Libro de Gr. 1</p> <p>-cabo.</p> <p>-balón.</p> <p>- colores.</p> <p>-pito.</p>	<p>-A través de los diversos juegos y rondas como:agua de limón, el lobo no esta aquí y otros juegos libres tradicionales del pacifico nariñense los estudiantes pudieron desarrollar sus actividades o contenido pedagógico que le permite mejorar su aprendizaje y alcanzar los logro propuesto en el área:Como la dinámica de la vocales etc. Que a través de esta dinámica mencionada los niños iban conociendo las letra de la vocales. Por ejemplo: Salio la (a) bis ,no se a donde ira, salio a comprar un regalo a su mama. Se sacaba un octavo de cartulina donde estaba dibujada la letra (a),y así de esa manera los niños la iban identificando cada una de ellas, a la medida que se iba realizando</p>	<p>Los niños del grado 1° de la institución educativa Policarpa boca de Telembí del municipio de Roberto Paya se pudo notar que a través de los juego y rondas dirigido y libres trabajan con mayor entusiasmo y motivación la cual le permite entender con mayor facilidad el aprendizaje. Y así lograr el logro propuesto en el área ya que a través del acople de los juego y ronda le permite al niño entender con mas facilidad las diferentes temáticas planteada en la malla curricular.</p>

	y juegos de palabras.			la dinámica se van mostrando el resto de la vocales.	
--	-----------------------	--	--	--	--

Nombre de la institución: POLICARPA BOCA DE TELEMBI

Nombre del docente: DOMINGO RAMOS ROSA OLIVIA ORDOÑEZ, JOSE MIGUEL ANGULO

Área: LENGUAJE

Grado:1°

Título del proyecto aplicado:

LOS JUEGOS Y RONDAS DEL PACIFICO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL AREA DE LENGUAJE DEL GRADO 1° DE LA INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA BOCAS DE TELEMBIA DEL MUNICIPIO DE ROBERTO PAYAN.

Logro	Evidencia de aprendizaje	Saberes de desarrollar	recurso	Acople con la propuesta investigativa
<p>Interpreta textos literarios como parte de su</p> <p>Iniciación en la comprensión de textos.</p>	<p>. m Comparte sus impresiones sobre los textos literarios y las relaciona con situaciones que se dan en los contextos donde vive.</p> <p>m Emplea las imágenes o ilustraciones de los textos literarios para comprenderlos.</p> <p>m Expresa sus opiniones e impresiones a través de dibujos, caricaturas, canciones, y los comparte con sus compañeros.</p> <p>m Identifica la repetición de algunos sonidos al final de los versos en textos de la tradición oral y los vincula con su respectiva escritura.</p>	<p>Las consonantes: ,P,s</p>	<p>-Cartulina.</p> <p>-Marcadores.</p> <p>-Tablero.</p> <p>-Cuaderno.</p> <p>-Bloc.</p> <p>-Lápiz.</p> <p>-Lapicero.</p> <p>-Colbon.</p> <p>-Tijera.</p> <p>-Libro de Gr. 1</p> <p>-Cabo.</p> <p>-Objeto reales.</p> <p>-Disfraz.</p>	<p>- A través de los juegos y rondas tradicionales del pacifico nariñense como:merequetengue, tingo tango y otros libre los niños desarrollaran sus actividades o contenido pedagógico que le permite mejorar su aprendizaje y alcanzar los logro propuesto en el área. A medida que se realizaba el juego de merequetengue los niños iban mencionando su nombre y algunas fruta o objeto que le llamaba la atención o que le gustaba y se escribía en el tablero. Cuando terminamos con ellos realizamos oraciones sencillas con los nombres de las frutas y de los objetos mencionado, con la ayuda del docente orientador y luego la escribieron y la leyeron.</p>

Nombre de la institución:POLICARPA BOCA DE TELEMBI

Nombre del docente:DOMINGO RAMOS

Área: LENGUAJE

Grado:1°

Título del proyecto aplicado:

LOS JUEGOS Y RONDAS DEL PACIFICO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL AREA DE LENGUAJE DEL GRADO 1° DE LA INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA BOCAS DE TELEMBIA DEL MUNICIPIO DE ROBERTO PAYAN.

Logro	Evidencia de aprendizaje	Saberes de desarrollar	recurso	Acople con la propuesta investigativa	Resultado pedagógicos alcanzado
<p>Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen.</p>	<p>. Comprende el propósito de los textos que lee, apoyándose en sus títulos, imágenes e ilustraciones. Explica las semejanzas y diferencias que encuentra entre lo que dice un texto y lo que muestran las imágenes o ilustraciones que lo acompañan. Lee palabras sencillas. Identifica la letra o grupo de letras que corresponden con un sonido al momento de pronunciar las palabras escritas.</p>	<p>-Las consonantes:S, N. -Silabas inversa con s,n</p>	<p>Cartulina. - Marcadores. -Tablero. -Cuaderno. -Block. -Lápiz. -Lapicero. -Colbon. -Tijera. -Libro de Gr. 1 -cabo. -balón. - colores. -pito.</p>	<p>A través de los juegos y rondas como: El puente se a quebrado, el capitán ordena y otros juego libres tradicionales del pacifico nariñense los niños desarrollaran sus actividades o contenido pedagógico que estaban planeado y al mismo tiempo que le permite mejorar su aprendizaje y alcanzar los logro propuesto en el área. De esa manera con el juego mencionado anteriormente como: El puente se a quebrado,conque lo curaremos, con cacara de huevo, burrito al potrero,que pase el rey,que are pasar ,el hijo del conde se se ara de queda. A traves de esta juego el niño interpreta oraciones y palabras sencillas que lo ayuda a ubicarse en su contexto. Los juego y rondas permite facilitar el aprendizaje en los niño permitiendo ser mas espontaneo con las cosa de la realidad.</p>	<p>-Los niños del grado 1° de la institución educativa Policarpa boca de Telembí del municipio de Roberto Paya se pudo evidenciar que a través de los juego y las rondas tradicionales del pacifico dirigida y libres trabajan con mayor entusiasmo y motivación, la cual le permite entender con facilidad los contenidos del área.</p>