

**Los juegos tradicionales como medio para mejorar las relaciones interpersonales de los
estudiantes del grado quinto del Centro Educativo El Peje y Yacula del Municipio de
Barbacoas, Nariño**

Loreny del Pilar Castillo Ortiz

María Yomar Quiñones Castro

Trabajo para optar al título de Licenciado en Etnoeducación

Director:

Judy Andrea Lugo Quesada

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Etnoeducación

Barbacoas

2022

Resumen

En la actualidad, la figura del docente ha adquirido un rol protagónico dentro de la investigación educativa, la innovación tecnológica y didáctica, en tal sentido, pues el docente está llamado a hacer investigación en el aula, ya que es el lugar más adecuado para poder llevar a cabo esta labor, además, la investigación es una herramienta que permite el mejoramiento del quehacer docente en pro de la transformación sociocultural y la innovación educativa. En ese orden de ideas, este informe de investigación plantea el desarrollo de una secuencia didáctica en función del mejoramiento de las relaciones interpersonales y el reconocimiento cultural de los estudiantes de grado quinto del Centro Educativo El Peje y Yacula, municipio de Barbacoas, a través del empleo de los juegos tradicionales como la pachacajon.

Esta secuencia tuvo como resultado una apropiación de los patrimonios culturales relacionados con la tradición oral afrobarbacoana y la reducción de agresiones verbales y físicas entre estudiantes, así como también se profundizó en la difusión de valores como el respeto por las ideas del otro y la escucha atenta.

La secuencia puede emplearse en otros espacios que requieran este tipo de prácticas en función de la mejora de los procesos de aprendizaje, el rescate de las tradiciones culturales y una mejora de las relaciones interpersonales.

Palabras claves: Juegos, cultura, tradición, rescate, relaciones.

Abstract

Currently, the teacher has acquired a leading role in educational research, technological and didactic innovation, in that sense, since the teacher is called to do research in the classroom, since it is the most appropriate place to carry out this work, in addition, research is a tool that allows the improvement of teaching work for sociocultural transformation and educational innovation. In this order of ideas, this research report proposes the development of a didactic sequence in function of the improvement of interpersonal relationships and cultural recognition of fifth grade students of the Educational Center El Peje and Yacula, municipality of Barbacoas, through the use of traditional games such as the pachacajon.

This sequence resulted in the appropriation of cultural heritage related to the Afro-Barbacoan oral tradition and the reduction of verbal and physical aggressions among students, as well as the dissemination of values such as respect for the ideas of others and attentive listening.

The sequence can be used in other spaces that require this type of practices in order to improve learning processes, rescue cultural traditions and improve interpersonal relationships.

Keywords: Games, culture, tradition, rescue, relationships.

Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica.....	6
Pregunta de investigación	7
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	8
Marco de referencia Planeación didáctica	10
Planeación didáctica.....	13
Enfoque didáctico	18
Implementación.....	22
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	26
Conclusiones	29
Referencias.....	32
Anexos	34

Introducción

Entendiendo la complejidad que los contextos educativos rurales tienen y que las prácticas pedagógicas dadas en dichos contextos distan mucho de lo estipulado por el Ministerio de Educación Nacional, las relaciones interpersonales y el reconocimiento cultural son un elemento importante de conservación y mejora constante, lastimosamente las prácticas educativas evidenciadas en los Centros Educativos El Peje y Yacula no siempre van encaminadas a dicho objetivo. En muchas ocasiones el problema se centra principalmente en como los estudiantes asimilan un contenido, es decir hay ausencia de una didáctica centrada en el estudiante, no hay una construcción de un ambiente de aprendizaje que posibilite que los estudiantes puedan aprender, en otras palabras, el ejercicio de enseñanza y aprendizaje para estos centros educativos se encuentra en una constante ruptura.

Con lo anterior se evidencia la necesidad de enseñar con sentido, en tal razón, este documento enmarca el desarrollo de una secuencia didáctica en función de la mejora de las relaciones interpersonales y la resignificación cultural a través del empleo de los juegos tradicionales del pacífico nariñense. Este documento se organiza teniendo en cuenta un diagnóstico realizado, una pregunta que posibilita la investigación, para posteriormente poner a dialogar la teoría con la práctica a través de una narrativa textual, seguido de ello se discuten las ideas concernientes al marco de referencias, lo que da paso a la planeación, dando a conocer el enfoque didáctico para llegar finalmente a su implementación.

De este último proceso el documento desarrolla una reflexión y análisis de la secuencia para finalmente enmarcarse en la construcción de una serie de conclusiones ajustadas al contexto sociocultural donde se realizó la secuencia.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

Los Centros Educativos Yacula y el Peje se encuentran ubicados en la zona rural del municipio de Barbacoas (Nariño), hacen parte del Consejo Comunitario La Nueva Esperanza y el Consejo Comunitario Renacer Campesino. Cada centro educativo cuenta con dos aulas, tienen 28 y 32 estudiantes matriculados respectivamente, las edades de los estudiantes oscilan entre los 5 a los 15 años, son atendidos por una docente en cada centro, y como es una constante en la educación rural, se carece de materiales didácticos y tecnológicos para procurar un mejor aprendizaje en los estudiantes, al menos como lo estipulan los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, en relación a los Derechos Básicos de Aprendizaje o los Estándares Básicos por Competencias.

En relación a las familias que se benefician de los servicios educativos de ambos centros, estas se caracterizan por un bajo nivel socioeconómico en consecuencia del alto grado de analfabetismo de la mayoría de los padres de familia, situación que ha hecho mella en el proceso formativo de los niños debido a que sus padres no pueden acompañarlos en las labores académicas, si no que por el contrario, se centran principalmente en las labores agrícolas para poder solventar las necesidades básicas, incluso se dan procesos de deserción de los estudiantes debido a que los padres requieren un esfuerzo adicional en las labores de trabajo diario de ellos.

Estas situaciones han impactado de manera negativa el proceso formativo de los estudiantes, esto debido a que constantemente los estudiantes representan actitudes de rechazo frente a las actividades que fomentan el trabajo en equipo, situación dada debido a las pautas de crianza, los procesos de desarrollo emocional de cada niño y la forma en como estos canalizan las emociones, además de expresarlas. Lo expuesto anteriormente ha configurado actitudes de riñas, burlas, malos tratos, lenguajes no aptos, y un sinnúmero de características negativas que han propiciado un mal ambiente escolar y una ruptura de las relaciones interpersonales de los niños.

Pregunta de investigación

Teniendo en cuenta las situaciones evidenciadas a través del diagnóstico de la propuesta, los docentes investigadores deben procurar por mejorar los procesos formativos, generar aprendizajes significativos, y a la vez mantener un buen clima escolar, las docentes evidenciaron mediante actividades al aire libre que los estudiantes demostraban actitudes distintas en las clases, estas actividades propiciaban el trabajo en equipo y la toma de decisiones, habilidades que los estudiantes iban desarrollando conforme se daban dichas actividades.

Por otra lado, la mejora de las relaciones interpersonales se evidenciaba en los estudiantes al momento de ayudar al otro cuando este se encontraba en apuros al momento del desarrollo de la actividad, el trabajo en equipo se evidenciaba en torno a la competitividad de los mismos por obtener mejores resultados. Estas situaciones fueron claves para comenzar a comprender como se puede mejorar el ambiente escolar a través las actividades, principalmente lúdicas, a partir de ahí se evidencio que es importante que los estudiantes retomen y resignifiquen su cultura, y que mejor para un niño que hacerlo a través de los juegos.

Es por esta razón que siendo testigos de lo que las actividades al aire libre generaban, se dio paso al establecimiento del siguiente interrogante que posibilita el desarrollo de esta investigación y que vincula por un lado la resignificación de la cultura afro y por otro busca la mejora de las relaciones interpersonales de los estudiantes.

¿Cómo a través de los juegos tradicionales se puede mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado quinto del Centro Educativo El Peje y Yacula del Municipio de Barbacoas, Nariño?

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

El saber, el hacer y el ser en la acción educativa y pedagógica son elementos que fundamentan la práctica investigativa, pues el docente debe asumir una actitud permanente de indagación y reflexión sobre la investigación en el aula. Al respecto Pérez (2003) menciona que “cuando el docente se concientice sobre hacer investigación partiendo desde su propio campo es decir desde su labor pedagógica como maestro las problemáticas a resolver desde allí lograra la transformación de su quehacer diario” (p. 12).

En ese sentido, la práctica pedagógica debe ser investigativa, pues permite que los estudiantes experimenten y desarrollen un conocimiento partiendo de un problema algunas veces identificado y otras no, con esto, se pretende que los estudiantes mediante un proceso ligado al método científico, puedan aportar una solución al problema buscando la transformación de un conocimiento expuesto en la teoría hacia la practica real mediante un aprendizaje vivencial. Para lograr lo anterior, un docente debe generar en sus estudiantes la iniciativa investigativa partiendo de las re características propias del contexto, claro está, es necesario mencionar que la estimulación investigativa a temprana edad potencia la imaginación de los niños. Luego es importante que un docente investigador parta de problemas enmarcados desde su propia practica pedagógica para así poder aportar constantemente a un mejor desarrollo de su propio quehacer, ya que el docente debe estar comprometido en la ejecución del proceso investigativo, buscando generar una transformación teniendo en cuenta la individualidad de sus estudiantes.

Esto último radica en importancia debido a que cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje, de ahí que sea importante evitar llegar a la generalización educativa y tener claridad sobre las forma de comportamiento, la expresión de las emociones y otras características propias de cada uno, las cuales van a incidir directamente en el proceso investigativo.

Ahora bien, para ello es fundamental que el docente tenga distintas herramientas a la mano al momento de buscar trabajar en la investigación. Una herramienta fundamental para la práctica investigativa es el juego, esta actividad lúdico pedagógica genera que el estudiante libere su imaginación, active su creatividad, relacione sus conocimientos previos con nuevos aprendizajes, además de aprender estrategias de comunicación ayuda a mejorar sus habilidades sociales, el trabajo en equipo y el respeto por el otro, es por esto que el juego ayuda tanto en el aspecto intelectual como en lo corporal, lo ético y lo social.

Un docente que anteponga la investigación, debe tener la capacidad de permitir que sus estudiantes demuestren sus propias capacidades en los diversos campos del saber, que asuman sus propias responsabilidades otorgándoles libertad para que ellos se sientan seguros de sí mismos, es decir los maestros deben dejar atrás el método tradicional que no permite que el estudiante sea participe de su propio aprendizaje. Como docentes investigadores es necesario generar en los estudiantes el pensamiento crítico, permitiendo al estudiante ser constructor de su propio aprendizaje a través el pensamiento reflexivo y sistémico, creando posibilidades en los estudiantes para que ellos sean los gestores de su propia producción y construcción tanto epistémica como social.

Marco de referencia Planeación didáctica

Al día de hoy la educación está expuesta a cambios que sugieren que los diversos modelos educativos actuales apelen al paradigma de la educación por competencias con tal de mejorar y reforzar la experiencia de enseñanza y aprendizaje, entre los modelos aplicados a nivel internacional en academias y distintas instituciones divergentes y similares a la vez se analizara aquel propuesto por Sergio Tobón en su libro Formación integral y competencias pensamiento complejo, currículo didáctica y evaluación para el autor la primicia de la educación es la aplicabilidad de una pedagogía basada en competencias a partir del pensamiento complejo o pensamiento de nivel superior, dicho pensamiento se centra en redimensionar el pensamiento humano, flexibilizar la mente a lo desconocido para comprender a fondo los fenómenos sociales de manera globalizada percibiendo las problemáticas del entorno y de todo los que esta encierran dentro de la comunidad educativa.

Por otra parte busca promover la reflexión como un elemento fundamental para el crecimiento del estudiante e incentivar su capacidad creativa para ayudar a descubrir didácticas de enseñanza que aporten conocimientos a fin de fortalecer el aprendizaje reflexivo y sistemático. Existen paradigmas de enseñanza que requieren de más procedimientos cognitivos por eso la formación integral de competencias parte del aprendizaje significativo y se aborda desde la formación humana integral con una filosofía que gira al tipo de ser humano que se pretende formar es así como el autor supone que la formación integral por competencias fomenta la construcción del aprendizaje autónomo sin dejar de lado la continuidad entre todos los niveles educativos y entre estos los procesos laborales y de convivencia.

En ese sentido se tiene que la finalidad de las competencias es formar, promocionar, certificar y mejorar por lo que la valoración de las mismas no solo requiere del punto de vista homogéneo del maestro, sino que también se tiene en cuenta las perspectivas de los estudiantes.

La educación basada en resultados a partir de la experiencia y la práctica no es más que la búsqueda incesante para afianzar el proyecto ético de la vida por lo tanto la formación humana integral debe estar sujeta a la educación basada en resultados. Tobón afirma que la formación basada en competencias no cambiara el modelo educativo tradicional si sus autores no están dispuestos a cambiar su forma de pensar y sentir lo que significa la verdadera formación de las personas, es más, sugiere que es de suma importancia abordar las competencias con flexibilidad, autocritica y estudio continuo, pues un buen educador comprende dentro de su práctica docente que el ser humano no se reduce a simples y vanas competencias si no que este integra muchos saberes y por lo tanto se le considera un ser holístico.

Es necesario abordar el aprendizaje por competencias como un eje para fortalecer la propuesta pedagógica basada en la enseñanza significativa, pues al ejecutar esta estrategia didáctica se quiere demostrar que las competencias son un modelo que puede aportar a mejorar la educación, el paradigma basado en competencias no se puede tomar como la cura de todas las enfermedades que deteriora el sistema educativo actual, en ese sentido la educación por competencias lleva al estudiante y al educador a centrar sus esfuerzos en el desarrollo del enfoque socio formativo. Es aquí donde es importante preservar lo tradicional como son los juegos, con ello se busca que se mejoren las relaciones entre compañeros mejorando su interacción fuera y dentro del aula. Los juegos tradicionales en relación con las competencias ayudan a fortalecer procesos integrales que ayudan a solucionar dificultades de la vida social y personal unificado las relaciones interpersonales y con ello se fortalece la cultura.

La UNESCO reconoce que los juegos tradicionales constituyen una parte esencial del patrimonio cultural y estos permitir trabajar en el fortalecimiento de valores; por tal razón, esta estrategia didáctica basada en los juegos tradicionales permite que estos se fortalezcan y fomenten; las competencias asumen un rol que si bien no es trascendental a nivel educativo es necesario para mejorar la educación teniendo en cuenta los retos del entorno y las necesidades personales de crecimiento. Son las competencias docentes las que ponen en acción dentro de las practicas educativas cotidianas, por lo tanto dichas competencias permiten mejorar la calidad de la enseñanza mas no significa que su utilidad vaya a ser la salvación a cualquier problemática, por que el docente las utiliza a sabiendas que son las únicas herramientas que aportan a la hora de ejecutar su labor y en consecuencia le sirven para desarrollar la malla curricular y así obtener resultados significativos.

La tesis central que expone Tobón se sustenta en el desarrollo del enfoque socioformativo, los juegos tradicionales son y serán un aspecto importante en el crecimiento cultural, dentro del juego es de suma importancia la comunicación y la opinión, establecer reglas buscando un cambio en la relación con el otro, a esto Méndez y Fernández (2011) manifiestan que los juegos tradicionales son una estrategia para la obtención de valores así se mejora actitudes de comportamiento. Las competencias plateadas por Tobón están presentes en la práctica pedagógica y son fundamentales para la vida, son el cimientto del niño y cuando sea grande son el sostenimiento del ser humano moralmente y cognitivamente dentro de cualquier campo que se desenvuelva aportando a la sana convivencia y ayudará en la construcción de su proyecto de vida a partir del buen manejo se sus destrezas y el fortalecimiento de su personalidad.

Planeación didáctica

Al ser una secuencia didáctica transversal, los aprendizajes de la actividad número uno denominada “Uniendo las palabras de mi territorio”, se entienden alrededor de las áreas: ciencias sociales, ética y lenguaje, en tal sentido, los estudiantes:

1. Comprenden el valor de saber escuchar al otro y generan una revalorización y apropiación del patrimonio oral de las comunidades afro.
2. Comprenden que el respeto es un valor fundamental para poder desarrollar las actividades cotidianas, incluyendo los juegos.
3. Desarrollan habilidades comunicativas en función de la pronunciación y la escritura de textos narrativos (cuentos).

Para lograr lo anterior, se emplearon distintas herramientas de evaluación que concretaron el aprendizaje de los estudiantes, entre ellas se encuentran: la participación activa, la carpeta de evidencias, la guía de observación, la lista de cotejo y la rúbrica de evaluación, que fueron empleadas en los tres momentos de la actividad. Así mismo se emplearon recursos que facilitaron la realización de la misma, entre los que se encuentran: hojas block, cartulinas, marcadores, lapiceros, temperas, imágenes o fotografías, cuaderno, colores, grabadora, entre otros.

Es necesario mencionar que para esta actividad no existe un número máximo de participantes y consistió en formar palabras que comiencen con la última letra de la que dijo el participante anterior; no está permitido repetir palabras, por eso los jugadores deben estar muy atentos, agudizar la escucha, la concentración y su capacidad de memoria para poder detectar posibles errores o equivocaciones, cuando un jugador no consigue decir una palabra en el tiempo

estipulado deberá abandonar la ronda el juego continua hasta que solo quede uno quien será el triunfante ganador, con las palabras mencionadas y con la orientación de la docente los estudiantes desarrollarán un cuento tradicional.

Esta actividad se desarrolló en tres fases, un momento de inicio caracterizado por el reconocimiento de los saberes previos, en este punto, las docentes hicieron una ronda en un espacio amplio para crear un ambiente ameno y generar confianza en los estudiantes. De igual manera se compartió con los estudiantes las palabras más empleadas dentro del dialecto afro a modo de lluvia de palabras. Seguido de esto se compartió con los estudiantes que la actividad siguiente consiste en la construcción de un cuento, el cual debe contener las palabras mencionadas por ellos mismos.

El momento de desarrollo de la actividad, relacionada con la gestión del conocimiento, el docente tomó apuntes de las palabras que los estudiantes pronunciaron, al terminar la actividad, el docente les dio a conocer cómo se escribe de forma correcta dichas palabras basándose en las normas ortográficas y también su correcta pronunciación. Importante es mencionar que la docente dio a conocer también un significado general de las palabras mencionadas por los estudiantes. Lo anterior configuró una suerte de diccionario itinerante que permite un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Para la finalización de esta actividad, los estudiantes en compañía de su docente realizaron un cuento empleando las palabras propias del dialecto afro, en función de concretar los aprendizajes de la actividad, demostrando que a través del juego es posible rescatar el patrimonio oral de la población afro, pero también mejorar las relaciones interpersonales enfatizando en la importancia del respeto al otro al momento de saber escuchar y esperar su turno para participar.

Con esta actividad se busco que los estudiantes produzcan textos orales, en situaciones comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articuladora, respeten sus rasgos individuales y culturales y los de otras personas (género, etnia...), y reconozcan que todos los niños y las niñas son personas con el mismo valor y los mismos derechos (Ministerio de Educación Nacional, 2011).

Con esta actividad se buscó que los estudiantes pudieran construir de manera creativa el cuento con las palabras mencionadas en la actividad, con la finalidad de socializar a la comunidad educativa la importancia de mantener vivo el patrimonio oral de las comunidades afro.

De igual manera, la actividad numero dos denominada “La pachacajon de mi territorio”, se entiende alrededor de las áreas: ciencias sociales, educación física y lenguaje, por tal razón, se esperó que los estudiantes:

1. Comprometan el valor y el peso histórico que tienen las palabras propias de las comunidades afro.
2. Desarrollen habilidades motrices como el salto en una sola pierna y el lanzamiento de objetos teniendo en cuenta la ubicación y la distancia.
3. Identifiquen las palabras propias del territorio, enfatizando en el fortalecimiento de las habilidades narrativas y argumentativas.

Para lograr lo anterior, se emplearon distintas herramientas de evaluación que concretaron el aprendizaje de los estudiantes, entre ellas se encuentran: la participación activa, la carpeta de evidencias, la guía de observación y la rúbrica de evaluación, que fueron empleadas en los tres momentos de la actividad. Así mismo se emplearon recursos que facilitaron la realización de la

misma, entre los que se encuentran: tizas, cartulinas, marcadores, lapiceros, temperas, imágenes o fotografías, cuaderno, colores, entre otros.

Esta actividad pretendió que el grupo colaborativo desarrolle capacidades de escucha atenta y comprensión de las ideas del otro, respetando puntos de vista y opiniones diversas, esto con el fin de lograr la construcción de un verso tradicional como producto de esta actividad, producto que busca salvaguardar el patrimonio oral a través del juego y la creación literaria, producto que pretende también socializarse con la comunidad educativa, logrando un impacto más grande y que los estudiantes vivencien realmente su aprendizaje.

De igual forma, esta actividad se realiza en tres fases, en una primera fase, denominada de saberes previos, o etapa de inicio, se hizo una ronda en el patio del centro educativo para crear un ambiente ameno, la docente realiza la rayuela, para esto puede emplear hojas o utilizar el espacio físico del centro educativo, en este caso, se utilizó el patio para realizar dos rayuelas, una para cada equipo. Seguido de esto se compartió con los estudiantes que la actividad siguiente consiste en la construcción de un verso tradicional, el cual debe contener las palabras encontradas al momento de jugar la rayuela.

En la segunda fase de la actividad, o fase de desarrollo, en compañía de la otra docente, se verifica que los estudiantes, uno a uno, hayan cumplido con todo el recorrido del circuito de la rayuela, atravesando cada palabra tradicional, para así saber cuál fue el equipo que termino primero esta fase. Cabe mencionar que las rayuelas tuvieron palabras distintas, para evitar cualquier copia entre sí, recalando en los estudiantes que el valor de la originalidad y el respeto por los distintos pensamientos de los demás es primordial al momento de mantener las relaciones sociales sanas. La docente ejemplifico la fase a seguir, mencionando que los estudiantes deben

construir un verso tradicional enfocando la riqueza natural y cultural del territorio, y que para ello se trabajara de manera creativa.

Para la finalización de esta actividad, los estudiantes en grupo de trabajo, expusieron sus ideas para plasmar el verso tradicional a modo de copla o decima tradicional resaltando la riqueza cultural y natural del territorio. Este momento de la actividad se realizó en compañía de la docente quien evidenció que todos los estudiantes del grupo colaborativo participarán en la realización creativa.

Esta actividad permite evidenciar un aprendizaje vivencial en los estudiantes, ha fortalecido la relación con el territorio, ha permitido desarrollar habilidades motrices y ha profundizado en las capacidades narrativas y creativas de los estudiantes, sin dejar de lado que el trabajo colaborativo permite una mejora en las relaciones interpersonales y que la creación literaria enfatizada en el territorio posibilita la salvaguarda del patrimonio oral.

Con esta actividad se buscó que los estudiantes relacionen las características sociales con las condiciones del entorno particular de cada cultura, comprendan que cuidar de si mismos y tener hábitos saludables favorece su bienestar y sus relaciones sociales, produzcan textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que sigan un procedimiento estratégico para su elaboración (Ministerio de Educación Nacional, 2011).

Enfoque didáctico

Al diseñar las actividades que configuran la secuencia didáctica denominada “De los juegos tradicionales a la mejora de las relaciones interpersonales y el reconocimiento cultural” se pensó que estas deben estar asentadas especialmente en la cultura afro del territorio de Barbacoas. En este sentido las actividades fueron centradas en el rescate de los patrimonios culturales (Juegos tradicionales, el rescate de los patrimonios orales (versos tradicionales y mínimas), la salvaguarda del patrimonio natural (fuentes hídricas) y las mejoras de las relaciones interpersonales de los estudiantes.

Cada una de las actividades se configuro pensándose de forma transversal, entendiendo las necesidades de los estudiantes en función de mejorar las relaciones interpersonales, en un primer momento y en un segundo momento general el rescate de los patrimonios mencionados up supra, a través de la implementación de los juegos tradicionales. Estas actividades en conjunto responden a diversas características de desarrollo y de aprendizaje de los estudiantes de grado quinto del Centro Educativo El Peje y Yacula, empezando por la mejora de los procesos lectoescritores mediante la adquisición de habilidades lingüísticas medidas por el reconocimiento cultural en el área de lenguaje, luego a través de la educación física, los estudiantes pudieran responder a las etapas de su desarrollo, mediante la adquisición de habilidades motrices como el salto en una sola pierna y el lanzamiento de objetos teniendo en cuenta la ubicación y distancia. Desde el área de ética y valores pudieran comprender que el respeto es un valor fundamental a través de las ciencias sociales los estudiantes evidenciaron el pensamiento crítico con respecto a los patrimonios culturales y ambientales. Para lograr lo anterior fue necesario vincular el diagnóstico del grupo realizado en el transcurso de la investigación pues para mitigar el problema encontrado se debe generar un impacto positivo en las relaciones interpersonales de los

estudiantes y la mejor forma de hacerlo es generar vínculos de cooperación y trabajo en equipo para limar cualquier tipo de aspereza entre estudiantes y estos encaminen esfuerzos para lograr un aprendizaje significativo. A lo anterior se le añade que el diagnóstico pudo dar pie al establecimiento de la secuencia didáctica a través del ejercicio analítico de los factores que inciden en el reconocimiento cultural de los estudiantes por su medio geográfico. En tal sentido, las actividades están estrechamente relacionadas al contexto donde se planearon, pues a la par de mejorar las relaciones interpersonales, la secuencia didáctica busca también resignificar los saberes tradicionales, el reconocimiento de la cultura afro por parte de los estudiantes e impactar en la salvaguarda de los patrimonios de la comunidad. Esto se abordó teniendo en cuenta que cada estudiante aprende y adquiere conocimiento de forma distinta por ende se procuró abarcar el postulado de Kolb (s,f) como se citó en Romero, et al., (2010) para procurar por un aprendizaje donde se evidencie una experiencia directa y concreta y una experiencia abstracta.

Las experiencias que tenemos, sean concretas o abstractas se transforman en conocimiento cuando las elaboramos en alguna de estas dos formas a) reflexionando y pensando sobre ellas alumno reflexivo b) experimentando en forma activa con la información recibida; alumno pragmático. (p.1)

Por tal razón se procuró que las actividades se vincule distintas formas y tipos en la que los estudiantes aprenden, por eso se implementó actividades de tipo auditivas (mínimas y versos tradicionales) visuales (cuento) y kinestésicas (la memoria muscular y corporal, la gesticulación y el juego). Es necesario consolidar además que el último (el juego) fue la parte donde se profundizó a ultranza para generar en los estudiantes el interés por la realización de las actividades de la secuencia didáctica, pues se enfatizó en el interés de los niños por el disfrute dentro del aprendizaje ente esto Minerva (2002) menciona

El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismos, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos. (p. 290)

Luego entonces la planeación de las actividades de la secuencia didáctica tuvo en cuenta aspectos relevantes de la cultura afro por ende se trabaja con las mínimas y el dialecto tradicional el chapa cajón(rayuela) y los ríos propios que bañan el territorio y se enfatizó en las características del contexto de los estudiantes cabe mencionar que los materiales necesarios para la realización de las actividades se encuentran dentro del medio que ellos habitan, en general la planeación didáctica considero todas y cada una de las características de los estudiantes y todos los elementos del territorio para poder alcanzar su completo desarrollo.

Como se mencionó antes dichas actividades diseñadas alrededor de un contexto cultural tienden a ubicar el aprendizaje en cada estudiante, pues las necesidades de ellos entendiendo su contexto son similares; en este sentido al abordar las relaciones sociales a través del juego, se permitió una mejora en los procesos de cooperación, trabajo en equipo, empatía, respeto y la escucha activa entre pares, Estas situaciones han configurado un escenario de resignificación tanto cultural como social dentro de la comunidad educativa; ahora bien hablando sobre las características de la secuencia y entendiendo como esta favorece el desarrollo de las competencias, se tiene que con la implementación de los juegos tradicionales mediados por una didáctica y una intención pedagógica, las competencias que además fueron transversales entre las ciencias sociales, las naturales, el área de lenguaje, ética y valores y educación física permitieron que los estudiantes adquieran habilidades propias de cada área respondiendo a cada competencia

designada dentro de la secuencia, favoreciendo el desarrollo del aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos aunado a la resignificación de los saberes en relación a los patrimonios naturales y culturales propios de su territorio.

Para lograr que los estudiantes alcancen dichas competencias fue necesario abordar antes de cada actividad un momento de reconocimiento de saberes previos, entendiendo la importancia de estos, porque se configura como experiencias que anteceden a la consolidación del aprendizaje de ahí su importancia en el ámbito didáctico y educativo pues cuando los estudiantes han desarrollado previamente algo relacionado con la actividad su desarrollo permite una vinculación más atenta de los estudiantes a la actividad en curso.

Son los saberes previos los que realmente motivan a los estudiantes a prestarse para desarrollar las actividades no solo esta secuencia si no de otros procesos educativo; bajo esta premisa la secuencia didáctica puede seguirse trabajando, desde mi punto de vista como profesional, la secuencia incluso puede adecuarse y articularse con otros juegos propios de otras regiones, con otros productos finales, pero siempre considerando la importancia de la resignificación cultural y la mejora de las relaciones interpersonales de los estudiantes; cabe mencionar finalmente que esta actividad vinculada a la planeación de una secuencia didáctica posibilitara que distintos aprendizajes evidenciados en el proceso de formación profesional vuelvan a implementarse gracias a los saberes previos se logra vincular la cuestión cultural con la didáctica y la salvaguarda de los patrimonios, además de aportar desde el plano didáctico una alternativa a la resolución de los problemas presentados en el aula de clase. Esta actividad posibilita que se piense en una articulación didáctica entre el juego y el saber en pro tanto de las relaciones sociales del medio ambiente y de la cultura

Implementación

Actividad uno: Uniendo las palabras de mi territorio

Sesión uno. En esta sección la docente se reúne con los estudiantes en el patio donde se procedió a realizar una ronda donde hizo una explicación sobre cómo se va a realizar el juego que tiene por nombre “uniendo las palabras de mi territorio” dio a conocer las reglas de juego donde los estudiantes escucharon atentamente lo que les está dando a conocer.

En el momento de la implementación del juego se observa algunas dificultades en unos estudiantes ya que a varios se les dificultad hallar palabras que inicien con la última letra que dijo su compañero anterior generando en los estudiantes un poco de ansiedad, otros dicen palabras que no tienen significado en el afán de no perder ya que esto los haría salir del juego, también algunos trataron de ayudar a sus compañeros para que estos no perdieran otros no podían entrelazar las palabras a través del juego la docente observó que los estudiantes iban tomando confianza en lo que estaban diciendo, mostrando interés y espontaneidad por que a través del juego estaban interactuando con su propia realidad.

Los materiales y recursos utilizados estuvieron acorde con lo planeado, el espacio les permito a los estudiantes que se movieran con facilidad sin ningún contratiempo, hubo un ganador el cual estuvo muy atento mostrando a las palabras mencionadas y siguió las reglas establecidas. El tiempo estuvo acorde a lo se tenía pensando, se pudo alcanzar el objetivo, y se cerró la sesión cuando la docente tomó apuntes de las palabras dichas por los estudiantes, haciendo un listado de aquellas que son más utilizadas en el territorio.

Sesión dos. Después de que la docente anoto las palabras dichas por los estudiantes, se dio una explicación de la forma correcta de escritura, su forma de pronunciación y su significado

real. Se pudo dar cuenta que algunas tienen otro significado en distintos lugares, esa fue una pregunta que surge de los mismos estudiantes donde manifiestan que en el territorio se utilizan para designar algo y en otros lugares es diferente como la palabra (chiro), esta palabra es utilizada para nombrar un producto alimenticio parecido al plátano y que en otros lugares se le llama de esa manera a la ropa que está en un estado no muy bueno.

La docente parte por darles una breve explicación, manifestando que las palabras dichas por ellos mismos hacen parte de la tradición oral afro y que han sido transmitidas por los mayores es decir son parte de su cultura e idiosincrasia barbacona.

Sesión tres. Después de conocer cómo se escriben, que significan y como se pronuncian las palabras dichas por los estudiantes, se dio paso a la creación de un cuento, la docente manifestó a los estudiantes que dejen volar su imaginación para dicha construcción, que hagan uso de todos los recursos que les brinda el medio, que utilicen imágenes como un recurso didáctico. Es necesario mencionar que los estudiantes daban algunas sugerencias que les permitieron construir su cuento trasladándose a lugares que hacen parte de su diario vivir.

Al terminar el cuento se procedió a que cada estudiante comenzara a leer en voz alta su creación, se observó con esta actividad que cada estudiante fue escuchado con respeto y atención, logrando que algunos vencieran el temor de ser ridiculizados por parte de algunos compañeros, ya que esto se venía presentando en actividades pasadas. Haciendo uso de la creatividad se pudo notar que esta estrategia les permitirá más adelante seguir afianzando su fluidez verbal, agilidad en la escritura, seguridad en sí mismos y permitiendo también que el patrimonio cultural y la tradición oral sigan vivos.

Actividad Dos: La pachacajon de mi territorio

Sesión uno. Se da inicio a la actividad con una ronda en la cancha que pertenece al centro educativo donde por medio de un dialogo se dio a conocer la actividad a realizar y las reglas del juego, se hizo un recorrido por el diario vivir de los estudiantes observando que ellos han dejado de lado los juegos al aire libre por estar inmersos en los aparatos tecnológicos, mostrando apatía a algunos juegos. Al escuchar atentamente lo que se iba a realizar, se notó en los estudiantes la motivación por la actividad. Comenzaron a dar ideas para la construcción de la pachacajon o también conocida como rayuela, los estudiantes se dividieron en dos grupos utilizando los recursos que brinda el medio, se diseñó el circuito de la pachacajon con barro ya que es un recurso presente en las cercanías y se pudo dar participación a los estudiantes para la construcción misma.

Los estudiantes comenzaron a competir recogiendo en su recorrido las palabras que ellos habían dicho en la actividad uno, mostrando habilidades competitivas propias de la educación física, pues debían ir memorizando las palabras encontradas por cada uno de ellos, algunos con dificultad en sus movimientos como la agilidad y el equilibrio, pero en general para esta primera sesión se observó una buena organización y trabajo en equipo.

Sesión dos. Después de terminar en el tiempo estipulado la actividad, se les comparte a los estudiantes que el paso a seguir es con las palabras que memorizaron en su recorrido, con ellas van a construir unos versos, permitiendo que ellos fueran constructores de su propio aprendizaje generando creatividad en cada uno de ellos.

Sesión tres. Los estudiantes realizaron la construcción de su verso, algunos de ellos dieron a conocer lo que habían realizado declamando a sus compañeros donde cada uno fue

escuchado con respeto y atención. Se observó en esta fase las capacidades narrativas y creativas que poseen los estudiantes. La estrategia implementada les permitió evidenciar la interacción que posee cada estudiante con su entorno porque del entorno también se aprende, pues este sirve como mediador. Los recursos utilizados para alcanzar el objetivo propuesto estuvieron acordes, pues aportaron también con lo que se quería conseguir, ya que se evidenció en cada sesión la motivación generada para la realización de las respectivas actividades y con ello también las acciones realizadas en la intervención.

La secuencia permitió que los estudiantes salieran de la rutina, generando en los estudiantes una apropiación de su cultura a través de la realización tanto del cuento como de los versos tradicionales, esto se realizó de una manera muy positiva porque el juego planteado dentro de las actividades permitió un sano esparcimiento y un aprendizaje significativo.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

Con implementación de las actividades diseñadas en la secuencia didáctica se pudieron construir varios cuentos y versos tradicionales por parte de los estudiantes del grado quinto, ellos a través del juego se dejaron llevar por la imaginación haciendo uso de su creatividad plasmando su sentir utilizando las palabras dichas por ellos mismos las cuales parten del dialecto propio afrobarbacoano donde algunas todavía perviven a través del tiempo debido a que son transmitidas de generación en generación mediante la tradición oral.

El juego ayuda a fortalecer la internalización de los valores que serán indispensables permitiendo el desenvolvimiento en la vida cotidiana del estudiante, el juego despierta el interés y si es del agrado de quien o quienes lo ejecutan, puede ayudar a que se haga de forma competitiva pero sana, cumpliendo las reglas, cuando se parte de lo propio puede ayudar a fortalecer el sentido de pertenencia. Vigotsky (1966), analizó el juego desde el punto de vista social, postulando así que

El juego es un fenómeno que surge en respuesta a la necesidad que tiene el ser humano de inter- relacionarse a través de este el niño comprende y construye su propia realidad social y cultural la cual se da por medio de la exploración, interpretación y representación del mundo. (s.p)

Por eso se debe llevar al niño a que parta de su propia realidad porque es de ahí donde puede ser el constructor de su propio conocimiento buscando que su aprendizaje sea significativo.

Se encontró también que algunos estudiantes al comienzo sintieron un poco de apatía para llevar a cabo la actividad, ellos manifestaron que les llama más la atención realizar juegos

tecnológicos por que a ellos eso los motiva más. Según Arteaga (2021), el juego es una actividad para recrear al niño, es una técnica para estimular el aprendizaje, el juego es una estrategia que ayuda a que ellos se diviertan, gocen pero también por medio de este les permita aprender.

Es importante para ello que el docente parta del contexto, de los saberes previos, costumbres y tradiciones que le permita interpretar y entender lo que quiere alcanzar con el juego, esto se puede sustentar con lo mencionado por Arteaga (2021) “el juego tiene una conexión con la cultura de cada región, a sus costumbres y el significado de la misma y la cultivación de sus valores la que se distingue por sus tradiciones y el contacto de su entorno” (p. 34), este es un aspecto que se debe procurar buscando en el estudiante sentido de pertenencia, porque partiendo del reconocimiento de lo propio se puede llegar a mejorar su aprendizaje.

Algunos aspectos que pudieron influir en el aprendizaje de los estudiantes podrían ser el contexto, pues algunos de ellos se sintieron cómodos en la implementación de las actividades, las explicaciones dadas por la docente estuvieron claras, apropiadas y el material de apoyo utilizado estuvo acorde con la implementación de dichas actividades; según Godoy (s.f) en Espacio Logopedico “para motivar a un niño hay que usar cosas que le interesen y le creen expectativas” (párr. 1) por eso debe sentir agrado, confianza en lo que va a realizar, no cayendo en la monotonía, por tal razón, la planeación en el quehacer del docente es vital, esta tiene mucha importancia convirtiéndose en la hoja de ruta para la orientación de sus estudiantes, esta se construye paso a paso para poder alcanzar el conocimiento de una forma organizada y estructurada donde el diseño de las actividades debe estar acorde a lo esperado.

Un aspecto a resalta es que esta le permite relacionar la teoría con la practica buscando la transformación en el saber hacer, el saber conocer, el saber ser y el saber convivir. Según Tobon (2010, p. 17) “las competencias posibilitan que las personas estructuren y fortalezcan su proyecto

ético de vida y al hacerlo, se proyectan a mejorar el tejido social, contribuir al desarrollo económico, apoyar el desarrollo cultural y proteger el ambiente ecológico”. Es por eso que cuando el estudiante trabaja en el desarrollo de sus competencias puede también llegar a contribuir en el mejoramiento de su entorno, donde ellos tengan la capacidad de vivir en sociedad; un aspecto importante con relación a la pregunta de investigación es que el juego siempre va a ser aceptado por los niños de forma inmediata por que las personas no dejan de jugar así sean adultos, porque este es de gran ayuda tanto en el aspecto intelectual como en lo físico-corporal y lo social, liberando tensiones favoreciendo a la sana convivencia.

Según el filósofo y psicólogo alemán Karl Groos (2009) “el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia, el describe esta actividad como un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta” (s.p), por qué al niño o niña le ayuda a desarrollar aptitudes que le serán de gran ayuda en su vida adulta preparándolo para lo que quiere ser, como desenvolverse y su interacción con los demás. Este aprenderá a dominar sus impulsos y a seguir reglas comprendiendo que no siempre se gana y que esto no genere en frustraciones.

Conclusiones

Esta secuencia didáctica buscó el rescate de los juegos tradicionales porque estos fortalecen los valores que en gran medida se han venido perdiendo por otras forma de jugar y por qué la escuela se ha expuesto demasiado al no promoverlos. En tal sentido, el docente debe ser el facilitador de nuevas experiencias, mostrando a sus estudiantes juegos tradicionales para que ellos puedan desarrollar más interés en pro de su práctica y sepan aprovechar su tiempo libre tanto en la escuela como fuera de ella, resignificando su cultura y mejorando las relaciones interpersonales.

La secuencia didáctica impactó de forma positiva en la mejora de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de los centros educativos, de igual manera en el reconocimiento cultural y en la salvaguarda de los patrimonios de la cultura afro. Las relaciones interpersonales vieron una mejora en función del trabajo en equipo y el respeto por el pensamiento y las acciones del otro. La resignificación cultural que permite esta secuencia se evidencia alrededor del enriquecimiento de los estudiantes en cuanto a su cultura y sus tradiciones. Todo esto en función de los propósitos propuestos teniendo en cuenta la población escogida, el contexto cultural y las necesidades de los estudiantes, quizá podría considerar que faltó dentro de la secuencia procesos ligados a la evaluación de forma cuantitativa, pero en esencia lo que se busca con esta secuencia es que la evaluación vaya de la mano con la resignificación cultural, conceptos que se enmarcan desde lo subjetivo y es sabido que esto es una visión que no puede ser sujeta de evaluaciones tradicionales.

Los juegos tradicionales hacen parte de la cultura de los pueblos, es tarea de los etnoeducadores diseñar metodologías para que estos conocimientos sean resignificados y vinculados a los ejercicios pedagógicos. Es fundamental que esta secuencia didáctica pueda

replicarse en otros centros educativos aledaños, adaptarla a las necesidades y propender por una mejora de las relaciones interpersonales a través de los juegos tradicionales, buscando una apropiación de los estudiantes de los patrimonios culturales. En ese sentido, se puede mencionar que los propósitos fueron alcanzados a satisfacción, pues se evidencio en los estudiantes una mejora en sus relaciones interpersonales y en el reconocimiento de sus patrimonios culturales, como lo es la tradición oral, claro está también el rescate de los juegos tradicionales.

Entre estas palabras, también se encuentran los procesos dificultosos que tuvieron que sortearse, entre ellos la cuestión del tiempo para aplicar la secuencia, los procesos de realimentación y las formas en que se pudo observar la mejora de las relaciones interpersonales. Otro de los problemas sorteados se dio en función de la aplicabilidad de los juegos tradicionales, para muchos de los niños, estos juegos eran desconocidos y se ocupo tiempo considerable del desarrollo de la actividad en explicar cada paso del juego. Otro problema que se tuvo fue que los estudiantes en el desarrollo de la primera actividad no comprendían que el juego radicaba en la rapidez mental, de ahí que esta actividad haya sido un poco más demorada que la segunda. Todo esto pudo superarse teniendo en cuenta la motivación por el aprendizaje de los estudiantes y que a la par estos puedan también conocer un poco más de su cultura y acercarse a las tradiciones presentes en el territorio.

Por tal razón, con esta secuencia didáctica que es el producto de este proceso formativo, las practicas pedagógicas que se tenían antes de, variaron en relación a que el estudiante es el centro del proceso de enseñanza, por tal razón las metodologías deben estar orientadas a su completo aprendizaje y enriquecimiento de saberes, que las didácticas que usualmente empleamos ya están terminando su ciclo y son las didácticas originales las que tienden a reemplazar las antiguas, ejemplo de esto, encontramos en esta secuencia didáctica. Por tal razón

esta secuencia didáctica se proyecta en distintos espacios territoriales que requieran trabajar la resignificación cultural anclado al mejoramiento de las relaciones interpersonales, no solo en zonas rurales si no en zonas urbanas.

Finalmente se puede mencionar que los aspectos que evidencian el cumplimiento de los propósitos planteados en esta secuencia están dados en el entendido de que las relaciones interpersonales de los estudiantes de ambos centros educativos mejoraron. Las actividades y juegos planeados para desarrollarse en clases, sirvieron para profundizar en valores como el respeto por el pensamiento del otro y la escucha atenta, de igual manera entre los propósitos se encontraba que los estudiantes puedan aprender mediante las actividades lúdicas, esto se evidencia en el reconocimiento de la tradición oral como patrimonio intangible de la cultura afrobarbacoana que los estudiantes asimilaron como propia.

Referencias

- Arteaga, M. (2021). Juegos cooperativos en el entorno natural en educación infantil.
<https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/25119/Arteaga-Zarza-Mar%C3%ADa-%20TFG.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Espacio Logopedico.com (2007). La importancia de la motivación en el aprendizaje y desarrollo de los niños. <https://acortar.link/nLUKm5>
- Groos, K. (2009). El Juego del hombre. Barcelona: Kirtas
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.
<https://acortar.link/8a9TI9>
- Ministerio de Educación Nacional (2011). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas.
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/116042:Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguaje-Matematicas-Ciencias-y-Ciudadanas>
- Méndez, A., y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (19),54-58.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732285011>
- Pérez Serrano, G. (2003). Pedagogía Social. Construcción científica e intervención práctica. Madrid: Narcea

Romero, L., Salinas, V., y Mortera, F (2010). Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68820841007>

Tobón, S. (2010). El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza. Centro Universitario CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>

Tobón, S. (2018). Formación basada en competencias. Las Voces del Saber, 5, 19-28. <https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Vigotsky, L. (1960). Psicología del arte. Barcelona: Paidós

Anexos

Anexo A. Enlace video de sustentación

<https://www.youtube.com/watch?v=CarD9Mkgaog>

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:w:/r/personal/lcastillo_unadvirtual_edu_co/Documents/EVIDENCIAS%20DEL%20TRABAJO/Evidencias%20de%20trabajo%20paso-7%20implementacion%20actividad%201-2/EVIDENCIAS%20DEL%20TRABAJO%20YOMAR%20CASTRO%20PASO%207\(1\).docx?d=wf82f49361a2643c098a2f0d0c692bb5a&csf=1&web=1&e=FAVE10](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:w:/r/personal/lcastillo_unadvirtual_edu_co/Documents/EVIDENCIAS%20DEL%20TRABAJO/Evidencias%20de%20trabajo%20paso-7%20implementacion%20actividad%201-2/EVIDENCIAS%20DEL%20TRABAJO%20YOMAR%20CASTRO%20PASO%207(1).docx?d=wf82f49361a2643c098a2f0d0c692bb5a&csf=1&web=1&e=FAVE10)