

JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA SER INCLUIDA EN LA MAYA CURRICULAR DEL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN EL GRADO TERCERO DE PRIMARIA DEL CENTRO EDUCATIVO PALO SECO DEL MUNICIPIO DE ROBERTO PAYAN.

ALIRIO LANDAZURI MINOTA
CRUZ ENILDA QUIÑONES CORTES
DEISY FELIZA CORTES CORTES

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Etnoeducación

Pasto

2019

JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA SER INCLUIDA EN LA MAYA CURRICULAR DEL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN EL GRADO TERCERO DE PRIMARIA DEL CENTRO EDUCATIVO PALO SECO DEL MUNICIPIO DE ROBERTO PAYAN.

ALIRIO LANDAZURY MINOTA
CRUZ ENILDA QUIÑONES CORTES
DEISY FELIZA CORTES CORTES

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

Jaime Ernesto Paz Feliciano

Magister en Estudios Urbanos

Asesor

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Etnoeducación

Pasto

2019

Agradecimientos (o dedicatoria)

Agradezco a mis hijos Jhorman Johan castillo cortes, Sandra Yomaira Angulo cortes, Aris Tatiana Angulo cortes, Angélica Elisabeth Angulo cortes

Por ese apoyo que me dieron para que yo cumpliera esta meta y también por esa, comprensión y paciencia que tuvieron durante todos esos tiempos que me ausentaba de la casa para cumplir con un sueño que anhelaba hace muchos años.

A mi sobrina Jesica Matilde Montaña y a mi sobrina Fabiola Jaqueline Montaña por haberme colaborado en momentos difíciles y ese amor y ese apoyo que me han dado durante todos estos años de mi vida.

A mi Mama de crianza Hilaria Isidora Cortes a quien quiero mucho le agradezco infinitamente por todo ese apoyo, ese amor que me ha dado durante todo el recorrido de mi vida que a pesar que no es mi verdadera madre pero hizo el papel como si lo fuera, allí enferma me ha colaborado y me ha apoyado le agradezco infinitamente y mil y mil gracias.

Deisy Felisa Cortes.

Este triunfo se los dedico a mis hijos Regina Yaricel Angulo, Luis Fernando Angulo, María Jacqueline Angulo, Johan Carmelo Angulo, Jover Jerlay Angulo, Yanny Angulo.

En especial a mi hija Regina Angulo que estuvo con migo en todo momento incondicionalmente y por haberme apoyado en el trayecto de este proceso a mi esposo Wilson Angulo por haberme dado ese apoyo incondicional mil y mil gracias.

Cruz Enilda Quiñones Cortes

Le agradezco a mis padres, a mis hijas Carolina Landázuri Quiñones, Adriana Landázuri quiñones, Wendy Landázuri Quiñones, Alina Yarledi Landázuri Quiñones, Matilde Quiñones y a mis compañeros de trabajo.

Por tener esa paciencia cuando me ausentaba de ustedes para poder cumplir una meta que hoy la estoy haciendo realidad.

Alirio Landázuri

AGRADECIMIENTO

Le damos gracias a Dios todo poderoso, por darnos la vida, la salud, fortaleza para poder realizar nuestros sueños que deseábamos por muchos años.

También les agradecemos a los consejos comunitarios y a secretaria de educación por ser los gestores del proyecto para que estos sueños se convirtieran en realidad.

A la UNAD por haber sido la única que tomo este proyecto para poder brindarnos la carrera de profesional para que todos los que contamos con esa *fortuna pudiéramos realizarla*.

A los docentes por haber tenido esa paciencia de compartir sus experiencias con nosotros y a todos nuestros compañeros de grupo y no grupos por habernos colaborado mutuamente muchas gracias por todo Dios amado.

AUTORES

Tabla de Contenido

	pág.
Resumen	8
Introducción	9
Capítulo 1. Planteamiento del problema	
1.1 Descripción del problema	
1.2 Pregunta de investigación	
1.3 Justificación	
1.4 Objetivos	
1.4.1 Objetivo General	
1.4.2 Objetivos Específicos	
Capítulo 2. Marcos de referencia	
2.1 Marco de antecedentes	
2.2 Marco teórico y conceptual	
2.3 Marco contextual	
Capítulo 3. Diseño metodológico	
3.1 Enfoque de investigación	
3.2 Método de investigación	
3.3 Tipo de investigación	
3.4 Descripción de manejo y aplicación de la malla curricular	
Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados	
4.1 (Subtítulo alusivo al primer objetivo específico)	
4.2 Diseño de estrategia pedagógica enfocada en (...)	
4.3 Implementación de la propuesta pedagógica (...)	
4.4 Conclusiones y recomendaciones	
Referencias bibliográficas	
Anexos	

Lista de tablas

	pág.
Tabla 1. Elementos que conforman el diseño de las unidades didácticas	38
Tabla 2. Título de la tabla	
Tabla 3.	47
Tabla 4.	50
Tabla 5.	51
Tabla 6.	

Lista de figuras

	pág.
Figura 1. EQUIPO DE INVESTIGADORESE	57
Figura 2. MAPA DE NARIÑO, UBICANDO EL MPIO DE ROBERTO PAYAN	57
Figura 3. VEREDA PALOSECO.	58
Figura 4. FORMACION DE ESTUDIANTES EN EL PATIO DE LA ESCUELA	59
Figura 5. STOP, ADAPTADO A LAS FIGURAS GEOMETRICAS	60
Figura 6. LAS FIGURAS GEOMETRICAS	60
Figura 7. JUEGO DEL RELOJ DE MATUSALEN	62
Figura 8. INVESTIGADOR EXPLICANDO EL RELOJ	63
Figura 9. ESTUDIANTES EN RONDA EN EL PATIO DE LA ESCUELA	65
10. SABEDOR CON ESTUDIANTES (CARLOS CORTES)	
11. RONDA EL MEREQUETENGUE.	

Lista de Anexos

	pág.
Anexo A. MALLA CURRICULAR.	79
Anexo B. COPLAS ALUSIVAS AL PROYECTO APLICADO	82
Anexo C.	89
Anexo D.	94
Anexo E.	98

Resumen

Con éste trabajo de investigación de Juegos y Rondas Tradicionales, los investigadores buscamos que los niños y niñas del centro educativo Paloseco, del municipio de Roberto Payan, tengan y conozcan un mayor conocimiento sobre las principales rondas y juegos tradicionales propios de su comunidad, los cuales va a permitir fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. A través de la implementación de los juegos y rondas tradicionales, los investigadores pretendían fortalecer los procesos educativos de los estudiantes del grado tercero del centro educativo focalizado y así contribuir a la educación propia que propone el Proyecto Etnoeducativo Afronariñense (PRETAN). Con la utilización y aplicación de los juegos y rondas tradicionales, conjuntamente con las Tics fortalecer ayudar los procesos educativos, dónde los estudiantes puedan producir sus propias ideas, pensamientos y estén más interesados y motivados a recibir éstos conceptos, además en todos los espacios de nuestra vida se encuentran estos elementos culturales, por ende el individuo se ve obligado a utilizarlos. Ésta propuesta permitió la integración y acoplacion de las matemáticas, con los juegos y rondas tradicionales ya que la estrategia más acorde para que el estudiante aprenda mejor es a través del juego, por eso se nos pareció muy importante aplicar ésta propuesta en dicho centro educativo.

Abastrac

With this research work of Traditional Games and Rounds, researchers seek that children of the Paloseco school, of the municipality of Roberto Payan, have and know more knowledge about the main rounds and traditional games of their community, which will allow to strengthen the teaching-learning process. Through the implementation of the traditional games and rounds, the researchers aimed to strengthen the educational processes of the third grade students of the focused educational center and thus contribute to the own education proposed by the Ethnoeducational Afronariñense Project (PRETAN). With the use and application of traditional games and rounds, together with the Tics, we will strengthen the educational processes, where the students can produce their own ideas, thoughts and are more interested and motivated to receive these concepts, in addition to all the spaces of our life these cultural elements are found, therefore the individual is forced to use them. This proposal allowed the integration and coupling of mathematics, with traditional games and rounds since the most appropriate strategy for the student to learn better is through the game, that is why it seemed very important to apply this proposal in said educational center.

Introducción

Los juegos y rondas se convierten en una ciencia que cumplen dos funciones primordiales: la primera, que podría considerarse universal proporcionar estructura lógica al pensamiento para enfrentar de manera segura diversos campos de la actividad humana; y la segunda, sirve como una herramienta que permite resolver adecuadamente las situaciones de la vida diaria, que de una u otra forma están ligadas a los avances del mundo moderno, fundamentado en el desarrollo y la aplicación de las matemáticas como la enseñanza de los juegos y rondas empleando un modelo tradicional que contribuye a alcanzar un aprendizaje significativo. Por tal motivo se pretende mejorarla

Con este trabajo de rondas y juegos tradicionales buscamos que los niños y niñas del centro educativo palo seco del municipio de Roberto payan tengan y conozcan un mejor conocimiento sobre las principales rondas y juegos tradicionales y que esto permita fortalecer nuestra enseñanza aprendizaje. A través de la implementación de los juegos y rondas tradicionales, se pretende fortalecer los procesos educativos de los estudiantes y docente del centro educativo de Palo seco y así poder tener una educación más avanzada, contextualizada, competitiva y de calidad.

Con la utilización y aplicación de los juegos y rondas tradicionales de la mano de las nuevas tecnologías de las TIC en los procesos educativos los estudiantes pueden producir sus propias ideas, pensamientos y estarán más interesados y motivados a recibir estos conceptos, además en todos los espacios de nuestra vida se encuentran estos elementos culturales, por ende el individuo se ve obligado a utilizarlos, una vez analizada esta propuesta pensamos que con esta estrategia se genera educación.

La matemática es el estudio de los números y el espacio. Más precisamente, es la búsqueda de patrones y relaciones. Esta búsqueda se lleva a cabo mediante conocimientos y destrezas que son necesarios adquirir, puesto que llevan al desarrollo de conceptos y generalizaciones utilizadas en la resolución de problemas de diversa índole, con el fin de obtener una mejor comprensión del mundo que nos rodea y contribuir a la solución de necesidades específicas de las personas. La matemática es una manera de pensar caracterizada por procesos tales como la exploración, el descubrimiento, la clasificación, la abstracción, la estimación, el cálculo, la predicción, la descripción, la deducción y la medición, entre otros. Además, la matemática constituye un poderoso medio de comunicación que sirve para representar, interpretar, modelar, explicar y predecir. La matemática es parte de nuestra cultura y ha sido una actividad humana desde los primeros tiempos. La matemática, por tanto, permite a los estudiantes apreciar mejor su legado cultural al suministrarles una amplia perspectiva de muchos de los logros culturales de la humanidad.



FIGURA No. 1 EQUIPO DE INVESTIGADORES.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

Escogimos este tema, a raíz de la preocupación que tenemos como docente, de que nuestros sabedores se están llevando todo sus conocimientos con ellos, ya que nuestros niños, niñas y jóvenes no se están interesando a cerca de las diferentes estrategias que tienen las rondas y juegos tradicionales como herramienta pedagógica para ser incluida en la maya curricular del área de matemáticas en el grado tercero de primaria del centro educativo Palo seco del municipio de Roberto Payan, y para ello iniciamos el trabajo de investigación con nuestros estudiantes del grado tercero (3°) de primaria conozcan sobre todas las bondades y beneficios que tienen las rondas y juegos tradicionales en nuestra salón de clases y también en la comunidad y para todos los afros. La enseñanza aprendizaje de las matemáticas. Lo novedoso de la propuesta es que nos permite a los docentes de la básica primaria y secundaria del centro educativo Palo seco del sector rural del municipio de Roberto Payan y aprovechando la coyuntura motivacional que tienen los subdirectivas docentes y la administración municipal, el fortalecimiento, la implementación y la utilización de nuevas estrategias y competencias en la orientación de los contenidos temáticos que se deben abordar en los alumnos y alumnas de la básica primaria y secundaria de este contexto poblacional. Competencias que los docentes y estudiantes comprendan la importancia de implementar y mejorar estrategias metodológicas que permita un enfoque lúdico vivencial y contextualizado del aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes con quienes interactuamos.

Aplicar e innovar en cada uno de los contenidos temáticos en enfoque lúdico vivencial contextualizado de los conocimientos adquiridos que respondan a satisfacer las necesidades que tienen los niños y niñas en su quehacer diario. Valorar el contexto en que interactúa el niño en

sus variedades de situaciones y necesidades que se la presentan diariamente, donde se requiere del dominio de diferentes aprendizajes de los procesos matemáticos que adquieren para satisfacerlos. Los juegos y las rondas poseen la ventaja de interesar a los alumnos, con lo que, en el momento de jugar, se independizan relativamente de la intencionalidad del docente y pueden desarrollar la actividad, cada uno a partir de sus conocimientos. Pero la utilización del juego en el aula debe estar dirigida a su uso como herramienta didáctica: jugar no es suficiente para aprender. Justamente, la intencionalidad del docente diferencia el uso didáctico del juego de su uso social. En el momento de jugar, el propósito del alumno es siempre ganar, tanto dentro como fuera de la escuela. El propósito del docente, en cambio, es que el alumno aprenda el contenido que está involucrado en el juego. A lo largo de la historia, contrario a lo que el común de las personas han pensado, el desarrollo de las matemática ha estado plenamente relacionado con el juego y la lúdica; realmente quienes han realizado aportes significativos en esta ciencia han pasado tiempo creando y pensando en los juegos que esta área del saber ha ido generando: acertijos, problemas ingeniosos, rompecabezas geométricos y los cuadrados mágicos, son solo una pequeña muestra de que las matemáticas se ha desarrollado paralela a los juegos que ella misma va generando.

Esto lo podemos ver claramente argumentado con lo que sigue: Las matemáticas siempre han tenido un sentido lúdico. Muchas de las profundas reflexiones alrededor de los problemas matemáticos han estado teñidas de una motivación y un reto apasionante que produce placer y sensación de búsqueda y logro. Para Arquímedes, Euclides, Leibniz o Einstein las matemáticas tuvieron los trazos de una apasionante aventura del espíritu. Las matemáticas, al igual que están en todo lo que conocemos, se encuentran claramente dibujadas en los juegos y acertijos. Según el propósito que nos propongamos, los docentes elegiremos el material y/o lo

adaptará en función del contenido a enseñar. Luego, es necesario que organice el grupo y vaya conduciendo la clase en etapas sucesivas en relación con cada juego. Los docentes organizaremos las clases en grupos, proporcionándoles junto con el material las reglas correspondientes al juego y los roles que cada uno asumirá durante su desarrollo. Es importante tener en cuenta que todos los integrantes del grupo deben participar activamente del juego y las rondas tradicionales, desde el punto de vista cognitivo, pudiendo incluso abarcar más de un rol. Cada grupo jugará el juego hasta terminar. Los docentes recorreremos las clases aclarando las dudas que pudieran aparecer respecto de las reglas del juego. Aquí conviene destacar que el juego y los grupos deben estar armados de modo que sea posible hacer un cierre en común.

Luego se planteará un momento de reflexión sobre el desarrollo del juego y las rondas tradicionales: qué estrategias utilizó cada uno, si todos jugaron de la misma manera, si se detectó alguna estrategia más eficiente que otras dentro de las utilizadas, etc. Incluso es posible plantear aquí, según la intencionalidad original del docente, algunas preguntas que lleven a los alumnos a reflexionar sobre el contenido particular que se ha querido trabajar con el juego planteado.

Esta última discusión deberá tener un cierre en el que los docentes destaquemos

Sintéticamente los contenidos trabajados. Esta última etapa de cierre está íntimamente ligada a la intencionalidad didáctica de la actividad planteada, a los contenidos que se han querido trabajar y al alcance logrado por la producción de los diferentes grupos respecto de este contenido. El cierre permite al docente presentar las denominaciones representaciones y relaciones con otros conocimientos considerados válidos en Matemática de los conocimientos utilizados durante el juego. A su vez, permite que los alumnos tomen conciencia de que han logrado un nuevo aprendizaje y reconozcan en forma explícita las relaciones de lo nuevo con lo conocido. Es importante tener en cuenta que ningún juego se

juega una sola vez; de ser así impediría el progreso de los alumnos en el uso de estrategias mejores que las ya utilizadas y aprendidas en ocasión de la discusión de la partida anterior. En los juegos dirigidos a fomentar la realización de cálculos por parte de los alumnos, por ejemplo, la repetición del juego y rondas permitirá reutilizar los cálculos ya memorizados y las estrategias aprendidas en la realización de otros además del ensayo de nuevas estrategias.

Por lo tanto, a partir del estímulo de la propia acción que el juego y las rondas tradicionales en matemáticas conciernen debemos ayudar al alumno a desarrollar su mente y sus potencialidades intelectuales, sensitivas y sociales por el propio interés que produce sin pensar en otra cosa que alcanzar en un primer momento, que el propio juego. Esto permite desplegar con mayor libertad su imaginación, sus estrategias de resolución lógico deductivas, teniendo en cuenta las reglas aceptadas por los jugadores, sin pensar en estructuras conceptuales que pueda marcarse en teorías tradicionales. Estos aspectos nos llevan a afirmar que los juegos son un recurso didáctico más y como docentes debemos conocerlos. Debemos reflexionar sobre la selección de juegos, los elementos que contienen y que van a aportar, los intereses que nos proponemos, los objetivos que queremos lograr y sobre todo la edad a la que van destinados y es fundamental la elección del juego adecuado en los distintos momentos del proceso enseñanza-aprendizaje. Para ésta propuesta las investigadoras plantearon la siguiente pregunta:

1.2 Pregunta de Investigación

¿Cómo a través de JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES SE PUEDE CONTRIBUIR AL PROCESO DE ENSEÑANZA A PRENDIZAJE, DEL ÁREA DE

MATEMÁTICAS EN EL GRADO TERCERO DE PRIMARÍA DEL CENTRO EDUCATIVO PALOSECO, DEL MUNICIPIO DE ROBERO PAYAN?

1.3 Justificación

La realización de este proyecto tiene como objetivo la implementación de juegos y rondas tradicionales propia de nuestra cultura que permitan el fortalecimiento del currículo en el centro educativo Palo seco que es un elemento muy importante para que el aprendizaje sea mejor asimilado a así poder tener un mejor desempeño y una educación integral y contextual. Y así poder tener mejor desempeño y una educación de calidad globalizada y compartida con la sociedad actual, y los directivos docentes de la comunidad educativa de Palo seco que van también a permitir que el centro educativo tenga una educación más dinámica, motivante con avances y por ende de calidad por cuanto que los resultados en las pruebas del estado van a ser más altas y por consiguiente el establecimiento educativo va a estar en un nivel de calidad. Con la implementación de esta propuesta se van a beneficiar a unos 150 estudiantes y 10 docentes del centro educativo Palo seco y toda la comunidad, ya que estos estudiantes y docentes van a empezar a desarrollar sus cualidades y destrezas cognitivas, laborales, ciudadanas y así fortalecer la formación integral del estudiante.

La importancia que tiene la realización de esta propuesta de implementación de juegos y rondas tradicionales se centra en que el estudiante Palosequeña se motive. Aumente más su interés y dedicación por las matemáticas en las cuales son aspectos determinantes para mejorar la calidad educativa y desarrollo de sus pensamientos. A través de esta forma el alumno se ve obligado a conocer los números y el manejo de las cuatro operaciones, despertando su creatividad e imaginación, lo que le va a servir para resolver mejor los problemas cotidianos. Y así manejar lo que está a su alrededor de su entorno para permitir un mejor desarrollo de su

comunidad educativa como para su vida. Ya que esto se verá reflejado en el mejoramiento de su calidad de vida y de su región.

El aprendizaje de las matemáticas es un buen aliado para el desarrollo de capacidades no solo cognitivas, sino también, para el desarrollo de actitudes, tales como la confianza de los estudiantes en sus propios procedimientos y conclusiones, favoreciendo la autonomía del pensamiento; la disposición para enfrentar situaciones nuevas; la capacidad para plantear conjeturas y el cultivo de una mirada curiosa frente al mundo que los rodea; la disposición para cuestionar sus procedimientos, para aceptar que se pueden equivocar y que es necesario detectar y corregir los errores; la apertura al análisis de sus propias estrategias de reflexión, de diversidad de procedimientos y de nuevas ideas. Así mismo, el aprendizaje de la matemática contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas, que hacen más precisa y rigurosa la expresión de ideas y razonamientos, incorporando en el lenguaje y argumentaciones habituales las diversas formas de expresión matemática y comprendiendo los elementos matemáticos cuantitativos y cualitativos, presentes en las noticias, opiniones, publicidad y analizándolos autónomamente. La enseñanza de la matemática enfatiza el desarrollo del pensamiento creativo, analógico y crítico para la formulación de conjeturas, exploración de caminos alternativos y discusión de la validez de las conclusiones. Esto supone dar espacio a la experimentación y la investigación; incentivar la observación, descripción y clasificación de situaciones concretas y la abstracción de propiedades comunes a un conjunto de objetos reales o simbólicos. Cobra relevancia, entonces, el trabajo en equipo, la comunicación y la confrontación de ideas, la fundamentación de opiniones y argumento,

El examen de sus conexiones y el apoyo en elementos tecnológicos. Durante la educación básica primaria, secundaria y media, el área de matemática debe incluir experiencias abundantes para que los estudiantes logren:

1. Con la resolución de problemas como método de indagación y aplicación:

- Utilizar enfoques de resolución de problemas para investigar y entender los contenidos matemáticos.
- Construir nuevo conocimiento matemático
- Desarrollar y aplicar estrategias para resolver una extensa gama de problemas.
- Verificar e interpretar resultados en relación a los problemas originales.
- Adquirir confianza en el uso significativo de las matemáticas.

2. Con la comunicación:

- Organizar y consolidar su pensamiento matemático.
- Comunicarse coherente y claramente con sus compañeros, maestros y demás personas.
- Analizar y evaluar el pensamiento matemático y las estrategias de los demás.
- Usar el lenguaje matemático para expresar sus ideas de manera precisa.

3. Con el razonamiento matemático:

- Reconocer que el razonamiento matemático y la prueba son aspectos fundamentales de las matemáticas.
- Formular e investigar conjeturas matemáticas
- Desarrollar y evaluar argumentos y pruebas matemáticas
- Seleccionar y usar varios tipos de razonamiento y métodos de demostración.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Fortalecer o diseñar estrategias pedagógicas para la implementación sobre los procesos de reconocimiento de la identidad afro a partir de rondas y juegos tradicionales para el fortalecimiento académico de nuestra región con los estudiantes del grado tercero de primaria del centro educativo palo seco en el área de matemáticas en el municipio de Roberto Payan.

1.4.2 Objetivos específicos

- Reconocer la importancia que tienen los juegos y rondas tradicionales del pacífico.
- Analizar en qué área se puede aplicar estos juegos y rondas tradicionales.
- Diseñar una estrategia como inculcar conocimientos de juegos y rondas tradicionales en el grado tercero (3°) de primaria del centro educativo Palo seco del municipio de Roberto Payan.

Capítulo 2. Marcos de referencia

2.1 Marco de antecedentes

- Se retoma unos aportes del trabajo de grado de Luisa Fernanda Prado y otros, (2016), denominado: CONCEPCIONES DE EDUCACION PROPIA EN LOS PROYECTOS EDUCATIVOS COMUNITARIOS DE LAS COMUNIDADES INDIGENAS KONKUAMO, MISAK Y MURULI, en el camino para la reflexión de otras educaciones, en el cual se hace una exposición precisa de la educación propia, el cual sirve de referente para entender el PEC. Tomado del módulo Proyecto Etnoeducativo Comunitario (PEC), de la UNAD, capítulo 1.

2.2 Marco teórico y conceptual

JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES: es un juego que permite divertirse sin importar la edad, y que se juegue sin acciones de competitividad agresiva, ser creativos y un trabajo en grupo o equipo según se tome la actividad. (Internet, Wikipedia)

TRADICION: la tradición es el conjunto de bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad. Se trata de aquellas costumbres y manifestaciones que cada sociedad considera valiosas y las mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones, como parte indispensable del legado cultural. . (Internet, Wikipedia)

COMUNIDAD: se refiere a un conjunto, una asociación o un grupo de individuos, pueden ser de seres humanos, de animales o de cualquier otro tipo de vida, que comparten elementos, características, intereses, propiedades u objetivos en común. Desde el punto de vista antropológico, las comunidades humanas comparten el idioma, las costumbres, la visión del mundo, los valores, las creencias, la ubicación geográfica (país, ciudad, barrio, vecinos), las tareas (cuarteles, cárceles). . (Internet, Wikipedia)

ETNOEDUCACION: se define como una educación para grupos étnicos que integran la nacionalidad y que poseen, una cultura, una lengua, unas tradiciones y unos fueros propios y autóctonos. Esta educación debe estar ligada al ambiente, al proceso educativo, social y cultural con el debido respeto a sus creencias y tradiciones. (MEN).

PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE: es conjunto de procesos sistemáticamente ordenados, que tienen como propósito brindar los instrumentos teóricos, prácticos que le permitan al ser humano desarrollar y perfeccionar hábitos, actitudes y conocimientos que se apliquen en el desempeño eficiente de sus actividades.

Según Carlos Huerta, este proceso se convierte en objeto de estudio de la pedagogía, que tiene currículo, didáctica y evaluación y está compuesto por los siguientes componentes: el objeto de estudio, problema, objetivo, contenido y método.

- **Objeto de estudio:** es aquella parte de la realidad socioeducativa, portadora del problema, que está dado en los procesos pedagógicos.

- **Problema:** situación actual y real en la en que se encuentra el objeto de estudio, que genera una situación de transformación y de cambio.
- **Objetivo:** expresa las habilidades y capacidades que el participante debe lograr para satisfacer la necesidad y las habilidades de superar el nivel cognitivo.
- **Contenido:** es un sistema articulado de conocimiento, es decir parte cultural de la humanidad que necesita ser apropiada por el estudiante para alcanzar el logro del objetivo propuesto.
- **Método:** es el proceso que implica una serie de etapas estructurada y que además también implica un orden, una secuencia, acciones y operaciones que se relacionan entre sí.

EL PRETAN: sigla que significa **PROYECTO ETNOEDUCATIVO AFRONARIÑENSE**, que es el resultado de una construcción colectiva y participativa que realizaron las organizaciones comunitarias negras de la costa Pacífica Nariñense, conjuntamente con miembros del Ministerio de Educación Nacional (MEN). Tomado del documento del PRETAN. (P, 4).

En este proyecto Etnoeducativo se narra la construcción de la educación propia de las comunidades afronariñenses desde una postura política y decolonial, su punto de partida es un rastreo del discurso educativo afro, en términos de búsqueda de referentes históricos concretos que funcionen como espejo de las dinámicas actuales, especialmente la que lideran las organizaciones de comunidades afro en el departamento de Nariño.

La educación propia que estas comunidades proponen se recoge en el documento del PRETAN, cuyos fundamentos son objeto de análisis, así como la postulación de una pedagogía de la desobediencia en el marco de una educación liberadora.

EVALUACION: en el artículo 33. Evaluación académica es la que se concibe como un proceso de formación integral y de valoración del rendimiento del proceso educativo del estudiante, a partir del Proyecto Etnoeducativo Institucional (PEI), el modelo pedagógico de las facultades y los criterios establecidos en los estándares de calidad de la educación. Los tipos de evaluación según el agente evaluador son: autoevaluación, Heteroevaluacion y Coevaluacion.

Autoevaluación: es el proceso donde el alumno valoriza su propia actuación, le permite reconocer sus posibilidades, limitaciones y cambios necesarios para mejorar su aprendizaje.

Heteroevaluacion: consiste en que una persona evalúa lo que otra ha realizado. Es el tipo de evaluación que con mayor frecuencia se utiliza, es aquella donde el docente diseña, planifica, implementa y aplica la evaluación y el estudiante es solo quien responde a lo que se le solicita.

Coevaluacion: es la evaluación de personas del mismo nivel, podrán ser maestro a maestro, o entre los mismos alumnos.

Esta información fue tomada de Internet, formación.educalab.es, universidad Santo Tomas y el artículo 33 de la Constitución Política del 91.

TERRITORIO: definido como un referente espacio temporal de vida colectiva, en el que se definen las relaciones de saber y poder que la posibilitan y la hacen específica al darle una identidad propia. Tomado del módulo de Mapa de Conocimiento Regional de la UNAD, (p, 18).

Territorio: es el origen y espacio vital de las culturas y de la interacción comunidad, cosmos – naturaleza. Es por lo tanto generador, regulador y dinamizador de la vida. Es el espacio geográfico delimitado, diferenciado y dinámico, donde toman cuerpo y se vivencia y confronta las realidades, históricas, económicas, culturales, políticas, educativas, sociales, relaciones que determinan el mundo de vida de una comunidad. Tomado del módulo de Construyendo Comunidad, de la UNAD, capítulo 1 (p, 42).

TERRITORIALIDAD: en el Pacífico, dos son las formas de entender el territorio: como territorialidad y como tierra. La primera que hace referencia a la cosmovisión, a la espiritualidad y a la magia de la relación hombre – naturaleza. Esta visión antropológica incluye la convivencia de los ancestros, los muertos con los vivos y de estos con las divinidades en un amalgama con los árboles, los animales, el aire, el agua y en fin toda una comunidad de vida, al estilo de la filosofía del Muntu, legado espiritual de los Bantúes. La segunda se refiere a donde se cultiva, donde se vive, donde se tiene la parcela, la finca, la familia y al pan coger. La territorialidad es un principio de la educación propia Afronariñense. Tomado del documento del PRETAN, (p, 27).

EL JUEGO: Es toda actividad que realizan uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con número determinado de reglas con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo; y juegos no competitivos, donde los jugadores buscan simplemente disfrutar de la actividad. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización. Sin embargo, en muchos casos esto no tiene una diferencia demasiado clara. Así mismo, el juego se utiliza como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas.

La primera referencia sobre juego que existen es del año 3.000 a.C. los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presente en todas las culturas.

Probablemente, las casquillas combinadas con la risa sean unas de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje. (Internet, Wikipedia).

LAS RONDAS: Es la acción de rondar, dar vueltas alrededor de algo o andar alrededor de alguien y por extensión el grupo de personas que andan rondando. El término se utiliza especialmente para nombrar a ciertas reuniones o salidas nocturnas. El concepto de ronda también se utiliza en otros ámbitos de los juegos y de las partes. Puede tomarse de la fase de una competición (el equipo pasa de ronda con una victoria por cuanto a uno frente al seleccionado local). (Internet, Wikipedia).

MALLA CURRICULAR

Es un instrumento que contiene la estructura del diseño en la cual los docentes, maestros, catedráticos abordan el conocimiento de un determinado curso, de forma articulada e integrada, permitiendo una visión de conjunto sobre la estructura general de un área incluyendo: asignaturas, contenidos, núcleo de aprendizajes prioritario (NAP), metodologías, procedimientos y criterios de evaluación con los que se manejarán en el aula de clase.

Se denomina malla, ya que se tejen tanto verticales, como horizontalmente, incorporando idealmente a la transversalidad. Los ejes transversales son ejes fundamentales para contribuir a través de la educación, con la resolución de problemas latentes en la sociedad y que deben acompañar dentro de una malla curricular a las diversas materias de todas las especialidades en procesos formativos. Los ejes transversales se constituyen en fundamentos para la práctica de la enseñanza al integrar los campos del ser, el saber, el hacer y el convivir a través de conceptos, procedimientos, valores y actitudes que orientan la enseñanza y el aprendizaje. (www.mallacurricular.com).

2.3 Marco contextual

Este proyecto se desarrolló en el MUNICIPIO DE ROBERTO PAYAN, el cual fue fundado por el señor Ignacio Gómez en el año de 1.730 con el nombre de San José de las Lagunas y en el año de 1.733 fue decretado municipio mediante ordenanza número 27, en el momento San José se constituye en su cabecera municipal con 60 veredas. Su actividad principal desde la época de la colonia era la explotación aurífera atrayendo a colonizadores por su gran riqueza mineral

desde los siglos XVI y XVII, sin embargo, progresivamente ha ido perdiendo espacio para ser reemplazado por actividades agrícolas y forestales.

Descripción Física: El municipio de Roberto Payán tiene una extensión total de 1.342 Km². Está a una altura sobre el nivel del mar de 20 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 hídrica y sedimentación del paisaje por causa del desbordamiento de los ríos.

Límites del municipio:

Norte: Francisco Pizarro, Mosquera, Olaya Herrera

Sur: Barbacoas, Tumaco.

Oriente: Olaya Herrera, Magüi Payán

Occidente: Tumaco.

Extensión total: 1.342 Km²

Extensión área urbana: 324 Km²

Extensión área rural: 1018 Km²

Altitud de la cabecera municipal (metros sobre el nivel del mar): 20

Temperatura media: 27° C

Distancia de referencia: 250 Km a Pasto – Nariño

Ecología: Recurso bosque, flora y fauna

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 Chanul, 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. 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 constituye en problemas ecológicos y ambientales irreversibles en las áreas donde tiene influencia directa. 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. Tomado del Plan de Desarrollo Municipal. (2012 – 2015), Eder Diomedes Castillo (Alcalde).



Figura 2. Mapa de Nariño en donde se ubica el municipio de Roberto Payan

La vereda de Palo seco limita al norte con el municipio de Magui Payan, al sur con el rio Chagüí, al suroriente con la vereda de Loma linda y al occidente con la vereda Gorgona N° 1. La población Palosequeña es 100% negra, descendientes de los esclavos traídos por los españoles para la explotación minera en la época de la colonia. Esta población conserva y practica muchos elementos, costumbres africanas igualmente americana, una cultura rica y variada en manifestaciones como creencias, mitos y leyendas, como la tunda, rivier, el duende, como la gallina de los huevos de oro, rituales como el Chigualo, velorios a los muerto y santos.



FIGURA No. 3 VEREDA PALOSECO.

La educación ha contribuido en al alto índice de analfabetismo que presenta la población adulta, entre los 40 y 50 de los cuales existen memoria por los moradores los cuales maestros eran pagados por los padres de familia a finales de los 50 la profesora Carmen Klinger oriunda de Barbacoas abrió el proceso pagado por el municipio en una planta física elaborado por materiales del medio como guadua, chonta y guayacán, techada con hojas de palma, tenía la escuela de 15 a 20 estudiantes, al profesor había que llevarlo y traerlo de Barbacoas hasta Palo seco en un trayecto a remo de 5 a 7 horas; se presentaba mucha deserción escolar debido a que los niños ayudaban al trabajo para poder mantenerse, era la costumbre y la condición de los padres y los procesos eran cortados debido a que los docentes perdían días, semanas y hasta meses, ya que no bajaban de Barbacoas.. El centro educativo cuenta con un director Carlos Efraín Cortes y 10 docentes.



**FIGURA No. 4 FORMACIÓN DE ESTUDIANTES
EN EL PATÍO DE LA ESCUELA.**

Capítulo 1.5. Diseño metodológico

1.5 Enfoque de investigación

Se acogió el enfoque cualitativo por cuanto se centra en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto, en este caso, se trata de indagar sobre como los participantes asumen la existencia del PRETAN y como esta información modifica la forma de entender la educación, como entender la cultura y los procesos que emergen de la formación en la costa nariñense, adentrándose en la cultura, su historia y sus características esenciales (Baptista, Fernández, Hernández, 2014, p. 391).

3.2 Método de investigación

Se utilizó el método de investigación acción, en este sentido se busca conocer la realidad en diversos momentos y con diferentes propósitos. según Stephen Kemmis, la investigación acción busca el conocimiento de una situación social mediante acciones de indagación

introspectiva colectiva adelantadas por sus propios actores y con el doble interés de comprender tanto las prácticas sociales o educativas como las situaciones en que se desarrollan y de lograr el mejoramiento de la racionalidad y la justicia de esas prácticas. Tiene importancia en el campo de la investigación educativa y curricular para lograr reformas significativas de cara a la realidad social específica. (Uscátegui, 2009, pp. 74-75)

3.3 Tipo de investigación

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. El tipo de investigación es descriptivo, la cual consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. (Van Dalen & Meyer, 2006, p. 18) así pues se busca describir los resultados de la divulgación del PRETAN en la comunidad educativa

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Las técnicas proporcionan la información que se desea según los objetivos, y esta información se consigna en los instrumentos de recolección de datos, para la recolección de información en el desarrollo de esta propuesta de investigación, las investigadoras de ésta propuesta utilizaron técnicas primarias como: la observación, entrevistas, conocimientos de sabedores, sabedoras, líderes y mayores de la comunidad; y datos secundarios como: libros, revistas de información, textos escritos, internet, entre otras.

Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados

Institución educativa: Centro Educativo PALOSECO.

Número de estudiantes: 15

Municipio: ROBERTO PAYAN

Vereda: PALOSECO

Consejo Comunitario: INTEGRACION DEL TELEMBI.

Materia: MATEMATICAS

Grado: 3°

A continuación se realizará el análisis de la estrategia pedagógica propia, del grado tercero de primaria, como herramienta pedagógica para la enseñanza de matemáticas del grado terero (3°) centro educativo de Paloseco, como herramienta educativa para el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de la materia de ciencias sociales. 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 la lúdica que se gesta en el marco de la manifestación cultural propia de juegos y rondas del pacifico nariñense, un apoyo pedagógico para la institución desde dos ópticas: el desarrollo curricular propio y la reivindicación cultural de los territorios afros de la Subregión del Telembí.

Logro 1: Formula y resuelve problemas que relacionan con la composición, la dimensión y el movimiento de objetos en el entorno.

Evidencias de aprendizaje:

- ❖ Observa el área del salón.
- ❖ Reconoce y clasifica figuras planas.
- ❖ Los estudiantes miden el salón de clases de medida de los cuerpos en braza y cuarta.
- ❖ Realiza y forma figuras geométricas (planas), con materiales del medio.

Saberes para desarrollar:

- ❖ Figuras planas
- ❖ Diferentes medidas de magnitud.

Recursos: Metro, Lápiz, Regla, Tablero, Papel, Borrador, Tijera, Material del medio (palillos, piedras).

Número de horas desarrolladas: 8 horas

Meta del proyecto aplicado: Reconocen y clasifican figuras geométricas en el

Acople con la propuesta investigativa: A través de: Juegos y rondas, Charlas con los estudiantes, salida al campo, Actividades lúdicas, Mesa redonda.

Resultados pedagógicos alcanzados: JUEGO STOP, ADAPTADO A LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

Proceso Etnopedagógico:

En el desarrollo de esta propuesta se partió de analizar los conocimientos previos que poseían los estudiantes frente a los diferentes saberes a desarrollar dados por los contenidos emanados por el MEN (Ministerio de Educación Nacional) como el saber propio de los juegos tradicionales de la comunidad, para aprender y comprender con facilidad las matemáticas, a través de un conversatorio en el aula que se gestó a partir de los siguientes interrogantes: ¿qué juegos o rondas conoce?, ¿qué juegos o rondas practican más en tú comunidad?, ¿cuántas personas participan en los juegos o rondas que prácticas?, entre otras. También se habló con los estudiantes que habían juegos no solamente eran por jugar, que hay juegos que podemos con ellos aprender matemáticas, como otras disciplinas. En el desarrollo de éste DBA las investigadoras invitaron a dos sabedores, (Carlos Cortés, Rut Villareal), para que les enseñaran a los estudiantes juegos tradicionales de la comunidad, a las que las investigadoras les agradecieron por su apoyo y que era para que estuvieran con los estudiantes durante las 8 horas de prácticas que duraba el DBA, las sabedoras dijeron que eso no era problema y que allí estarían sin falta. Después de tres días de haberles hecho la invitación, las sabedoras invitadas llegaron al salón de clase e hicieron su presentación cada una ante los estudiantes, y una de ellas dijo: mejor vayámonos a otro lugar ya que el salón de clases es muy pequeño, y salieron estudiantes, investigadoras y sabedoras al patio de la escuela, que por cierto está en barro y las sabedoras empezaron a desarrollar sus conversatorios, dónde los estudiantes colocaron mucha atención, pero un alumno preguntó que ya no se jugaban algunos juegos de los que ellas habían mencionado y que eso a qué se debía, entonces la sabedora contestó que uno de los motivos de la pérdida de algunos juegos era causa a que ya la gente estaban muy envidiados a la televisión y lo celulares. La sabedora Ruth organizó a los niños en ronda y le dijo que le iba a enseñar el juego del STOP que consistía en:

Los participantes se ubican dentro de los círculos los cuales deben llevar el nombre de una figura geométrica. Uno de los participantes se ubica en el centre del circulo principal y dice; por ejemplo.

El círculo declara la guerra contra el rombo; entonces al que le corresponda el nombre del rombo debe correr al círculo principal y gritar stop.

En ese momento los participantes deben dejar de correr, el jugador que corre al centro observa al que esté más cerca de él, lo mide dando tres saltos de no llegar pagara una penitencia o dará el turno a otro. Si llega al darlos entra al centro ese jugador dando nuevamente inicio al juego y así sucesivamente. Los nombres de plantas que los investigadores utilizaron en éste caso fueron: círculo, cuadrado, triángulo, trapecio, rectángulo, entre otros.



FIGURA No. 5 JUEGO STOP ADAPTADO A LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.



FIGURA No 6 LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

Los investigadores de ésta investigación, observaron en el desarrollo de éste DBA, que las explicaciones dadas por las sabedoras, fueron claras, precisas y de fácil entendimiento para los estudiantes, los estudiantes prestaron mucha atención a la explicación dada por ellas y lo hicieron en completo silencio porque estuvieron bien concentrados, además participaron activamente en todas las actividades que se desarrollaron en éste DBA. Los resultados obtenidos fueron:

vinculación a los sabedores de la comunidad en el desarrollo de la propuesta, adopción de juegos tradicionales al DBA.

DBA 2: Describe y argumenta posibles relaciones entre los valores del área y en el perímetro de figuras planas especialmente en cuadriláteros.

Saberes para desarrollar:

- LONGITUD.
- EL RELOJ
- TRIANGULO

Recursos: Metro, Lapicero, Cuaderno, Regla, Palillo, Piedra, Tijera, Borrador, Papel, Tablero, Madera.

Número de horas desarrolladas: 8 horas

Meta del proyecto aplicado: Realiza figuras geométricas con materiales del medio.

Acople con la propuesta investigativa: Juegos tradicionales como las rondas, salidas con los estudiantes, charlas, entrevistas a sabedores, etc.

Resultados pedagógicos alcanzados: JUEGO ADAPTADO EL RELOJ DE MATUZALEN.

Proceso Etnopedagógico:

Para el desarrollo de éste DBA las investigadoras realizaron entrevista algunos sabedores acerca del reloj y la gran mayoría de los entrevistados (as), a la pregunta de que si sabía ver reloj de pulso contestaron de que no, para la realización de éstas entrevistas las investigadoras utilizaron jornada extracurricular, es decir por fuera de jornada escolar, en la cual se echaron tres horas. En las siguientes tres horas de practica las investigadoras llevaron un dibujo de un reloj como modelo y material para que los estudiantes realizaran otro viendo el modelo y todos participaron activamente y contentos con la realización de dicha actividad, dónde también les enseñaron a ver la hora y las partes del reloj, para éste DBA, las investigadoras adaptaron los saberes a la propuesta, entre todos hicieron una mesa de arena para hacer figuras geométricas en elle

Las investigadoras también realizaron explicaciones de la longitud y les dejaron un trabajo de consulta para que le preguntaran a los padres de familia, sabedores de la comunidad, acerca de los juegos tradicionales dónde se enseña matemática, consulta que fue recibida en la siguiente práctica y casi todos los estudiantes resolvieron la tarea dejada por las investigadoras.

En las últimas horas de la práctica del DBA, el investigador sacó a los estudiantes al patio de la escuela para enseñarles el juego del reloj de matusalén, les explicó el juego y lo empezaron entre todos a jugar, juego que consiste en:

Este juego consiste en coger 12 niños y se los colocar en forma de circulo. El grupo elige a un estudiante que se ubique en el centro del circulo para que haga las veces del reloj; luego los

demás se numeran de 1 a 12 y empiezan a cantar girando alrededor del círculo, el del centro al lado mismo repiten tres veces. El reloj de Matusalén da la hora siempre bien

Da la una, da las 2 y da las 3

El que está haciendo las veces del reloj tiene que apuntar al que tiene el número que le caiga, luego el número que le apunta pasa al círculo hacer lo mismo hasta que todos participen y el juego culmine así sucesivamente.

Reflexión a través de este juego los estudiantes aprendieron a conocer y a manejar un reloj donde pueden identificar la hora, los minutos y los segundos, los cuales sirve para llegar temprano a la escuela o el, trabajo donde el quiera ir, y así poder andar con el tiempo exacto.



FIGURA No 7 JUEGO EL RELOJ DE MATUZALEN



FIGURA No. 8 INVESTIGADOR EXPLICANDO EL RELOJ.

Luego los investigadores, sacaron al frente de manera individual a los estudiantes para que cada uno explicara lo que había entendido del juego y le iban colocando su nota apreciativa a cada estudiante, donde todos obtuvieron buenas valoraciones por que entendieron bien el juego y lo colocan en práctica sin apoyo de los investigadores.

DBA 3: Realiza estimaciones y mediciones de volumen, capacidad, longitud, área pero de objeto a la duración de eventos como parte del proceso para resolver diferentes problemas.

Saberes para desarrollar:

- Longitud
- Medición

- Figuras planas
- Figuras geométricas
- Aprendieron a clasificar las figuras

Recursos: Metro, Lapicero, Cuaderno, Regla, Palillo, Piedra, Tijera, Borrador, Papel, Tablero, Madera.

Número de horas desarrolladas: 8 horas

Meta del proyecto aplicado: Realiza figuras geométricas con materiales del medio.

Acople con la propuesta investigativa: A través de juegos y rondas, a través de trabajos escritos, mesa redonda, etc.

Resultados pedagógicos alcanzados: JUEGO INVENTADO MEREQUETENGUE, TENGUE, TENGUE.

Proceso Etnopedagógico:

Para el desarrollo de éste DBA los investigadores en la primera práctica pedagógica pidieron a los estudiantes conseguir material del medio y reciclables, los cuales utilizaríamos en el desarrollo de los saberes propuestos en éste DBA, se lo desarrollaría en una semana de ocho horas, los investigadores también dijeron a los estudiantes que trabajarían por fuera del salón de clases, que los pondrían a componer coplas y versos alusivos al tema de las rondas.

En las siguientes prácticas pedagógicas los estudiantes pidieron el material recolectado que ellos llevaron, unos llevaron palos y cajetas, otros llevaron piedras, palillos, botes, entre otros, con ese material las investigadoras organizaron en el salón de clase un rincón, que le colocaron como nombre, “RINCÓN DE MATERIALES”, todos se sintieron muy contentos, luego las sabedoras sacaron a los estudiantes a realizar una observación directa alrededor de la comunidad y salieron estudiantes e investigadores a dar la vuelta por toda la comunidad y los padres de familia salían a la puerta de las casa y saludaban amablemente tanto a los estudiantes, como a los investigadores, otros preguntaron qué era lo que andaban haciendo y le contestaban que estaban dando vuelta por la comunidad para conocerlo mejor.

Antes de llegar a la escuela encontramos un mentidero y como no cabían todos los investigadores prestaron unas sillas y bancos en una casa de familia. Luego se sentaron y los sabedores entablaron una conversación acerca de los juegos tradicionales y que con estos se puede enseñar cualquier asignatura. Los estudiantes prestaron mucha atención a la explicación que dieron las investigadoras, que es necesario poner en práctica los juegos y rondas tradicionales que se están perdiendo, lo mismo que son importantes los juegos de azar como naipes, bingo, lotería, parque, entre otros, por que aprenden rápido las matemáticas, pero que no era bueno practicarlos jugando con plata, si no como deporte.



FIGURA No. 9. ESTUDIANTES EN RONDAS EN EL PATIO DE LA ESCUELA.



FIGURA No. 10. SABEDOR CON ESTUDIANTES. (Carlos Cortés).

Para el desarrollo de las últimas tres horas faltantes de prácticas pedagógica, las investigadoras invitaron al mayor Anselmo, el cual hizo su presentación personal ante los estudiantes e investigadores, diciéndoles que con él iban a inventar un juego donde aplicarían la matemáticas, dijo que se organizarán en grupos de 4 estudiantes y estando organizados los grupos les pidió que sacaran una hoja de block y que allí anotarán tres nombres de figuras geométricas que ellos supieran y que tenían diez minutos para realizar esa actividad, y comenzó cada grupo a realizar su trabajo, después de cumplirse el tiempo dado por el mayor, recibió los trabajos por grupo saliendo un representante del grupo a escribir lo que les había pedido al tablero, luego entre todos dijeron que esos nombres lo utilizaran en una ronda, salieron al patío de la escuela e hicieron una ronda y cada uno tenía un nombre de una figura.

El sabedor le colocó la música y los estudiantes y sabedoras el nombre de MEREQUETENGUE, TENGUE, TENGUE, porque es bailado donde toca ir moviendo los hombros estilo mapalé, por eso se le colocó dicho nombre, y consiste en:



FIGURA No. 11. HACIENDO LA RONDA DEL MEREQUETENGUE.

- ❖ Se forman lo estudiante en circulo
- ❖ El estudiante va a pensar en una figura geométrica
- ❖ Después cada estudiante va al centro del círculo y empieza a cantar con ayuda de sus compañeros

- ❖ Luego menciona con ritmo la figura plana que escogió y lo describe, enseguida continúan los demás hasta que menciones todas las figuras
- ❖ Actividad: el estudiante comienza cantando, merequetengue, tengue, tengue, (BIS)
- ❖ Me llamo cuadrado
- ❖ Y tengo cuatro lados.
- ❖ Luego, el estudiante que se equivoque debe pagar como penitencia dar el concepto de algún tema relacionado con la temática (figuras geométricas), y así sucesivamente.

Es importante potenciar la reflexión de los alumnos y alumnas sobre la actividad manipulativa que desarrollan, pues esta reflexión es la base para la construcción de sus propias ideas matemáticas, lo cual los estudiantes van a obtener diversos conocimientos y sobre en el mundo de la geometría y así afianzarlo en su diario vivir.

Esta actividad permitió a los investigadores dar una calificación apreciativa a los estudiantes que participaron en dicha actividad. La actividad desarrollada con el sabedor se gestó en 4 horas de manejo presencial y de aprendizaje propio para contextualizar lo solicitado por el MEN al contexto regional. Al finalizar éste DBA, los investigadores se inventaron unas coplas alusivas al proyecto aplicado. (Anexo B).

4.4 Conclusiones y recomendaciones

Por su parte, las recomendaciones se constituyen como aportes de la investigación a futuros trabajos sobre el tema, en el sentido de hablar sobre las debilidades y fortalezas encontradas durante el estudio, si la metodología fue acertada y otros aspectos que pueden ayudar en el trabajo de otros investigadores. Con la realización de esta propuesta de juegos y rondas tradicionales del pacifico concluimos que los niños y niñas del centro educativo paloo sec del mucinipio de roberto payan aprendieron a conocer y desarrollar su habilidades y comprendan su legado y asi puedan compartir sus conocimientos a las nuevas generaciones.

Al desarrollar esta propuesta los niños se familiarizaron en forma integral y esto les permitio abanzar en el desarrollo de sus conocimiento previos y superar su trabajo en el area de matematicas, a demas ellos se divirtieroniguales con los juegos y rondas, los niños perdieron el miedo.

Por ende aprendieron a resolver sastifatoriamente los problemas en su vida diaria y en la sociedad.

Nosotros los docentes aprendimos que con algunos juegos y rondas podemos enseñar la matematica, que las rondas no solo son para recrearse sino que a traves de ella podemos enseñar para que los estudiantes aprendan con mas facilidad.

Que los entes departamentales y municipales tengan esta propuesta en cuenta para incluirla en el plan de estudio, como una estrategia pedagógica para todo el centro educativo y que sirva como una herramienta para el fortalecimiento de todas las áreas educativas.

Esperamos que con esta propuesta todo lo que hemos hecho lo pongamos en práctica en cualquier escuela que estemos trabajando

Pedimos a los concejos comunitarios que esta propuesta ayuden a socializarla a todas las comunidades

Referencias

Fuentes primarias:

FICHA TECNICA.

ENTREVISTA 1

Rincón Arizala Lisandro (2019). HISTORIA DE LA VEREDA, Cortes Felisa. Proyecto aplicado Juegos y rondas tradicionales como herramienta pedagógica DIAGNOSTICO DE PASECO, Paloseco.

PREGUNTAS

- 1¿Quiénes fueron los fundadores de la vereda paloseco?
- 2¿cuáles fueron los primeros habitantes
- 3¿Quién fue la primera maestra vereda?
- 4¿Qué fiesta celebran en la comunidad?

Ésta entrevista fueron realizadas por los investigadores a mayores y sabedores de la comunidad, se la hicieron a 8 personas mayores y la gran mayoría contestó satisfactoriamente las preguntas que se le hicieron.

ENTREVISTA 2

Angulo Grimelda de Jesús (2019). Entrevista acerca de juegos y rondas tradicionales, Landázuri Alirio, Angulo Enilda. Proyecto aplicado Juegos y rondas tradicionales como herramienta pedagógica, Paloseco.

PREGUNTAS

- 1 ¿Conoce usted el nombre de algunos juegos y rondas tradicionales de su comunidad?
- 2 -¿Mencione algunas de ellas?
- 3 ¿Cuáles de éstos juegos práctico usted en su infancia?
- 4 ¿Cuántos integrantes participaban del juego que usted práctico?

Que entrevistamos a varias personas de la vereda Palo Seco, tuvimos unos resultados satisfactorios porque todos nos recibieron muy amablemente. Todo fue Un éxito porque al recoger la información se miró que todos hablaban un solo lenguaje lo cual nosotros necesitábamos saber.

Referencias bibliográficas

Libros

- Modulo, *PROYECTO ETNOEDUCATIVO COMUNITARIO* (PEC).UNAD, capítulo 1.
- Internet, Wikipedia.
- *MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL* (MEN).
- *DOCUMENTO DEL PRETAN*. (P.4).
- www.formacion.educab.es
- Universidad *SANTO TOMÁS*.
- *CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA* (1991). Artículo, 43.
- Módulo *MAPA DE CONOCIMIRNTO REGIONAL*. UNAD, (P. 18)
- Módulo *CONSTRUYENDO COMUNIDAD*. UNAD, Capítulo 1 (P.42)
- www.mallacurricular.com
- *PLAN DE DESARROLLO MUNICIPAL*. (2012 – 2015). Castillo Eder (Alcalde).
- Baptista, Fernández, Hernández. (2014, P. 391)
- Uscátegui. (2009), (Pp. 74 -75)
- Van Dalen y Mayer. (2006, P. 18).

SABEDORES DE LA COMUNIDAD

- Cortés Carlos Efraín.
- Villareal Ruth Clemencia
- Cortés Amparo
- Rincón Arizala Lisandro
- Quiñones Anselmo.

ANEXOS

Anexo A

MALLA CURRICULAR

Nombre de la institución: centro educativo palo seco

Nombre de docente: Deisy Felisa cortes, Alirio Landázuri y Cruz Enilda Quiñones.

Área: matemáticas

Grado: 3°

Título del proyecto aplicado: Juegos y rondas tradicionales como herramienta pedagógica para ser incluida en la malla curricular del área de matemáticas en el grado tercero de primaria del centro educativo Palo seco del municipio de Roberto Payan.

Malla curricular del área:

Objetivo del proyecto aplicado:

- Reconocer la importancia que tiene los juegos y rondas tradicionales del pacifico.
- Analizar que en el área se puede aplicar estos juegos y rondas tradicionales.
- Diseñar una estrategia como inculcar conocimientos de juegos y rondas tradicionales en el grado 3° de primaria.

LOGRO	META DEL PROYECTO APLICADO	HORAS	PERIODO
Formula y resuelve problemas que relacionan la dimensión y el movimiento de objeto en el entorno	Reconocen y clasifican figuras geométricas en el área del salón	8 HORAS	PRIMER TRIMESTRE
Describe y argumenta posibles relaciones entre los valores del área y del perímetro de figuras planas especialmente cuadrilátero	Relaciona medidas del metro brazas y cuarta	8 HORAS	PRIMER TRIMESTRE
Realiza estimaciones y mediciones de volumen, capacidad, longitud, área pero de objeto a la duración de eventos como parte del proceso para resolver diferentes problemas.	Realiza figuras geométricas con materiales del medio	8 HORAS	PRIMER TRIMESTRE

PLANIFICADOR DE CLASE

LOGROS	SABERES A DESARROLLAR	RECURSOS	ACOPLE CON LA PROPUESTA INVESTIGATIVA	RESULTADOS PEDAGOGICOS ALCANZADOS.
1 - Formula y resuelve problemas que relacionan la dimensión y el movimiento de objeto en el entorno	Figuras planas Longitud Medición	Recursos humanos Metro Lápiz Regla Tablero Papel Borrador Tijera Material del medio Patio Salón	A través de juegos y rondas A través de la etno educación Charlas con los estudiantes, salida al campo Actividades lúdicas Mesa redonda	-Vinculación de sabedores y mayores al desarrollo de la propuesta. -Adaptación del juego STOP a las figuras geométricas
Describe y argumenta posibles relaciones entre los valores del área y del perímetro de figuras planas especialmente cuadrilátero	Longitud Medición Figuras geométricas	Metro Piedra Palillos Recursos humanos Tablero Papel marcadores	A través de juegos y rondas Charlas con los estudiantes Actividades lúdicas Salida de campo con los estudiantes	-Adaptación del juego El Reloj de Matusalén, con el reloj.
Realiza estimaciones y mediciones de volumen, capacidad, longitud, área pero de objeto a la duración de eventos como parte del proceso para resolver diferentes problemas.	Longitud Medición Figuras planas Figuras geométricas Aprendieron a clasificar las figuras	Recursos humanos Metro Patio Materiales del medio Borrador Tablero lápiz	A través de juegos y rondas A través de trabajos escritos Mesa redonda	-Invento del juego Merequetengue, tengue, tengue. -Vinculación de sabedores y mayores de la comunidad al desarrollo del proyecto.

Anexo B

COPLAS ALUSIVAS A LA PROPUESTA

- Docentes y estudiantes
Hoy les vengo a decir
Que practiquemos las rondas
Para poder compartir.
- Con juegos y rondas
Podemos enseñar
Saliendo de la rutina
Para poder avanzar.
- Con las rondas y los juegos
Debemos practicar
Para salir de la rutina
Y podernos recrear
- Los mayores nos enseñan
Lo que debemos aprender
Pa su vida cotidiana
Y la lucha por saber.
- Los juegos educativos
Nos permiten agrupar
A estudiantes y mayores
Y a la comunidad.
- El amor a nuestra cultura
Los juegos tradicionales
Los debemos resaltar
Para con nuestra etnia poderlos integrar.
- El juego es un saber
Que tiene muchos aspectos
Contemplando la enseñanza
Dentro de nuestro contexto.
- La matemáticas es un área
Que debemos aprender
Con los juegos y las rondas
La podemos comprender.
- Con estos DBA
Pudimos vincular
Con juegos a los mayores
En malla curricular.

Autores: EQUIPO DE INVESTIGADORES.