

Práctica de los juegos tradicionales, como estrategia de aprendizaje significativo fuera del aula, en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Santander resguardo de males municipio de Córdoba (Nariño)

María Irene Mora Yandun

Lida Beronica Ruano

Segundo Bayardo Marcial Revelo

Universidad nacional abierta y a distancia “UNAD”

Escuela ciencias de la educación

Licenciatura en etnoeducación

Ipiales

2019

Práctica de los juegos tradicionales, como estrategia de aprendizaje significativo fuera del aula, en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Santander resguardo de males municipio de Córdoba (Nariño)

María Irene Mora Yandun

Lida Beronica Ruano

Segundo Bayardo Marcial Revelo

Trabajo de grado como requisito para optar el título de licenciados en etnoeducación

Daniela Lizeth Gómez Realpe

Mg. Psicología social

Asesora

Universidad nacional abierta y a distancia “UNAD”

Escuela ciencias de la educación

Licenciatura en etnoeducación

Ipiales

2019

Agradecimientos

Ante todo, queremos agradecer a Dios por permitirnos cristalizar este proyecto vida, en segundo a las autoridades indígenas gestoras del proyecto de licenciatura en etnoeducación, a nuestras familias que fueron un apoyo fundamental en nuestra formación profesional, de igual manera a la universidad UNAD y a sus tutores de quienes nos llevamos hermosos recuerdos, los compañeros (as) con quienes compartimos conocimientos, tristezas y alegrías.

A sí mismo un especial agradecimiento a la Institución Educativa Santander y sus directivos por darnos el espacio para realizar nuestra práctica pedagógica, a los estudiantes del grado quinto y padres de familia por haber formado parte de este proyecto.

Tabla de contenido.

	pág.
Resumen	9
Abstract	10
Introducción	11
Capítulo 1. Planteamiento del problema.	12
1.1 Descripción del problema	12
1.2 Pregunta de investigación	12
1.3 Justificación	13
1.4 Objetivos	14
1.4.1 Objetivo General	14
1.4.2 Objetivos Específicos.	14
Capítulo 2. Marcos de referencia	16
2.1 Marco de antecedentes	16
2.2 Marco teórico y conceptual	16
2.3 Marco contextual.	19
Capítulo 3. Diseño metodológico	21
3.1 Enfoque de investigación	21
3.2 Método de investigación	21
3.3 Tipo de investigación	21
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.	22
Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados	24
4.1 Reconocimiento de la existencia de los vestigios ancestrales como petroglifos, el sol de los Pastos.	24
4.2 Diseño de estrategia pedagógica enfocada en los juegos tradicionales	26

4.3	Implementación de la propuesta pedagógica “El taita sol”, juego tradicional	27
4.4	Conclusiones y recomendaciones	39
4.5	Reflexiones	40
	Referencias Bibliográficas	43
	Anexos	45

Lista de tablas

	pág.
Tabla 1: Malla curricular	36
Tabla 2: Diarios de campo	37

Lista de figuras

	pág.
Figura 1. Estudiantes en la piedra de los machines	25
Figura 2. Guía del resguardo de Cumbal	25
Figura 3. Estudiantes practicando el juego del Taita Sol	27
Figura 4. Primera fase de la construcción del Sol	30
Figura 5. Segunda fase, construcción del sol	30
Figura 6. Tercera fase de la construcción del Sol	31
Figura 7. Cuarta fase de la construcción del Sol	32
Figura 8. Fase cinco, construcción del sol	32
Figura 9. Socialización de la propuesta lúdico pedagógica	34
Figura 10. Niños de la I.E.S. Practicando el juego del Taita Sol	35
Figura 11. Estudiantes desfilando con el juego tradicional el Taita Sol elaborado en Bajo relieve	35
Figura 12. Implementación del juego Taita Sol – San Francisco Yungachala	39

Lista de anexos

	pág.
Anexo A. Consentimiento informado	46
Anexo B. Asentimiento	48
Anexo C Formato diario de campo	49

Resumen

El siguiente trabajo es una muestra de una de las estrategias pedagógicas de la enseñanza – aprendizaje, que, a través de la lúdica y los juegos tradicionales populares, los cuales contribuyen al fortalecimiento de la identidad en tanto tiene que ver con el uso y preservación de los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo. En la Institución educativa Santander, del resguardo de Males, con los estudiantes del grado quinto. Donde se puso en práctica la aplicación de esta estrategia, mediante el juego denominado “El taita sol” con las canicas, o bolas con el fin de concientizar a los docentes de la importancia de la lúdica en proceso enseñanza aprendizaje.

Tomando como base un aporte que hace en un (artículo o revista) del magisterio quienes dicen que: estudios han demostrado que, el aprendizaje en los niños y jóvenes es más significativo y perdura en la memoria retrospectiva cuando lo hacen de forma inconsciente, sin mayor esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes y así de esta manera, los pequeños esfuerzos se puedan convertir en grandes logros.

Las técnicas de recolección de la información fueron la entrevista y la observación participante, en el contexto de la investigación cualitativa.

Desde esas perspectivas, este novedoso juego que se implementó como estrategia didáctica que además de propiciar espacios para la práctica de los valores ancestrales como: la tolerancia, la solidaridad, respeto por las diferencias, el trabajo en equipo, la honestidad, la autoestima, la responsabilidad y el liderazgo entre otros, también se transversaliza la aplicación de éstos juegos a las diferentes áreas como matemática, biología, donde se evidencia unas medidas ancestrales como es la cuarta, el paso, partiendo de la unidad (1) desde donde se despliegan gran cantidad de conceptos y procesos matemáticos y geométricos ; en el área de sociales se trabajó con los símbolo ancestral del pueblo de los pastos el sol de las ocho puntas, incorporado en un juego llamativo el taita sol.

Palabras clave: Juegos tradicionales; Estrategia pedagógica; Aprendizaje significativo.

Abstract

The following work is a sample of one of the pedagogical strategies of teaching - learning, through the playful and popular traditional games, which contribute to the strengthening of identity as it has to do with the use and preservation of traditional games and meaningful learning. In the Santander Educational Institution, of the Males Indigenous Reservation, with the fifth-grade students. Where the application of this strategy was put into practice, through the game called "El Taita Sol" with marbles, or crystal balls in order to raise awareness among teachers of the importance of play in the teaching-learning process.

Taking the basis of a contribution made in an (article or magazine) of the teacher training bureau of Colombia who in the light of Piaget, said that: studies have shown that learning in children and young people is more significant and lingers in retrospective memory when they do it unconsciously, without much effort, having fun and enjoying the construction of their learning and so, in this way, small efforts can become great achievements.

The techniques for collecting the information were interviewing and participant observation, in the context of qualitative research.

From this perspective, this novel game was implemented as a didactic strategy that in addition to providing spaces for the practice of ancestral values such as: tolerance, solidarity, respect for differences, teamwork, honesty, self-esteem, responsibility and leadership among others, also given cross-cutting to the application of these games in different areas such as mathematics, biology, where some ancestral measures are evidenced, such as the fourth , step, starting from the unit (1) where a large number of mathematical and geometric concepts and processes are displayed; in the social science area we worked with the ancestral symbol of the village of the Pastos, the sun of the eight points, incorporated in a striking game El Taita Sol.

Key words: Traditional games; Pedagogical strategy; Significant learning.

Introducción

En el presente proyecto aplicado tiene como propósito incorporar el nuevo juego llamado “el taita sol” a las estrategias metodológicas que los docentes de la Institución Educativa Santander del Resguardo de Males municipio de Córdoba, con los 27 estudiantes de grado quinto para implementarlo como una alternativa de recursos didácticos, para salir de la cotidianidad del que hacer docente fuera del aula, siendo ésta una forma de salir de los métodos de corte tradicionales un tanto monótonos, que no le permiten al estudiante niño explorar su creatividad, habilidad, interacción y toda acción, expresión y sentimientos que tiene que ver con el libre desarrollo de la personalidad, de los valores tanto ancestrales como éticos.

La estrategia es compatible con todas las áreas es decir se puede trabajar de manera transversal en la temática que crea pertinente hacerlo, se ha aplicado a los centros asociados de la institución y cede central, cautivando la atención de los niños por éste novedoso juego, a pesar de que en un Centro Educativo no hubo el espacio físico adecuado, sin embargo, se implementó en el patio de una casa vecina adecuada. Logrando de esta manera el objetivo propuesto, propiciando un ambiente de condiciones óptimas, para que el aprendizaje sea más significativo y el conocimiento perdure en la memoria retrospectiva del estudiante.

Esta propuesta se fundamenta en las teorías de Piaget, referidas a la importancia de la lúdica en la enseñanza aprendizaje, por lo tanto, nuestro objetivo fue fortalecer los juegos tradicionales como una estrategia de aprendizaje significativo en los niños (as) del grado quinto, mediante unos objetivos específicos que apuntan a la búsqueda de una metodología aprendizaje más activa y dinámica. Esta propuesta dará a conocer las experiencias de los docentes en la aplicación de esta propuesta didáctica con el fin de lograr los objetivos propuestos para la misma...etc.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema.

Esta investigación nació de la necesidad de buscar una nueva forma o estrategia didáctica de enseñanza, que permitió darle un nuevo sentido a la educación aplicando estrategias innovadoras que sean del completo interés y agrado del estudiante, ya que a través del juego se logró captar la atención de los niños(as) ya que los métodos tradicionales de educación están perdiendo interés, la objetividad, la valides, donde el pensamiento del estudiante es más abierto al cambio, la innovación, lo dinámico y participativo.

Se ha detectado mediante la observación directa a docentes de la institución, que tiene dificultades en lograr la atención, el interés por el aprendizaje de los estudiantes del grado quinto y la dificultad de comprensión para que incorpore los nuevos conceptos a su esquema mental y es por eso, que nuestra propuesta a través del juego el taita sol como herramienta didáctica buscó motivar y despertó el interés por el aprendizaje y de esta manera el aprendizaje sea significativo.

1.2 Pregunta de investigación

La Institución Educativa Santander, ubicada en el corregimiento del mismo nombre está situado en la vía principal que comunica a Córdoba con la ciudad de Ipiales. Perteneciente al Resguardo de Males, Municipio de Córdoba Nariño, la Institución es de carácter oficial, la cual brinda educación en los niveles desde preescolar hasta grado once, en la modalidad de marroquinería y calzado, cuenta con una población estudiantil de 315 estudiantes sin contar los centros asociados, de los cuales son 27 estudiantes, 16 niñas y 11 niños que cursan el grado quinto con los cuales trabajamos la siguiente propuesta lúdica didáctica:

¿Cómo fortalecer la práctica de los juegos tradicionales, como una estrategia de aprendizaje significativo fuera del aula, en los estudiantes del grado quinto que no recuerdan los conceptos estudiados con otros métodos tradicionales?

1.3 Justificación

Esta estrategia pedagógica se la implemento en vista de la necesidad de encontrar una nueva estrategia didáctica con la práctica de los juegos tradicionales para recuperar el interés por el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Santander y sus centros asociados, que con el pasar del tiempo dichos juegos se han venido desplazando, debido a la mala utilización de los medios tecnológicos cuyos efectos son distanciar a las personas, aislando a los miembros de la familia, fomentando el individualismo, el sedentarismo la adicción y dependencia; los juegos tradicionales muy pocos niños lo practican en la actualidad, es importante que los estudiantes tomen conciencia y se apropien de la problemática, haciendo de ésta práctica parte esencial del manejo de su tiempo libre.

Se desarrolló también con el fin de que los niños y niñas conozcan los juegos que en anteriores épocas practicaban sus padres y abuelos para que los pongan en práctica y a través de ellos conozcan la riqueza cultural del Resguardo de Males.

La estrategia “Jugando construimos conocimiento y reconstruimos la tradición” además de rescatar actitudes, valores y parte de la cultura, es un aporte en nuestros centros educativos y sede central, que permitan a los estudiantes desarrollar y mejorar habilidades y destrezas motoras-cognitivas que le permitan al mismo tiempo recordar conceptos fundamentales en diferentes áreas y recrearse en el marco de la convivencia escolar.

En la condición de relacionarse con las demás personas o grupos, a través de una comunicación permanente fundamentada en afecto, la tolerancia, el respeto y la honestidad que se adquiere a través de la práctica de los juegos tradicionales y que permite a largo plazo convivir y compartir en armonía en las diferentes situaciones de la vida social, en su comunidad de Santander o entorno en cualquier rol que el individuo haya escogido como meta de su proyecto de vida.

Además, presentamos este proyecto como requerimiento de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD y la aplicación de diferentes conocimientos adquiridos en el transcurso de estos periodos académicos.

Aprovechando ese escenario del proyecto de utilización del tiempo libre, retroalimentar la práctica de los juegos tradicionales como una alternativa sana de que los niños y jóvenes encuentren en los juegos tradicionales un aliciente o distracción, al mismo tiempo aprendizaje y

frecuenten menos los juegos violentos y nocivos de la tecnología que tienen invadido a las nuevas generaciones.

Esta propuesta buscó, aportar en el componente académico del PEC, de la I. E. Santander que se está trabajando de manera transversal en todas las áreas, cuyas actividades se visibilizan en las programaciones culturales deportivas y fiestas cósmicas de la institución; desde el ámbito escolar se puede valorar y promover los saberes tradicionales, no se trata de sustituir los procesos y espacios de aprendizaje comunitarios. Más bien desde el reconocimiento de esos espacios tratar de generar condiciones para revitalizar aquellos procesos que se han interrumpido la relación de los niños con las generaciones de mayores y con los sabedores de las comunidades.

Lo que se pretende es mostrar con ayuda de herramientas metodológicas y de sistematización y desde las formas de conocimiento disciplinares se pueden abordar con nuevas perspectivas los conocimientos tradicionales.

La meta de esta propuesta es valorar su propia herencia cultural y enfocar su trabajo educativo hacia el desarrollo de la comunidad, mejorando su calidad de vida en el sentido humanístico.

Por otra parte, las observaciones y seguimientos informales realizados a docentes, nos da fundamento para afirmar que en la metodología de los docentes se ha encontrado características como la rutina de su cotidianidad académica, desempeñando su cargo dando órdenes con rigidez y poco o nada armoniosa convirtiéndose en una metodología aburridora y tradicional, siempre encasillada en las cuatro paredes y con los mismos recursos didácticos de todos los años escolares. La descripción planteada nos permite al grupo de investigación de los compañeros de la UNAD.

Ponentes de esta propuesta, plantear una alternativa pedagógica basada en la lúdica y los juegos tradicionales como es el de las guabarras o bolas adaptado al juego llamado “el taita sol”

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Fortalecer la práctica de los juegos tradicionales, como una estrategia de aprendizaje significativo fuera del aula, en los estudiantes del grado quinto que no recuerdan los conceptos estudiados con otros métodos tradicionales

1.4.2 Objetivos específicos.

Reconocer la existencia de los vestigios ancestrales como petroglifos, el sol de los pastos, con la salida de campo hacia los sitios sagrados, como es la piedra de los Machines y la laguna de Cumbal, ubicada en el resguardo indígena del gran Cumbal.

Diseñar la estrategia pedagógica que favorece el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños (as) a través del juego tradicional denominado “El taita” sol mediante el campeonato inter-quintos en la Institución Educativa Santander.

Implementar los juegos tradicionales, específicamente el juego del taita sol en el grado quinto con docentes, directivos y comunidad educativa, la institucionalización de los juegos tradicionales, que permitan mejorar el desarrollo integral del niño.

Capítulo 2. Marco de referencia

2.1 Marco de antecedentes.

Para la elaboración de esta propuesta las fuentes de donde nos documentamos fueron artículos, revistas etnográficas, páginas de internet, y sabedores. Desde las nociones de cada antecedente de este proyecto aplicado, las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance del aprendizaje con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. (actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano y Sandra Rodríguez Calderón, Ibagué3, 10 de julio del 2015).

El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños. Logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial. Según Cedeño, R.S. (2015)

Desde esta mirada se crea un proyecto pedagógico de aula “el trencito de los valores” como mecanismo de intervención que facilitara el fortalecimiento de los valores en los niños del aula preescolar, reconociendo su contexto y vinculación de los agentes (padres, docentes-directivos comunidad) que contribuyen de forma permanente en este proceso, fortaleciendo la calidad de vida los niños y el gusto por obtener destrezas dentro y fuera de la institución educativa.

2.2 Marco teórico y conceptual.

Los juegos tradicionales en el contexto americano, tienen mucha similitud en los diferentes pueblos y aún se siguen practicando, algunos conservan el mismo nombre en todos los pueblos, otros juegos conservan la esencia, aunque se conocen con otro nombre, como en el caso del

Resguardo de Males, que ancestralmente practicaban el juego de las guabarrías y que hoy en la contemporaneidad se las conoce comúnmente como bolas.

El eje central epistemológico del presente trabajo que se fundamenta en las teorías de Vygotsky, Piaget, Montessori, Chevallard y Huizinga, todas ellas referidas a la importancia de la lúdica en la enseñanza aprendizaje. De ahí la necesidad inaplazable de elaborar fundamentos teóricos que fortalezcan, justifiquen, orienten, resignifiquen y contribuyan al perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje, a partir de una metodología lúdica y creativa que más allá de afianzar su conocimiento significativo favorezca la creatividad, el gusto y la inventiva del estudiante, en el desarrollo de habilidades para expresar ideas, interpretar, representar, usar diferentes tipos de lenguaje y describir relaciones. (Revista de la facultad de educación 2016; 23:31- 41).

En el ámbito del juego, el estudiante tiene libertad de explorar y dar libertad a la imaginación, lo que le permite descubrir otras habilidades que no habían aflorado con los métodos de enseñanza aprendizaje tradicional.

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance del aprendizaje con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. (Actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de Los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. (Gómez, Molano, y Rodríguez, S., 2015).

Para que el aprendizaje sea significativo, es de vital importancia el ambiente en donde se desarrolla la actividad, propiciando un escenario de confianza, calidez, despertando el interés, los interrogantes e inquietudes y la expectativa por el descubrimiento de nuevas experiencias que enriquecen su conocimiento y a la vez su formación como persona.

En Colombia, se practican muchos de los juegos tradicionales en diferentes comunidades no precisamente indígenas, sino que es popular generalmente en instituciones Educativas, en el barrio o vecindario, por temporadas.

En la cultura del pueblo de los pastos se conserva la práctica de los juegos tradicionales, especialmente en los sectores rurales, donde no hay accesos a las tecnologías de la comunicación, sin embargo se está trabajando en el rescate de éstos, en las Instituciones Educativas, impulsados por los docentes etno educadores en los proyectos del tiempo libre y

como estrategia didáctica, haciendo extensiva la invitación a los demás docentes para que aborden dicha práctica como herramienta pedagógica en las demás áreas. Funlibre (1988)

Basado en la heterogeneidad de la población estudiantil, y en la expectativa de romper el esquema de la educación tradicional y vertical impuesta por el gobierno a través del P.E.I, esta propuesta tiene el carácter de ser interactiva, que rompe con las estructuras tradicionales y verticales del poder y el autoritarismo y “que es la heterogeneidad y el conflicto pedagógico los que determinan la problematización de la realidad para crecer.

Además, el PEI se basa en estructuras cognitivas importadas de otros países, dominantes contruidos y pensados en una comunidad homogénea, sin tener en cuenta la diversidad de culturas de pensamiento, que existen en nuestro país y una de ellas es la comunidad Indígena del Resguardo del Resguardo de Males.

Entre los diferentes enfoques, el cualitativo consideramos interesantes analizar sobre este tema. Se encuentra el enfoque acerca del desarrollo moral de los preescolares desarrollado por J. Piaget y algunos de sus seguidores (Kohlberg-Constance Kamii). Así como el de la escuela histórico-cultural liderada por L.S. Vygotsky y algunos de sus continuadores (Boschovicli L. I. y otros). (Enciclopedia de la Psicopedagogía, 2001).

En sus estudios sobre el desarrollo moral, Piaget lo concibe como un tránsito desde una moral heterónoma hasta la aparición de la autonomía moral, donde el tipo de relaciones interpersonales están basadas en la igualdad, la reciprocidad y la cooperación. En ese camino aparecerán los conceptos de responsabilidad objetiva en la que se juzgan los 27 actos por su resultado (alrededor de los siete años) y la responsabilidad subjetiva en la que los actos se juzgan por la intención del ejecutor. (Alrededor de los 9-10 años), tomado de: (la lúdica una estrategia pedagógica en la construcción de valores para favorecer procesos de enseñanza – aprendizaje Cedeño. S (2015).

Y a nivel local como referente tenemos nuestro PEC, que se está fortaleciendo e implementando con el concurso de todos los docentes involucrándonos de una o de otra manera en la transversalización de las actividades lúdicas propias como la danza y los juegos tradicionales, que están incluidos e institucionalizados en las actividades como es la de los “juegos de la amistad” que se desarrolla como proyecto transversal, dado que en nuestro resguardo Indígena de Males tenemos las danzas ancestrales autóctonas, y este conocimiento

propio de nuestros estudiantes lo llevamos a las diferentes áreas en lo pertinente, recreando así en los centros educativos de nuestra Institución.

No podemos desconocer y cabe mencionar en el marco legal la constitución política en sus Art: 22, 30, 41, 44 y 52. Derecho a la educación, la cultura, a la recreación y la libre expresión.

Convención sobre los derechos del niño, Art, 31” derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

Código de infancia y adolescencia, Art: 17 “Derecho a la vida y a la calidad de vida y a un ambiente sano. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la vida, a una buena calidad de vida y a un ambiente sano en condiciones de dignidad y goce de todos sus derechos en forma prevalente.

Código de infancia y adolescencia, Art: 43. “Las instituciones de educación primaria y secundaria, públicas y privadas, tendrán la obligación fundamental de garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a su dignidad, vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar”.

Ley 181 de 1995. “Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte”

UNISEF obligaciones de la familia, Art 29 inciso 13. Ley 1098 del 2006, Art 1, “derechos de los niños (as) y adolescentes de pueblos indígenas, derechos a la recreación y a crecer en un ambiente sano”.

2.3 Marco contextual.

Este proyecto se desarrolló en la Institución Educativa Santander, ubicada en el corregimiento del mismo nombre situado en la vía principal que comunica a Córdoba con la ciudad de Ipiales. Perteneciente al Resguardo de Males, Municipio de Córdoba Nariño Institución de carácter oficial, la cual brinda educación en los niveles desde preescolar hasta grado once, en la modalidad de marroquinería y calzado, con una población estudiantil de 315 estudiantes sin contar los centros asociados, de los cuales 27 estudiantes, 16 niñas y 11 niños que cursan el grado quinto con los cuales trabajamos la propuesta.

En el corregimiento de Santander se caracteriza por tener un potencial deportivo, tiene una población aproximadamente de 3.220 habitantes, de los cuales el 95% es indígena. La fuente económica de esta comunidad es la agricultura, las especies menores, comercio y transporte en menor escala.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1 Enfoque de investigación

El enfoque de esta investigación más pertinente dadas las características de la misma es el cualitativo que fue considerada interesante en sus estudios sobre el desarrollo moral de Piaget.

El enfoque cualitativo a diferencia del cuantitativo para sus investigaciones no se basa en datos numéricos o sea en datos estadísticos cuantificables si no en las características de los fenómenos y de las variables. Por lo tanto, es válido que nuestra propuesta de investigación sea de corte cualitativo, ya que está basado en la observación directa de la metodología rutinaria tradicional que los docentes de la I. E. Santander aplican en el proceso educativo sin lograr resultados significativos, por lo anteriormente mencionado el enfoque de este proyecto es de carácter cualitativo y de investigación acción.

3.2 Método de investigación

Mediante la investigación – acción, Lewis argumentaba que se podía lograr en forma simultaneas avances teóricos y cambios sociales. (Rodríguez, 2015 y otros, p. 3)

Este tipo de investigación se adecua a nuestro proyecto de investigación ya que según Kurt Levis la investigación acción es participativa, integral, colaborativa y que además permite desarrollar la parte critica del individuo, que finalmente permite dar un verdadero cambio positivo ante una problemática que se presenta en los diferentes contextos, logrando cambios significativos en nuestras comunidades educativas.

3.3 Tipo de investigación

El método de investigación descriptivo es el procedimiento utilizado en las ciencias para describir las características del fenómeno, del sujeto o población a estudiar. (Martínez, 2016).

Nuestro proyecto el juego del taita sol desarrollado en la Institución Educativa Santander y en sus cuatro centros asociados donde se lo dio a conocer por medio de una socialización, empezando por los padres de familia del grado quinto, para el desarrollo de esta propuesta se obtuvo el consentimiento y asentimiento de los mismos para dar inicio con los objetivos de nuestro proyecto, en los cuatro centros asociados con los niños (as) junto con su director de

grupo se realizó el dibujo del taita sol en el tablero para darles a conocer en qué consistía el juego a demás demostrarle al docente como mediante este juego se puede enseñar diferentes áreas y lograr cambios significativos en la educación. Luego se prosiguió a desarrollar el juego en un área de suelo dibujado el taita sol.

También se desarrollaron entrevistas a los docentes para conocer que tanto practicaban o conocían de los juegos tradicionales y que opinión tenían acerca de nuestro proyecto.

Mediante una salida pedagógica con los estudiantes de los grado quinto y padres de familia hacia el Resguardo de Cumbal para evidenciar el taita sol que nuestros indígenas dejaron plasmado en la piedra conocida como piedra de los machines, con el propósito de que evidencien y reconozcan la importancia de cuidar y preservar nuestra cultura. Por lo tanto, podemos decir que nuestro proyecto es de carácter descriptivo ya que nos permitió mantener una observación directa hacia las diferentes reacciones de nuestros estudiantes, padres familia y docentes.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.

Para lo cual se tuvo en cuenta la entrevista, la observación directa y el diario de campo.

La entrevista semiestructurada es un instrumento de recolección de información utilizada en la investigación de tipo cualitativo, la cual está conformada de preguntas de respuestas puntuales sí o no, dejando abierta la posibilidad del entrevistado de argumentar la respuesta espontáneamente sin seguir un guion.

La observación directa es otro instrumento de recolección de la información de la investigación cualitativa, donde además tiene un contacto directo con los elementos o caracteres en los cuales se presenta el problema que se pretende investigar.

El diario de campo es un instrumento de recolección de datos usados especialmente en las actividades de investigación, en donde se evidencia los sucesos de todas las actividades que ocurren en un lugar determinado.

Observación directa y evidencia de la inclusión del juego del taita sol en la inauguración de los juegos de la amistad de la I. E. Santander 2019.

Para el segundo objetivo que se refiere a favorecer el desarrollo del aprendizaje significativo, a partir de una metodología lúdica y creativa, las técnicas e instrumentos de recolección de la información, fueron los diarios de campo de los cuatro centros asociados, donde se desarrolló la socialización de la propuesta pedagógica.

En el tercer objetivo específico referido a la salida pedagógica a los sitios sagrados de la piedra de los machines y laguna de Cumbal, Las técnicas e instrumentos de recolección de información fueron el diario de campo, la entrevista a una sabedora del resguardo de Guachucal.

Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados

4.1. Reconocimiento e importancia de los vestigios ancestrales en el territorio de Cumbal, como el petroglifo del sol de los pastos.

Con este objetivo se logró que los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Santander, que conocieran realmente el símbolo sagrado el sol de los pastos petrificado en el arte rupestre de la piedra de los Machines del resguardo del Gran Cumbal, para lo cual contamos con la guía y acompañamiento de las compañeras sabedoras de esta región: Yesenia Inguilan Peña y Dilma Victoria Tatalcha quienes dieron a conocer el significado de este vestigio sagrado logrando así, concientizar del valor significativo que representa para las comunidades indígenas o en particular para la comunidad de nuestro resguardo de Males.

Desde el punto de vista tanto de los estudiantes como padres de familia, tuvo un gran impacto de desilusión, por el abandono absoluto y deterioro de este símbolo milenario único, que está siendo destruido debido a la explotación de la cantera y que tanto las autoridades como comunidad no han tomado conciencia del valor patrimonial de cultura pastos que tienen en su territorio.

Estudiantes y padres de familia expresan su sentimiento frente a la importancia que se le debe dar a este sitio sagrado representativo de las comunidades indígenas.

A pesar de que en nuestro resguardo indígena de Males no tenemos el privilegio de tener un sitio sagrado de tanto valor cultural, sin embargo, le damos mucha importancia y respeto que este símbolo sagrado.



Figura 1. Estudiantes en la piedra de los machines
Fuente: Archivo fotográfico de los autores



Figura 2. Guía del resguardo de Cumbal
Fuente: Archivo fotográfico de los autores

4.2 Diseño de la estrategia pedagógica enfocada en el aprendizaje significativo a través del juego tradicional del taita sol.

Favorecer el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños (as) a través del juego tradicional denominado el taita sol que se desarrollara como campeonato inter- quinto en la Institución educativa Santander y sus centros asociados.

El diseño de la propuesta se la realizo basados en la observación directa de la metodología utilizada por los docentes de la I.E. Santander, teniendo la entrevista a compañeros que trabajan con los estudiantes del grado quinto sobre las herramientas pedagógicas y recursos didácticos que utiliza para el desarrollo de sus actividades académicas en las diferentes áreas.

Así mismo los diarios de campo y la información obtenida a través de la oralidad de nuestro sabedor del territorio de la comunidad de Santander, lo dicho anteriormente nos permite darle fundamento y valides a nuestra propuesta lúdica pedagógica.

Esta propuesta didáctica facilitó el acercamiento y la predisposición del estudiante con una buena actitud frente a las temáticas desarrolladas usando esta estrategia lúdica del juego el taita sol, despertando el interés por lo desconocido y la participación activa en la construcción del conocimiento significativo.

A demás, acorde a la matriz de vaciado, esta estrategia, busco sensibilizar a los compañeros docentes para que mediante el juego tradicional adaptado al juego taita sol, reflexionen y replanteen sus métodos y estrategias pedagógicas

Otro aspecto importante, es en la formación integral del estudiante en cuanto al desarrollo y practica de los valores tanto ancestrales como éticos, tanto al interior de la familia como en el contexto escolar y social.

En este espacio de la práctica del juego tradicional del taita sol se demuestra otros valores como el respeto por las diferencias la equidad de género, la identidad la cooperación la sana convivencia, el liderazgo, además revitalizar nuestra riqueza cultural y propicia un espacio amplio en cultura y tradición.

Según “el teórico norteamericano David Ausubel, quien afirma: el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso”. (Wikipedia).

Los estudiantes del grado quinto de la I.E, Santander, a través de las diferentes socializaciones que se realizaron durante el proceso del desarrollo de esta propuesta ya

incorporaron la construcción gráfica, el concepto y significado que tiene para la comunidad indígena del resguardo de Males, del símbolo sagrado el sol de los pastos. Basados en estos preconceptos y con la salida pedagógica a la piedra de los machines, tuvieron la oportunidad de verificar la existencia de esta maravilla cultural del sitio sagrado que merece darle la importancia etnohistórica que tiene, descifrar el mensaje y el conocimiento propio, su ideología, su concepción de la pacha mama y de la naturaleza que nuestros ancestros plasmaron para que su sabiduría perdure en el tiempo.

El proyecto que durante este tiempo se lo vino desarrollando , a través de un plan de aula con una estrategia didáctica que no solo buscaba que nuestros estudiantes adquirieran una información necesaria sino también adquirieran habilidades y actitudes, logrando así un aprendizaje significativo y además aportando a que en el futuro tengamos niños más independientes, seguros de sí mismos, niños con liderazgos, estamos seguros que con esta propuesta los niños y niñas adquieren valores, como aprender a convivir y respetar su entorno.

Con este objetivo se logró que los niños (as) reconozcan y se apropien de nuestra identidad cultural y a la ves por medio de este proyecto lúdico pedagógico aprenda diferentes temáticas Correspondientes a cada área, de una manera más dinámica e integradora que fortalece el conocimiento significativo.



Figura 3. Estudiantes practicando el juego del Taita Sol

Fuente: Archivo de los autores

4.3 Implementación de los juegos tradicionales específicamente el juego del taita sol.

La estrategia didáctica de ésta propuesta, tubo acogida e impactó positivamente en los estudiantes, padres de familia y docentes de la Institución Educativa Santander, quienes

encuentran en ella una nueva alternativa innovadora que rompe el esquema tradicional en el proceso enseñanza aprendizaje y se espera que con éste recurso metodológico, que los docentes frecuenten en su quehacer diario, se evidencie el cambio tanto de actitud frente al proceso educativo como en el rendimiento académico de los estudiantes.

La consigna “aprender jugando” no es reciente, hace 37 años la Unesco, publicó un documento en el que se propone al juego como estrategia pedagógica. Jugar “es la razón de ser de la infancia”, pero también “ofrece al pedagogo un medio de conocer mejor el niño y renovar los métodos pedagógicos”.

El juego es una actividad inconsciente de plena satisfacción del niño, en donde disipa toda su capacidad, habilidades, destrezas, es un espacio donde se auto explora todas potencialidades, las cuales dieron los fundamentos y argumentos válidos a la comunidad educativa para la implementación y la inclusión en los juegos de la amistad que institucionalmente se desarrollan todos los años escolares.

Desde la perspectiva de la comunidad, nuestra propuesta causó un motivo para fortalecer nuestra cultura, puesto que los juegos tradicionales en la actualidad han perdido espacio y que mejor estos escenarios lúdico didácticos para revitalizar los valores, los usos y costumbres de nuestros mayores y padres de familia. Estas consideraciones fundamentan nuestra propuesta de establecer los juegos tradicionales como una estrategia lúdica didáctica eficaz en la construcción del conocimiento significativo en los estudiantes del grado quinto de la I.E. Santander.

La reflexión que nos deja a los docentes es, la invitación hacia la búsqueda e implementación y conservación de las nuevas estrategias lúdicas aplicadas en el aula, para darle un nuevo sentido, desde otra perspectiva desde el que hacer docente.

Esta propuesta busca que los niños (as) de la Institución Educativa Santander del Resguardo de Males, fortalezcan la aplicación de actividades lúdicas y juegos tradicionales, como estrategia metodológica que favorece el desarrollo integral y del aprendizaje significativo en los niños y niñas del grado quinto, además conozcan y comprendan la importancia de los símbolos sagrados propios de nuestro resguardo y pueblo de los pastos en su proceso de aprendizaje, que se implementará en el área que sea pertinente, siendo fundamental en nuestra cultura y que se debe sentir como parte de nuestra identidad, todo esto lo pretendemos conseguir a través de la lúdica donde no solo aprenderán y conocerán el lenguaje de nuestros mayores si no también aprenderán los valores y aspectos importantes como nuestra cultura, uno de los juegos que

emplearemos es el juego de las bolas adaptado “al taita sol” este nuevo juego es el que llamó la atención en los niños (as) de los centros e institución Educativa de Santander.

El juego con las bolas, que se ha diseñado usando el símbolo sagrado del sol de los pastos, llamado “EL JUEGO DEL TAITA SOL” con el objetivo de revitalizar nuestra riqueza cultural, los cuales nos propician un espacio muy amplio en cultura y tradición aplicable a diferentes áreas, en donde se crea y recrea los valores ancestrales, y a la vez como estrategia de enseñanza para cambiar el aprendizaje rutinario.

¿Cómo se juega y se aprende en los símbolos sagrados, con “el taita sol”?

Otra de las estrategias de la lúdica que también se practica es en el churo cósmico, identificando el significado de los tres mundos que se juega en una línea curva continúa cerrada, similar al de la culebra, a manera de inducción para que las niñas aprendan y practiquen el tingué, en un símbolo ancestral representativo del pueblo de los pastos.

Sin embargo, la propuesta está centrada en el símbolo el sol de las ocho puntas, cuya ruta o trayectoria perimetral, debe ser recorrida por el participante en 50 o 60 intervenciones o tingues con su cacha, saliendo del punto de partida que es el centro del cuadrado, donde se encuentra el botón de la caza consistente en bolas las cuales al depositarlas reciben el nombre de energías.

Construcción Del Sol De Los Pastos

Tomamos una (1) vara o palo recto, el cual nos representa en matemáticas la unidad 1, o sea el número entero uno (1), puede ser una varenga (la palabra varenga se deriva de vara) o regla de 3, 6, 9, 12...cuartas, jemes, pies, es decir cualquier medida ancestral, según el tamaño que queremos hacerlo, teniendo en cuenta que su dimensión sea múltiplos de tres (3), con el fin de dividirla en tres partes iguales señalando con tinta de sancía que es una planta propia o un marcador.

Seguidamente se coloca el palo o varenga sobre la superficie plana (el plano es, un lugar geométrico), en sentido vertical (Clases de líneas según orientación) como se aprecia en la Figura.4.

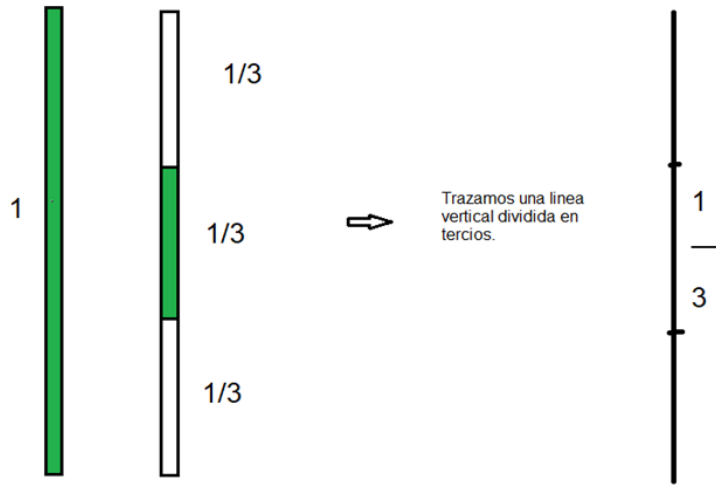


Figura 4. Primera fase de la construcción del Sol
Fuente: Bayardo Marcial Revelo

El siguiente paso consiste en trazar con la misma varenga una línea horizontal colocando la escuadra y haciendo coincidir la marca del tercio como se indica en la Figura 5.

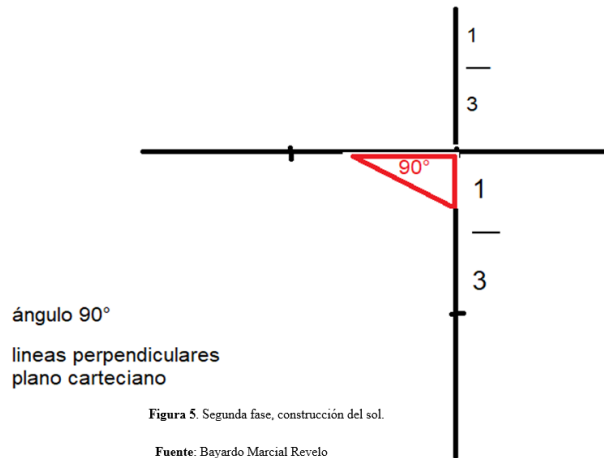


Figura 5. Segunda fase, construcción del sol.
Fuente: Bayardo Marcial Revelo

Posteriormente por cualquiera de las marcas visibles del tercio, intersecamos nuevamente una línea y repetimos el proceso, hasta obtener un cuadrado formado por dos pares de rectas paralelas entre sí, que se intersecan, como muestra la Figura. 6.

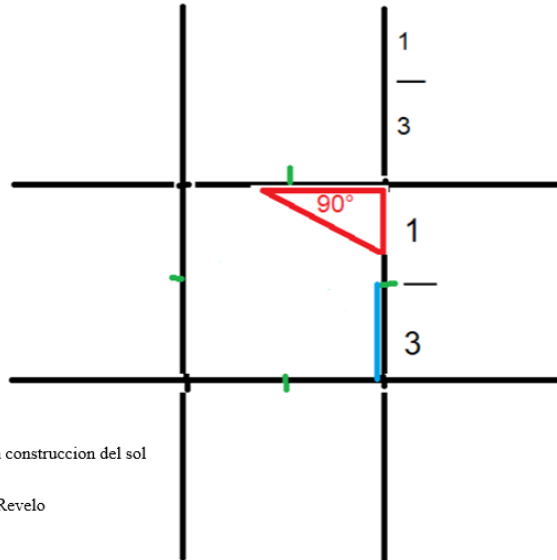


Figura 6. Tercera fase de la construcción del sol

Fuente: Bayardo Marcial Revelo

Figura 6. Tercera fase de la construcción del sol
Fuente: Bayardo Marcial Revelo

Recordemos que la distancia de un lado del cuadrado es $1/3$, si le encontramos el punto medio (la media aritmética) a ese lado equivaldría a dividir $1/3$ en dos partes iguales, es decir

$$\frac{1/3}{2/1} = \frac{1}{6}$$

O lo que es lo mismo $1/2 (1/3) = 1/6$, señalamos esos puntos medios en los cuatro lados del cuadrado así:

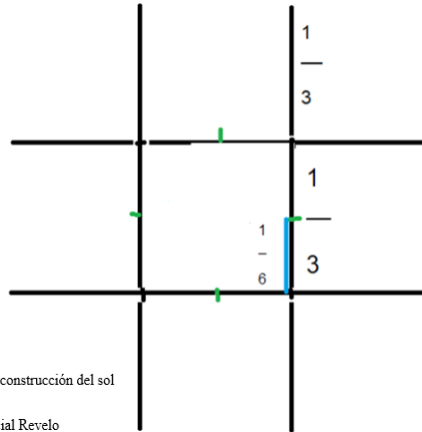


Figura 7. Cuarta fase, construcción del sol

Fuente: Bayardo Marcial Revelo

Figura 7: Cuarta fase de la construcción del sol
Fuente: Bayardo Marcial Revelo

Y, por último, unimos los extremos de las líneas con los puntos medios encontrados con segmentos de rectas oblicuas, formando triángulos rectángulos cuya base es $1/6$ y la altura $1/3$, a la vez éstos lados del triángulo se llaman catetos en donde podemos incluso, aplicar el famoso Teorema de Pitágoras (grados 8° , 9°) para encontrar la distancia de la línea oblicua o hipotenusa, de igual manera es aplicable en funciones trigonométricas del grado 10° , como lo indica la fig. 8.

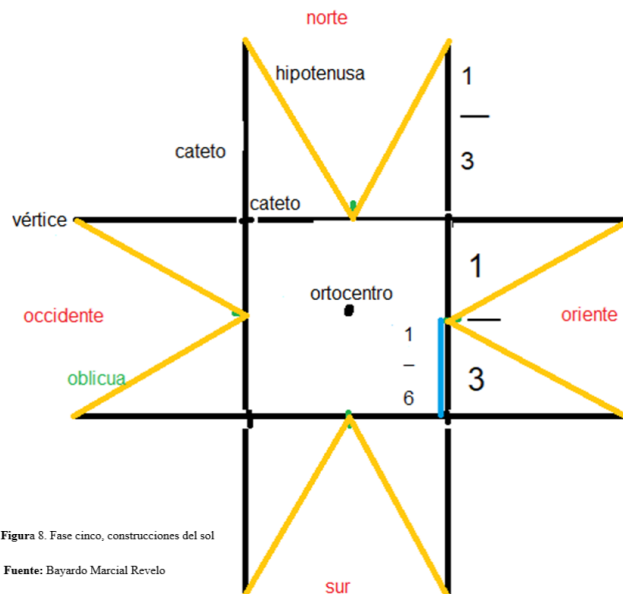


Figura 8. Fase cinco, construcciones del sol

Fuente: Bayardo Marcial Revelo

Figura 8. Fase cinco, construcción del sol
Fuente: Bayardo Marcial Revelo

Gracias al taita sol (Inti) existe la vida animal, vegetal y todos los ecosistemas sobre la madre tierra o pacha mama, **el sol es el centro de la vida**, ésta temática se puede transversalizar en el área de ciencias naturales, que representa la luz del conocimiento, el principio y el fin de la vida, la esperanza de un nuevo horizonte en nuestro proyecto de vida que apuntará siempre al éxito, al norte (puntos cardinales, territorio, cultura , identidad etc., en el área de sociales), el sol es enigmático y digno de respeto, nos irradia energía, alegría en cada uno de nosotros en quienes brilla la vida, desde el primer momento de nuestra existencia. Quien no ha sudado al calor del sol y en compañía de hermanos, amigos y vecinos, no tuvo infancia.

En el presente proyecto queremos además de rendirle tributo al taita sol, al mismo tiempo con respeto, pedirle permiso de acuerdo a los usos, costumbres y tradiciones de nuestros ancestros, con los guaguas o niños estudiantes de la Institución Educativa Santander, para usar toda su potencialidad pedagógica en la construcción y reconstrucción del conocimiento significativo a través ,del juego que lo hemos denominado “El taita sol” como una estrategia lúdica para aplicarla en diferentes áreas y grados.

En la Institución Educativa Santander y sus cuatro centros asociados, previa concientización y conocimiento tanto de directivos y algunos docentes, de los padres y madres de familia como estudiantes del grado quinto (5°), se procedió a socializar el proyecto de cómo dibujar y construir un prototipo del sol de los pastos, tanto en una superficie sin cuadrícula como en el piso sin pavimentar, es decir en tierra lisa que es el escenario desde donde construiremos el conocimiento, jugando con las bolas o canicas el nuevo juego del “Taita sol”. ver fotos 1 y 2.

Una vez trazado el sol de los pastos en una superficie plana en tierra con la técnica de construcción que anteriormente se dio a conocer, se procede a reclamar con la boquilla de un tubo metálico de pupitre escolar, con el fin de darle un aspecto de profundidad (o bajo relieve) a las líneas, de tal manera que queden como surcos o senderos por donde transitará la bola del jugador.

Para dar inicio al juego, los participantes se inscriben previamente, con fin de llevar un orden en el juego, luego se dan a conocer las reglas, ejemplo:

- 1.-Se conforman los equipos los cuales hacen la respectiva inscripción, en una planilla.
- 2.-De cuantas bolas caza cada jugador, las cuales se deben depositar en los vértices del ángulo recto del cuadrado y representan las “energías” del sol.

Luego se procede a designar los turnos haciendo lanzamientos desde la línea externa ubicada a unos 3-4 pasos dependiendo de la edad y habilidad de los participantes, la cachá que más cerca del agujero ubicado en pleno orto centro del sol, iniciará el juego los demás, de acuerdo a la distancia relativa entre sus respectivas cachas; si un jugador no logra ubicar su cachá en el área del cuadrado, pierde su turno, dado un eventual caso de que un participante llenara su cachá en el hueco (utilizaremos el término ancestral gueco), se gana el sol, se apropia del taita sol, recibiendo todas las energías, convirtiéndose automáticamente en el ganador del juego del taita sol. Si los participantes son numerosos se puede formar en grupos, para organizar eliminatorias.

Todos los jugadores deben salir del corazón del sol (el gueco) hacia el oriente, dado que, hacia este punto cardinal está ubicada la mayor parte de nuestro territorio del Resguardo de Males en donde se encuentra la reserva.

Ecológica y una gran biodiversidad de fauna y flora; continúan avanzando con el tingué 50 o 60 veces siguiendo el recorrido de las ocho puntas en sentido positivo, es decir por la izquierda, sin salirse del surco, jugador que se salga queda por fuera del juego, agotadas las 50 o 60 oportunidades, queda en posición de espera de un nuevo turno, si no cuenta con la mala suerte de que un adversario le de alcance y lo totee, sacándolo del juego. Si un jugador logra avanzar hasta el punto cardinal Sur, (es decir $3/4$) del perímetro, se hace acreedor de una energía es decir una bola, si logra culminar toda la trayectoria se gana todas las energías, es decir gana el juego “del taita sol”.



Figura 9. Socialización de la propuesta lúdica pedagógica
Fuente: Archivo fotográfico de los autores



Figura 10. Niños de la I.E.S. practicando el juego del taita sol

Fuente: Archivo fotográfico de los autores

Figura 10. Niños de la I.E.S. practicando el juego del Taita Sol
Fuente: Archivo fotográfico de los autores



Fig. 11. Estudiantes desfilando con el juego tradicional, el "Taita sol" elaborado en bajo relieve

Fuente: Archivo fotográfico de los autores.

Figura 11. Estudiantes desfilando con el juego tradicional el Taita Sol elaborado en bajo relieve
Fuente: Archivo fotográfico de los autores

Tabla 1.
Malla curricular

MALLA CURRICULAR PROPUESTA PEDAGOGICA

ASIGNATURA: Ciencias sociales y democracia

GRADO. 5°

PERIODO: I y II

IDEA CENTRAL: ¿Cómo formar hábitos de práctica de los juegos tradicionales, como estrategia de aprendizaje significativo, en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Santander?

CONTENIDOS	CONCEPTOS	ACTIVIDADES	LOGROS	EVALUACION
*Derechos y derecho propio. *Simbología ancestral del pueblo Pasto. *juegos tradicionales * El juego denominado “el taita sol” como estrategia pedagógica.	* Conjunto de principios y normas, expresivos de una idea de justicia y de orden, que regulan las relaciones humanas en toda sociedad. *Representaciones gráficas que identifican un pueblo y que ha trascendido en la historia. *Juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicos. * “El juego del taita sol” es una propuesta lúdica novedosa transversal	*Plenaria de debate sobre los derechos H, además del derecho Mayor. *Socialización de las carteleras con los símbolos ancestrales. *Construcción del sol y el churo cósmico en bajo relieve para la práctica de las guabarras o canicas, con la nueva adaptación del juego llamado “el taita sol”. *Salidas pedagógicas a los centros asociados de la Institución. *Concurso de los inter-quintos con los centros asociados. *Salida pedagógica a la piedra de los machines, Guachucal, con padres y estudiantes del grado 5°	*Comprender que el derecho Propio o derecho Mayor es innato en las comunidades indígenas. *Interpretar a groso modo el significado de la simbología de los Pastos. *Identificar que juegos son tradicionales y practica con las canicas en el sol y churo cósmico. *Incorporar de manera significativa los conceptos transversales en las áreas trabajados con la estrategia del juego “el taita sol”	*Elabora una cartelera con la simbología ancestral, y socializa al grupo. *Comprende que a través de los juegos tradicionales y la simbología aplicada a través del juego se puede construir el conocimiento en muchas áreas.

Diario de campo

Según Pérez Porto, J. y Merino M. (2009) lo define como: “El diario de campo es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados”.

Para este trabajo se socializo con los padres de familia y estudiantes de la institución educativa Santander, resguardo de males municipio de Córdoba, para dar a conocer la propuesta en donde se explica que deben firmar un consentimiento informado y un asentimiento; los padres de familia refieren que están de acuerdo con el proyecto firman y apoyan la propuesta.

Tabla 2.

Diario de campo

Información básica	
Fecha:	05-04-2019
Colegio:	I. E. Santander.
Docente titular:	Olga Esperanza Criollo.
Docente en formación:	Segundo Bayardo Marcial Revelo
Grado:	5°
No. de estudiantes:	27
Semana:	Semana 4 (01/04-05/04-2019)
OBJETIVO DE LA SEMANA:	
Socializar el proyecto aplicado, del juego “El taita sol” en el centro educativo de Muesmuera Alto a todos los estudiantes, ya que, en el grado quinto únicamente, con el fin de que pongan en práctica esta estrategia metodológica de aprendizaje.	
DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO:	
Se evidencia el interés que tienen los estudiantes de practicar este juego que les será muy útil para aprender jugando y jugar aprendiendo, de tal manera que no dudaron en pedirle a su docente que se les concediera toda la jornada para disfrutarla en esta actividad.	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO:	

La propuesta fue acogida por los estudiantes quienes estaban motivados tanto por la visita de nuevos docentes como por el tema del juego en sí y les causo mucho interés en la propuesta.

¿QUÉ RELACIÓN EXISTE ENTRE LO OBSERVADO CON LOS APORTES TEÓRICOS DE SU PROPUESTA?

Los teóricos afirman que el cambio de metodología de la enseñanza en un grupo siempre es llamativo y crea una expectativa en los niños, lo cual genera un ambiente propicio para cautivar su atención y hacer que a través del juego el conocimiento sea significativo.

¿QUÉ LE APORTA LO OBSERVADO A SU QUÉ HACER PROFESIONAL?

Es fundamental el apoyo de los padres de familia en cualquier proceso de aprendizaje y el cambio de estrategia es llamativo tanto para estudiantes como padres de familia, por lo que genera expectativa de todos los actores del proceso y eso es lo que hace interesante de la investigación.



Figura 12. Implementación del juego taita sol Sanfrancisco

Yungachala

Fuente: Archivo fotográfico de los Autores

Figura 12. Implementación del juego Taita Sol – San Francisco Yungachala

Fuente: Archivo fotográfico de los autores.

4.4 Conclusiones y recomendaciones

En el proceso del desarrollo de esta propuesta lúdica pedagógica, que se ha implementado con los estudiantes del grado quinto de la I.E. Santander, hemos detectado factores positivos y negativos, que inciden en la construcción del conocimiento significativo.

Uno de los factores positivos es que la totalidad de los padres y madres de familia de los 27 estudiantes que cursan el grado quinto de básica primaria tuvieron la plena disposición de participar en el proyecto aplicado de esta propuesta lúdica pedagógica, brindando el

acompañamiento incondicional en todas las actividades y tareas programadas alcanzando el objetivo de la propuesta.

Otro aspecto importante que debe ser tenido en cuenta por los docentes de las nuevas generaciones es propiciar un ambiente de confianza y acercamiento con el estudiante y que más conveniente y oportuno, con el juego tradicional el taita sol, utilizado como herramienta didáctica motivadora que incite y despierte el interés por la aprensión del conocimiento.

A sí mismo, también se encontró aspectos negativos frente a la propuesta ya que un docente de la Institución tiene diferencias herradas de la concepción de la etnoeducación, donde se percibe una actitud negativa frente a la educación propia, catalogándola como un retroceso en el conocimiento, pero eso no fue motivo para desistir en el avance de nuestra propuesta, ya que tenemos muy claro el propósito y alcance de la estrategia metodológica que se implementó.

Además, concluimos que el símbolo sagrado del sol de los pastos se puede utilizar como estrategia lúdico metodológica para el fortalecimiento del aprendizaje, de una manera más dinámica e integradora que favorece el conocimiento significativo, usando la estrategia lúdica del taita sol despierta el interés por lo desconocido, la participación activa, en la construcción del conocimiento significativo, además esta estrategia metodológica busca sensibilizar a los compañeros docentes, para que mediante el juego tradicional adaptado al juego del taita sol reflexionen y replanteen sus métodos y estrategias, que redundan en la formación integral del estudiante en cuanto a la práctica de los valores, tanto ancestrales como éticos al interior de la familia, como en el contexto escolar y social.

Con el juego como estrategia mediadora del conocimiento, garantiza que tengamos niños más independientes, seguros de sí mismos, niños con liderazgo; y estamos seguros que con esta propuesta los niños y niñas adquieran valores, como aprender a vivir y respetar su entorno.

4.5 Reflexión

Es importante el apoyo de los padres de familia en cualquier proceso de aprendizaje cuando se trata de innovar y si el cambio de estrategia metodológica logra los objetivos propuestos y es llamativo, tanto para estudiantes como para los padres de familia, genera expectativa de todos los actores involucrados en el proceso enseñanza aprendizaje y eso es lo que hace interesante de la investigación educativa.

La lúdica y los juegos tradicionales como el juego "Del taita sol" se pueden canalizar y convertir en un potencial como herramienta pedagógica de mucha importancia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Las nuevas generaciones están cambiando y por lo tanto los maestros no podemos enseñar con los mismos métodos que aprendimos nosotros, debemos tener la disponibilidad de estar abiertos a la innovación, al cambio, a la investigación.

Por lo anterior, con esta propuesta hacemos la invitación a los docentes a echar una mirada desde el mismo ángulo o perspectiva de los estudiantes que no es que no quieran aprender, sino que no les gusta la forma de hacerlo y para que el aprendizaje sea significativo, el estudiante debe ser el protagonista del conocimiento, interactuando en un ambiente o en un escenario donde él, sea el actor principal.

Ausubel planteo que el aprendizaje significativo se da cuando un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee es decir con la estructura cognitiva ya existente, los niños con los cuales realizamos nuestro proyecto son estudiantes que conocen de nuestra cultura y reconocen la importancia y el valor que se le debe dar, la propuesta consiguió fortalecer a un más la cosmovisión cultural de los niños (as) del grado quinto de la Institución Educativa Santander, y sus escuelas asociadas, a través del juego llamado el juego del taita sol, propuesta lúdica pedagógica que busco que los estudiantes aprendan de una forma más activa, participativa e integradora, que estreche más los lazos de amistad, solidaridad, el respeto a la diferencia para crear un mejor ambiente en el medio donde crecen y experimentan toda su creatividad.

Durante el desarrollo de esta propuesta nos encontramos con personas que nos brindaron todo su apoyo, como docentes y padres de familia, donde están de acuerdo en buscar nuevas estrategias lúdicas para un mejor aprendizaje, manifestaron que la educación siempre ha estado encasillada en lo rutinario y que es bueno darle otro ambiente de confianza donde los estudiantes puedan interactuar más con su docente y que más apropiado este juego del taita sol, que no solo es una estrategia lúdica que el docente puede realizar transversalidad en las diferentes áreas del conocimiento, sino además propicia ambientes sanos que favorezcan el libre desarrollo de los niños (as).

Queda mucho más por hacer, una de ellas es institucionalizar los juegos del taita sol como juego tradicional en la Institución Educativa Santander, logramos que conozcan de nuestra propuesta les llamo la atención, apoyaron nuestro proyecto y ahora esperamos que se reconozca

la importancia de seguir trabajando en ello, y darle un espacio a este gran trabajo para que sea un aporte más en la realización del PEC. De dicha Institución donde se tuvo oportunidad de realizar nuestra práctica pedagógica, donde no solo buscamos un aprendizaje significativo para nuestros estudiantes, sino también rescatar lo propio y darle la importancia que se merece a lo que un día fue tan sagrado para nuestros ancestros, y que en la actualidad poco a poco han sido desplazados por la llegada de otros conocimientos occidentales.

Antes de cerrar este capítulo y para finalizar nos gustaría manifestar nuestra percepción de todo lo aprendido durante este tiempo, nos hemos empeñado en sacar adelante esta propuesta, porque queremos aprender cosas nuevas, y cambiar de cierto modo las metodologías de enseñanza.

Tradicionalmente, nuestra misión es convertirnos en docentes investigadores de las diferentes problemáticas que se presentan dentro del aula y darle solución de una manera que permita mantener un ambiente sano para un mejor aprendizaje.

Referencias

Fuentes primarias.

- Criollo, Olga Esperanza (2019). Entrevista de M, Mora. (Cinta de audio) (TDT 1002). Proyecto aplicado. Jugando construimos conocimiento y reconstruimos tradición, corr. Santander - Córdoba Nariño.
- Inguilan, Peña Yesenia (2019). Entrevista de V, Ruano. (Cinta de video) (111438 mp4). Proyecto aplicado. Jugando construimos conocimiento y reconstruimos tradición, Cumbal.

Referencias Bibliográficas

- Asociacion chaquiñan. (2015). juego propio del cuspe. Recuperado de:
https://youtu.be/_97byV8A-Ns
- Abreu, J.s.,Parra Gonzalez, C., & Molina Arenas, E.H.(2012). El Rol de las preguntas de Investigación en el Método Científico. (España). Revista Daena (Internacional Journal Of Good Concience), 7(1), 169-187. Recuperado de:
[http://www.spentamexico.org/v7-n1/7\(1\)169-187.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n1/7(1)169-187.pdf)
- Comunic Alfa. 2017. 12 Juegos Tradicionales Que Marcaron La Infancia De Los Colombianos. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=tUBTr0DEpok>
- Código de infancia y adolescencia. ley 1098 de 2006. Cod 17. recuperado de:
https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- CEDEÑO RAMIREZ. S (2015) tesis de grado. Libro universidad mariana pg. 22 y 23.
Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Córdoba-Peréz, D.M & Martínez-Cuesta,L. (2016) *La lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas en la Institución Educativa Padre Isaac Rodríguez*. Revista de la Facultad de Educación pdf. Recuperado de:
<http://funes.uniandes.edu.co/10379/1/C%C3%B3rdoba2016La.pdf>
- Fundación Colombiana de tiempo libre y recreación FUNLIBRE (1988- 2006). Recuperado de:
<http://www.funlibre.org/documentos/>
- Giraldo.A.F. 2017. EL TIEMPO, Maestros sin miedo a jugar, Disponible en:
[https://mx.blastingnews.com=ocio y cultura](https://mx.blastingnews.com=ocio-y-cultura)

Gómez -Rodríguez, T., Molano, O.P. & Rodríguez- Calderón, S. (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. Ibagué -Tolima. recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Grenier Díaz, M.H. (2000). *La Formación De Valores En La Edad Preescolar*. ciencia y sociedad volumen xxv, número 4. pág. 2- 3. Instituto Tecnológico de Santo Domingo. recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/870/87011297005.pdf>

Hurtado de Barrera, J. (2010). Tercera Edición, Fundación Sygal: Caracas. (Parte II Capítulo 3 y 4).

Ley 1098 de 2006. Código de infancia y adolescencia, Art: 43. Recuperado de: https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm

Ley 1098 de 2006. Código de infancia y adolescencia, Art: 29 inciso 13. Recuperado de: https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm

Lex Base. Ley 181 de 1995. Recuperado de: <https://www.lexbase.co/lexdocs/indice/1995/l0181de1995>

Moreno. A, (2018). *Juegos Tradicionales Pasto – Nariño*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Pd7pyxys_gM

Manual de convivencia de la Institución Educativa Santander (2016) P.E.I y P.E.C, misión y visión. Pag 3-4.

Martinez, C. Investigación Descriptiva: Tipos y Características. Liferder.Com. Recuperado de: <https://www.liferder.com/investigacion-descriptiva/>

Pérez Porto, J. y Merino M. (2009) Definición de diario de campo. Tomado de definiciones. recuperado de: <https://definicion.de/diario-de-campo/>

Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos Ginebra, Suiza. *Convención sobre los Derechos del Niño*. Recuperado de http://www.hchr.org.co/documentoseinformes/documentos/html/pactos/conv_derechos_nino.html

ANEXOS

Anexo A

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, _____ con documento de identidad _____, estudiante de la I.E. SANTANDER acepto participar en la investigación adelantada por los estudiantes:

LIDA VERONICA RUANO, MARIA IRENE MORA YANDUN Y SEGUNDO BAYARDO REVELO

Estudiantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), entre tanto he recibido toda la información necesaria de forma clara, comprensible y satisfactoria sobre la naturaleza, objetivos y procedimientos que se implementarán en la investigación denominada:

JUGANDO CONSTRUIMOS CONOCIMIENTO Y RECONSTRIMOS TRADICION., que se adelanta como Trabajo de Grado, en la modalidad Proyecto Aplicado, para optar el título de Licenciado en Etnoeducación

Hago constar que acepto participar de manera voluntaria, teniendo en cuenta el compromiso de los investigadores en el manejo confidencial de la información y su compromiso social con el bienestar de los participantes. De tener preguntas sobre la participación en este estudio, puedo contactarme con la Coordinación de Práctica Pedagógica del Programa de Licenciatura en Etnoeducación

MARIO JURADO, al número de celular 3207840905, o con MARIA CRISTINA GOYES la Asesora del trabajo de investigación al número de celular .3174983285.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, que puedo retirarme del estudio en el momento que desee, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Firma del padre de familia

Nombre del estudiante: _____

Identificación No. _____ Firma Estudiante - Maestro

Nombre Estudiante - Maestro

Identificación N^º: _____



Anexo B

Yo, _____ perteneciente al Centro Educativo o Institución Educativa Santander, En forma voluntaria manifiesto que:

He recibido toda la información necesaria de forma clara, comprensible y satisfactoria sobre Los objetivos y actividades que se implementaran en el proyecto aplicado denominado: JUGANDO CONSTRUIMOS CONOCIMIENTO Y RECONSTRUIMOS TRADICION

Adelantada por los estudiantes maestros

LIDA VERONICA RUANO, MARIA IRENE MORA Y SEGUNDO BAYARDO REVELO, con quiénes conozco y deseo colaborar.

Doy cuenta que me explicaron que vamos a realizar un estudio para tratar de aprender sobre las personas que dicen la verdad y las personas que dicen mentiras. Me informaron que, si acepto, me hará preguntas sobre las personas, desarrollarán actividades y observarán varias clases.

Reconozco que puedo hacer preguntas las veces que quiera en cualquier momento del estudio. Además, si decide que no quiero terminar el estudio, puedo parar cuando desee. Fueron claros en que nadie puede enojarse o enfadarse conmigo si decido que no quieres continuar en el estudio.

TEN EN CUENTA ANTES DE FIRMAR:

Si firmas este papel quiere decir que lo leíste, o alguien te lo leyó y que quieres estar en el estudio. Si no quieres estar en el estudio, no lo firmes. Recuerda que tú decides estar en el estudio y nadie se puede enojar contigo si no firmas el papel o si cambias de idea y después de empezar el estudio, te quieres retirar.

Firma del participante del estudio

Firma del investigador. Fecha

Anexo C
Formato diario de campo

Información básica	
Fecha:	
Colegio:	
Docente titular:	
Docente en formación:	
Grado:	
No. de estudiantes:	
Semana:	
OBJETIVO DE LA SEMANA:	
DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO:	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO:	
¿QUÉ RELACIÓN EXISTE ENTRE LO OBSERVADO CON LOS APORTES TEÓRICOS DE SU PROPUESTA?	
¿QUÉ LE APORTA LO OBSERVADO A SU QUÉ HACER PROFESIONAL	