

**Los juegos ancestrales como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza en los  
estudiantes del grado quinto 5° de la institución educativa indígena N° 4 Majayutpana sede  
san felipe**

Leticia Palmar Pérez

Elma Mercedes Cabas Navarro

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Etnoeducación

2023

## Resumen

Los juegos ancestrales wayuu nacieron de las actividades diarias como el pastoreo y cría de animales donde los niños, niñas adolescentes y jóvenes pasaban su tiempo libre creando y jugando juegos como forma de entretenimiento, los juegos ancestrales han jugado un papel importante en los rituales que se utilizan para resolver conflictos y reforzar la identidad cultural, favorecido al desarrollo integral de las habilidades intelectuales, físicas y sociales de las personas desde edades tempranas manteniendo viva la memoria colectiva de nuestros antepasados que se aprenden por imitación y transmisión oral.

Partiendo de lo anterior, la implantación de esta propuesta pedagógica encausa resultados positivos y significativos mejorando los aprendizajes por medio de la colaboración de diferentes disciplinas educativas; en este sentido, la escuela ofrece escenarios en donde no solo el maestro es el responsable del proceso de formación, si no que la escuela debe estar abierta a las familias y la comunidad para interactuar con los docentes, creando conciencia entre los estudiantes sobre la importancia de preservar la cultura inmaterial de los pueblos indígenas.

***Palabras clave:*** Juego, cultura, estrategia, didáctica, aprendizaje.

### **Abstract**

The ancestral wayuu games were born from daily activities such as herding and raising animals, where boys, girls, adolescents and young people spent their free time creating and playing games as a form of entertainment, it is important to note that the wayuu ancestral games are known from indigenous knowledge and have been present in each person's childhood, regardless of the context, they have always been there to help boys and girls better understand their environment and instill values and customs that have been passed down from generation to generation by their ancestors.

Ancestral games have played an important role in the rituals that are used to resolve conflicts and reinforce cultural identity, favoring the comprehensive development of the intellectual, physical and social skills of people from an early age, keeping alive the collective memory of our ancestors who they are learned by imitation and oral transmission.

Based on the above, the implementation of this pedagogical proposal causes positive and significant results, improving learning through the collaboration of different educational disciplines; In this sense, the school offers scenarios where not only the teacher is responsible for the training process, but the school must be open to families and the community to interact with teachers, creating awareness among students about the importance to preserve the intangible culture of indigenous peoples.

**Keywords: literacy:** Game, culture, strategy, didactics, learning.

## Tabla de Contenido

Introducción.....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación.....	10
Dialogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	13
Planeación Didáctica .....	16
Enfoque Didáctico .....	18
Implementación .....	21
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	26
Conclusiones.....	29
Referencias Bibliográficas.....	31
Apéndices .....	33

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i> .....	33
--	----

## Introducción

Esta propuesta pedagógica surge como respuesta a la necesidad de fortalecer los procesos educativos y alinearlos con otras áreas del conocimiento mediante la incorporación de los juegos ancestrales wayuu, esenciales para preservar esta práctica y aplicar estrategias que eviten su desaparición, dado que la estrategia propuesta aborda esta problemática, la siguiente investigación se titula "Los juegos ancestrales como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza en los estudiantes del grado quinto 5° de la institución educativa indígena número cuatro Majayutpana sede san felipe.

Este estudio se llevará a cabo en la sede san felipe de dicha institución, utilizando herramientas pertinentes para contribuir a los procesos de aprendizaje de los niños de quinto grado de primaria, la propuesta no solo se enfoca en el ámbito educativo, sino que también presenta estrategias de trabajo para padres de familia y la comunidad educativa en general, esta propuesta busca resaltar su importancia y valor cultural, proponiendo su integración de manera significativa en la institución educativa indígena número cuatro Majayutpana sede san felipe.

Durante el transcurso de este proyecto de investigación se trabajó en la importancia que tiene la implementación de los juegos ancestrales wayuu como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza en los estudiantes de grado quinto de la sede san felipe, que contribuyen a mejorar las dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes en las diferentes áreas del conocimiento, a su vez fortaleciendo los usos y costumbres de la cultura wayuu, por esta razón se diseñó y se aplican varias secuencias didáctica que enriquecieron los conocimientos de los estudiantes.

Desde este contexto y la necesidad de los estudiantes nace una pregunta de investigación que apunta a fortalecer los aprendizajes a través de la lúdica ¿Cuál es la mejor forma de

incorporar los juegos ancestrales wayuu como estrategia didáctica en la enseñanza de los estudiantes de quinto grado en la institución educativa indígena número cuatro Majayutpana, sede San Felipe, de Maicao la Guajira?, a través de esta pregunta de investigación despertó el interés por indagar sobre la importancia que tiene el juego ancestral wayuu e incorporarlos en las actividades que fortalezcan los aprendizajes.

Así mismo, se empleó una metodología activa y didáctica a través de salidas de campo, realización de esculturas, carreras y elaboración de materiales didácticos utilizando materiales del contexto, cabe resaltar que los docentes conocen los juegos ancestrales wayuu, pero no los aplican dentro de las actividades desarrolladas en el aula pasando por alto y el valor cultural que tienen, teniendo en cuenta las estrategias y las herramientas necesarias para contribuir a este proceso de aprendizaje con los estudiantes.

Trabajar no solo desde el contexto educativo sino también proponiendo estrategias de trabajo con los padres de familia, los docentes y la comunidad en general demostrando como a través de estos, se puede mejorar las falencias que se observó en los estudiantes detectando la importancia y la trascendencia de los juegos ancestrales wayuu mediante las dinámicas de trabajo se dio la oportunidad de buscar nuevas formas de comunicación las cuales se demostró que no eran complejas sino por el contrario que por su sencillez era para ser aplicado en todo momento y en este contexto de la zona rural.

## **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

Este proyecto se llevará a cabo en la institución educativa indígena número cuatro Majayutpana sede san felipe, ubicada en la zona rural del municipio de Maicao, la Guajira, Colombia la institución se encuentra en la troncal del caribe kilómetro 79, margen izquierda vía Maicao Paraguachón, a tres kilómetros del municipio de Maicao, en la frontera entre Colombia y Venezuela, la comunidad indígena abarca aproximadamente 100 hectáreas e incluye varios resguardos indígenas, como Guasimal, Ipaluu, Jepen, Cohucharijuna, Chichituy, San Benito, Jicaro, Isemana, Kasusain y Uyatpana uno y dos, entre otros.

La escuela de la comunidad es una de las sedes de la institución educativa indígena número cuatro, dirigida por la rectora Quintina Ramírez González, quien supervisa el ordenamiento educativo, la sede san felipe ofrece niveles educativos desde preescolar hasta el grado sexto de básica secundaria, además del grado de aceleración, así mismo cuenta con una cobertura de 292 estudiantes, atendidos por siete docentes nombrados en propiedad y tres contratados.

El proyecto se centra en el quinto grado de básica primaria, compuesto por 29 estudiantes wayuu, con edades de 9 a 11 años, en donde el 70% de la población habla su lengua nativa (wayunaiki), mientras que el 30% se comunica en castellano la mayoría de los estudiantes wayuu hablan su lengua materna, pero enfrentan dificultades para escribirla, la propuesta se enfoca en fortalecer las competencias de los estudiantes a través de juegos ancestrales wayuu, promoviendo un aprendizaje constructivo para una convivencia armoniosa.

La mayoría de los estudiantes carece de apoyo en las actividades en casa debido al analfabetismo de algunos padres, además cuentan con servicios como transporte escolar y el programa de alimentación escolar; así mismo, por muchos factores se ha perdido la cultura

ancestral debido al choque cultural que es evidente lo que pone en peligro la preservación de los patrimonios culturales, por ello los juegos ancestrales, nacidos durante las actividades cotidianas de pastoreo, son fundamentales en la historia de la comunidad.

La motivación constante de las generaciones más jóvenes es crucial para preservar este patrimonio, ya que enseñan a convivir en armonía, la práctica de juegos ancestrales refuerza el vínculo entre los wayuu y su entorno, fomentando hermandad, convivencia, solidaridad y reciprocidad entre los miembros de la etnia; por lo tanto, la implementación de juegos ancestrales como estrategia didáctica es esencial para rescatar y mantener estas prácticas dentro de la población más joven, permitiendo el desarrollo de destrezas y evitando que los educandos se sientan excluidos.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cuál es la mejor forma de incorporar los juegos ancestrales wayuu como estrategia didáctica en la enseñanza de los estudiantes de quinto grado en la institución educativa indígena número cuatro Majayutpana, sede san felipe, de Maicao la Guajira?

## **Dialogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

Según la definición de La Vega (2000), “los juegos tradicionales se caracterizan por ser transmitidos de generación en generación, practicados con regularidad y representativos de una zona específica” (p.15). Así mismo, autores como Sarmiento (2008), “amplían esta perspectiva al señalar que estos juegos son transmitidos oralmente, pasando de abuelos a padres y, finalmente, a las generaciones más jóvenes” (p.12). Los relatos de la infancia de quienes ahora son adultos sirven como testimonio de la existencia de estos juegos en épocas anteriores.

En consonancia con estas teorías sostiene que:

Al introducir estos juegos en el ámbito escolar, se establece un vínculo entre la realidad vivida dentro de cada cultura, recreándola en la fantasía de los niños, quienes obtienen una nueva perspectiva sobre el tiempo pasado, es destacable que la implementación de juegos ancestrales en instituciones educativas busca que los estudiantes conozcan su cultura y la conecten con su entorno, permitiendo observar cómo los niños disfrutaban al participar en estas actividades lúdicas tradicionales. (Sarmiento, 2008, p.115).

Durante las prácticas pedagógicas en la sede san felipe de la institución educativa indígena número cuatro Majayutpana, se ha constatado la intención de planificar actividades que involucren juegos ancestrales, en concordancia con los principios de algunos autores se dice que:

En este contexto, se concibe el juego como una herramienta que posibilita que los niños establezcan vínculos con su entorno más cercano, facilitando la adquisición de normas y roles sociales que les permitan interactuar de manera adecuada con sus pares y con los adultos. (Jiménez, 2009, p.5).

Así, partiendo de la práctica educativa con el objetivo de generar transformaciones beneficiosas para los estudiantes, se busca examinar la eficacia de la enseñanza de juegos ancestrales en los procesos pedagógicos, en este contexto, la pregunta de investigación desempeña un papel crucial al contribuir a definir los criterios que determinarán la inclusión o

exclusión de la muestra, los métodos para recopilar información y analizar datos, así como las técnicas para interpretar los resultados.

Dado que el foco principal de los aportes de estos autores es de suma importancia en el proceso de la investigación porque incorporan los juegos ancestrales a la educación, donde se pueden realizar importantes contribuciones y ventajas con el fin de crear estrategias pedagógicas adecuadas a los entornos educativos mediante el uso de los juegos.

Como resultado, los juegos utilizados en las actividades educativas se consideran como una de las estrategias de enseñanza universal, aplicables a todos los grupos y situaciones de vida desde la antigüedad, el uso del juego en el aula tiene la ventaja de innovar y cambiar las rutinas pedagógicas, de esta manera despierta la creatividad tanto en el docente como en los estudiantes, y porque implica integrar los juegos ancestrales a las actividades del aula sirven como escenario perfecto para la producción de emociones y sentimientos que apoyan el desarrollo de la personalidad.

En última instancia, cabe destacar que es responsabilidad de las instituciones educativas, los padres de familia y la sociedad en su conjunto fomentar y transmitir los juegos ancestrales con el propósito de que los estudiantes adquieran conocimiento acerca de su cultura y el origen de estos juegos, que divirtieron también a sus antepasados, de esta manera, se busca que los estudiantes comprendan estos juegos y continúen transmitiéndolos a las generaciones venideras.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

La alineación basada en competencias es un método de educación que se centra en ayudar a los estudiantes a adquirir los conocimientos y habilidades que necesitan para llevar a cabo con éxito una tarea o trabajo específico en lugar de memorizar información abstracta, ese método pone más énfasis en aplicar conocimiento y demostrar habilidades que logre llevar a un aprendizaje significativo basado en competencias.

Con base en los estándares de competencias delineados por el (Ministerio de educación nacional [MEN], 2009, p.13). Los cuales se extienden de manera transversal a través de las áreas del currículo y del conocimiento, se diseñó esta propuesta pedagógica con un enfoque integral que busca trabajar con varias disciplinas como wayunaiki, matemáticas, informática, ética y valores, educación física, artística y ciencias sociales, incorporando los juegos ancestrales wayuu como estrategia didáctica en los estudiantes de quinto grado de la institución.

Esta propuesta aborda diversos aspectos vinculados con la educación, la sociedad y las relaciones interculturales, reconociendo la importancia de las estrategias didácticas que permiten a los estudiantes aprender a través de métodos ancestrales desde un enfoque pedagógico fundamentado, desde el punto de vista cultural el juego ancestral wayuu fortalece los vínculos de fraternidad, armonía, igualdad y ayuda mutua entre los miembros de la comunidad desde el aspecto cultural, por lo que resulta crucial preservarlo como un componente lúdico del patrimonio cultural.

Muchas naciones han adoptado el enfoque de competencias como modelo para elevar los estándares educativos, esto se debe a su énfasis en el desarrollo de habilidades útiles y aplicables para el mundo real, lo que mejore la capacidad de los estudiantes para desempeñar roles y tareas

particulares, la enseñanza basada en competencias fomenta el aprendizaje activo, la resolución de problemas y puede animar a los educandos a involucrarse en los procesos de aprendizaje.

El enfoque por competencias puede mejorar la calidad de la educación al promover el aprendizaje activo, proporcionar evaluaciones auténticas, centrándose en el estudiantes y una mayor flexibilidad curricular, de manera similar la propuesta pedagógica intenta fomentar aprendizajes activos en los estudiantes para que se involucren en la creación de sus propio conocimiento, esto implica utilizar estrategias didácticas de aprendizaje que involucren actividades prácticas para los estudiantes.

La propuesta pedagógica incluye herramientas de valoración por competencias que permite medir el grado de habilidades, conocimiento y actitudes particulares mencionadas desde el primer paso, teniendo en cuenta la retroalimentación continua que le permiten a los educandos a identificar sus competencias de aprendizaje a través de los juegos ancestrales wayuu en términos de sus fortalezas y áreas de conocimientos.

De manera similar la propuesta pedagógica integra el saber, saber hacer y el saber ser adaptando un enfoque holístico que toma en cuenta tanto los aspectos cognitivos como socioemocionales y conductuales del aprendizaje, esto involucra crear ejercicios y métodos de enseñanza que permiten a los estudiantes adquirir conocimiento y habilidades útiles, así mismo incorpora actividades prácticas que permiten a los estudiantes a ponerlos en práctica en el mundo real (Ministerio de educación nacional [MEN], 2009, p.17).

De acuerdo con el modelo propuesto por Medina y Tabón (2010), la competencia práctica pedagógica es una punto importante para el docente que le ayuda a desempeñarse de manera efectiva en su labor educativa desarrollando la capacidad de planificar, diseñar, implementar y evaluar; asimismo la práctica desde nuestro quehacer pedagógico es vital para las competencias

que incluye la planificación de la enseñanza, metodología, evaluación y uso de recursos pedagógicos con la finalidad de lograr en los estudiantes logren aprendizajes significativos.

### **Planeación Didáctica**

Para comenzar, la planeación didáctica es un instrumento clave para esta implementación, de una propuesta pedagógica, que permite a los docentes en el ámbito de la enseñanza estructurar los procesos de formación de forma clara y sistemática; por lo tanto, lo que se proyecta en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa indígena número cuatro Majayutpana sede san felipe del municipio de Maicao la Guajira.

La población perteneciente del pueblo wayuu con el conocimiento de las tradiciones y el uso de la lengua nativa wayunaiki depende en gran medida del seno familiar, en la escuela se fortalece porque algunas actividades se requieren en español con el fin de que los estudiantes comprendan sobre la importancia de los usos y costumbres de la cultura wayuu, con el objetivo de fortalecer los procesos de enseñanza desde las distintas disciplinas del conocimiento para revitalizar las tradiciones de la cultura wayuu a través de los juegos ancestrales.

Los conocimientos de la educación propia y la identidad cultural reflejados en los juegos ancestrales ayudan a los estudiantes a elaborar con sus propias manos los recursos didácticos a través de los materiales encontrados en el contexto, con la intención de desarrollar habilidades cognitivas, corporales y socioemocionales orientados a la formación integral; así, las tres actividades desarrolladas en la secuencia didáctica se ajustan a una serie de pasos que forjan una enseñanza promoviendo la apropiación de las competencias, destrezas y habilidades de los estudiantes.

En concreto, la aplicación de la secuencia didáctica tiene como fin dar a conocer en la institución la propuesta pedagógica y desarrollar el sentido de la investigación sobre los juegos ancestrales wayuu que se trabajara dentro y fuera del aula, que al implementarla nos permitió reconstruir nuestros conocimientos sobre una cultura a partir de la comunidad en referencia, esto

nos brinda de manera significativa arraigar una cultura en valores a través de los ancianos de la comunidad, quienes se les es considerados portadores de la cultura y de la lengua propia.

También ayuda a los maestros a establecer propósitos y objetivos formativos que le ayudan a escoger contenidos, estrategias didácticas y herramientas adecuadas para facilitar una dirección clara en los procesos pedagógicos de los estudiantes; en el mismo sentido, la planificación didáctica es una herramienta clave que le permite a los maestros establecer horarios, organizar el tiempo y la manera adecuada de utilizar los recursos a utilizar.

Es importante planificar con anticipación porque les permite instaurar de manera coherente lo que se requiere alcanzar con los educandos en el aula de clase, esto promueve el uso eficiente del tiempo y un apropiado ambiente de aprendizajes; además, permite a los maestros como evaluar los aprendizajes de los estudiantes y monitorear los conocimientos adquiridas en el proceso determinando en gran medida si se están cumpliendo en las metas de calidad que se fijan en las competencias relacionados con los aprendizajes.

### **Enfoque Didáctico**

En el desarrollo de la planeación didáctica involucra una serie de actividades realizadas a través de los juegos ancestrales wayuu que tiene como objetivo apoyar el aprendizaje de los estudiantes en diferentes áreas del conocimiento, logrando que los estudiantes conozcan y se apropien de los usos y costumbres del pueblo wayuu representados en la tradición oral, al mismo tiempo que promuevan el desarrollo de las habilidades físicas, recreativas y artísticas como una comprensión más profunda de su lengua materna.

Por lo tanto, se pretende que los estudiantes se familiaricen con estos juegos ancestrales wayuu, se les anime a ser creativos en la creación de los juguetes, promover la valoración y el respeto por la cultura wayuu a través del conocimiento ancestral, dado que a la hora de diseñar las actividades se tienen en cuenta la edad y el grado de escolaridad, estas se adaptan a las características de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes, las actividades de la secuencia didáctica también hacen uso de los recursos del entorno que son principalmente culturales.

Por lo tanto, la primera actividad busca que los estudiantes comprendan y adquieran los conocimientos necesarios sobre los juegos ancestrales wayuu y poder crear esculturas como la muñeca de barro conocida como la wayuunkeerra, en la segunda actividad los estudiantes adquieren y aprenden a través de este juego ancestral wayuu a ser hábiles en la elaboración y practica con las carreras con carritos de cardón llevando a cabo prácticas sociales, culturales, motrices y creativos con elementos significativos de la cosmovisión wayuu.

Posteriormente, los estudiantes participan en acciones que promuevan el conocimiento, la reflexión y la práctica de los juegos ancestrales de la cultura wayuu y en la tercera actividad consiste en que los estudiantes creen arcos y flechas llevando a la práctica sus conocimientos; sin embargo, se incluyen acciones que promuevan el conocimiento, la introspección y la práctica del

aprecio por la cultura wayuu, teniendo en cuenta que el proceso de elaboración de la planeación didáctica toma en consideración los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Por esta razón, el proceso de valoración de la problemática identifica en primer lugar una necesidad legítima en el aula y es relevante para la comprensión de los educandos teniendo en cuenta el contexto, así mismo los saberes previos de los juegos ancestrales wayuu nos permiten centrarnos en las cualidades únicas de cada estudiante, inspirándolos a participar y compartir libremente sus pensamientos a través de los diversos materiales didácticos que han encontrado o de los que han oído hablar en su comunidad.

En este sentido, los saberes previos son crucial para el aprendizaje, especialmente cuando incorporamos los valores que representan en el contexto cultural de los estudiantes, con esta información podemos medir el nivel de interés de los educando las diferentes áreas del conocimientos que pretendemos enseñarles, sean capaces de forjar una conexión profunda durante la creación de nuevos saberes.

Con relación a las competencias a desarrollar, se enfatiza en lo expresado por Medina y Tabón (2010), quien sostiene que las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico; por lo tanto, las diversas competencias incorporadas en la planificación didáctica buscan fortalecer en los educandos la capacidad para comprender los procesos de aprendizaje, tanto en su lengua materna, el wayunaiki, como en español, considerando que los educandos están próximos a ingresar al bachillerato.

Entonces al estructurar la planificación didáctica, se presentan de manera clara y pertinente atendiendo a las necesidades e intereses de los estudiantes y procurando fortalecer conocimientos necesarios para la continuidad académica al presentar los contenidos, se explorarán mediante actividades que brinden la oportunidad de practicar y aplicar lo aprendido, la

planificación didáctica permite alinear secuencialmente estas actividades, ofreciendo una estructura coherente y evitando improvisaciones..

Respecto a la implementación de la planificación didáctica en el quehacer pedagógico, se revela como una herramienta continua, siguiendo la perspectiva de Pimienta (2012), quien sostiene que las secuencias didácticas buscan poner en acción procesos didácticos de interacción que contribuyan a formar en los educandos las competencias deseadas en los perfiles de egreso.

En síntesis, los logros destacados dentro de la planificación didáctica se reflejan en un mejor desempeño al estructurar y llevar a cabo propuestas pedagógicas más allá de ser una actividad que surge durante el proceso formativo, se consolida como una práctica habitual en el quehacer pedagógico, especialmente al buscar soluciones o mejoras para abordar problemas evidenciados en la realidad del aula.

## Implementación

Actividad numero1, en esta primera secuencia didáctica se implementó en la institución educativa indígena número cuatro Majayutpana sede san felipe con los estudiantes del grado quinto, en 3 días consecutivos se aplicó cada uno de los momentos de la clase los días 17, 18 y 19 de octubre de 2023, por lo tanto la actividad uno consiste en crear escultura de arcilla o barro llamado la “wayuunkeerra” que en español traduce muñeco de barro, esta actividad es relacionada con los aprendizajes esperados.

Para ello, se invitó a una madre pero por fortuna nos acompañó dos madres de familia de la comunidad a participar en el proyecto; porque les pareció muy importante esta actividad relacionada con la cultura wayuu recreada desde el aula de clase, además se socializo la propuesta pedagógica a los estudiantes, lo anterior se hizo en conjunto con el docente de aula, docentes en formación, madre de familia y estudiantes del grado quinto de primaria para comprender el fundamento de la propuesta pedagógica y su aplicación.

Unas de las dificultades que se presentó en los tres días que se visitó la sede san felipe para el desarrollo de los tres momentos de la secuencia didáctica, fue por el motivo de las fuertes lluvias que azotan a este departamento las vía de acceso la gran mayoría se encuentran inundadas por lo que nos tocó prepararnos con botas de caucho y caminar hasta la escuela, teniendo a nuestro favor que solo es la entrada por que la escuela y a su alrededor es de tierra similar a la arena de rio por lo tanto es seco.

En el momento de inicio los estudiantes se mostraron participativos frente a los saberes previos a través de preguntas relacionadas con las imágenes alusivas y contestaban de la mejor manera, teniendo en cuenta que la participación podía ser en su lengua materna o en español, por lo que se tiene en cuenta que algunos estudiantes son hablantes de su lengua materna y otros lo

entienden pero no lo hablan, por lo que la compañera Leticia Palmar le traducía en wayunaiki para que los estudiantes comprendieran de que se trataba el tema a desarrollar.

Momento de desarrollo de la actividad se les explico de manera detallada de la salida de campo que requiere del trabajo colaborativo y de mucha responsabilidad, para ello nos acompañó el director de grupo el docente Alfredo Flórez y dos madres de familia Sulmena Urariyu y Basilis González que fueron las encargada de explicarles a los estudiantes desde su cosmovisión y conocimientos ancestrales sobre la wayuunkeerra, al trasladarnos al jagüey los estudiantes se mostraron muy entusiasmados y realizaron varias figuras en arcilla.

Momento de cierre dentro del aula se desarrolló esta actividad direccionada desde el área de artística donde se les entrego un taller que consistía en plasmar cinco aprendizajes obtenidos en la clase y que juego ancestrales les gustaría realizar en la próxima clase por lo que escogieron carreras de carritos de cardón, es muy significativa esta actividad por que al comienzo de la clase los estudiantes participaron pero algunos se mostraban penosos, pero al terminar la clase les llamo tanto la atención que los estudiantes hablaron sin miedo de la experiencia que habían tenido.

La actividad dos, que consiste en jugar y aprender a través de los juegos ancestrales wayuu realizando carreras de carrito de cardón (Ayoujirawaa saka yusu), la segunda secuencia didáctica se llevó a cabo el día 24 de octubre del presente año y se desarrollaron los tres momentos de la clase, por motivo de la lluvia y el acceso a la comunidad es bastante complicado porque los arroyos de Maicao inundan la entrada; por lo tanto, el tiempo responde a las necesidades y fue utilizado de la forma pertinente acorde a los objetivos propuestos.

En el momento de inicio se desarrolló en el aula con los estudiantes y el director de grupo en donde se les mostro una presentación interactiva y se les explico sobre los juegos ancestrales

wayuu, teniendo en cuenta los saberes previos y la participación de los estudiantes en cada una de las preguntas planteadas; además la colaboración del docente Alfredo Flórez que realizó de manera asertiva la demostración del manejo del carrito de cardón aplicando la coordinación y el equilibrio en este juego ancestral.

Momento de desarrollo de la actividad los estudiantes se trasladaron a la cache de arena debidamente preparada y la compañera Leticia Palmar les explico en que consiste las carreras de carrito de cardón junto con las reglas del juego en su lengua materna wayunaiki y en castellano, luego, en el momento de cierre se desarrolló una actividad sobre los aprendizajes cada estudiante escribió en un hoja de block lo que le aprendido de la actividad y lo expusieron a sus compañeros.

De forma general en las dos secuencias didácticas desarrolladas en la sede san felipe se utilizó los materiales sugeridos en la planeación, la distribución, organización del espacio y organización de los estudiantes, facilitó la implementación de lo presentado, permitiendo que los estudiantes con la ayuda de padres de familia se sintieran motivados y fortalecer los valores de la cultura donde se destaca el respeto hacia sus mayores, pudiendo escuchar y tomar nota de lo que narraba desde las experiencias desde la cosmovisión wayuu.

Por otro lado, los materiales utilizados en la propuesta facilitaron la puesta en práctica y permitieron a los estudiantes participar en las experiencias en un entorno significativo, poder escuchar y prestar atención a lo que describieron desde las experiencias de la cosmovisión wayuu es importante en relación a los valores culturales donde destaca el respeto a sus mayores; Por otra parte, en relación a la estrategia de evaluación se tuvo en cuenta primeramente la participación de los educandos y la madre de familia.

En la actividad uno y en la actividad dos se sigue desarrollando una buena actitud y motivación de los educandos al observar la presentación interactiva ya que en años anteriores no se gozaba de este privilegio porque la sede san felipe no contaba con energía ni de internet, en este sentido, creo que la estrategia de evaluación siguió los lineamientos sugeridos ya que establecían claramente los objetivos a alcanzar y fomentar una amplia participación de los estudiantes, lo que reflejo los aprendizajes esperados acorde a las actividades desarrolladas en las secuencias didácticas.

A través de la estrategia de evaluación se pudieran identificar el logro de la competencia, pues hace manifiesto los saberes previos de los educandos en torno al tema y la familiaridad de este con su cultura; ahora bien, las acciones realizadas durante la intervención promueven el aprendizaje esperado ya que despierta el interés por lo que los estudiantes recopilan nuevos saberes que integraran a los que ya tienen, una de las dificultades más comunes que expresó el docente de aula es la poca colaboración de los padres de familia en las actividades académicas.

Entonces, al aplicar estrategias pedagógicas desde las diferentes áreas del conocimientos es llamativo para los estudiantes y se fortalece los usos y costumbres de la cultura wayuu, haciendo partícipes a toda una comunidad educativas en estas actividades, por lo tanto la colaboración de los docentes de aula, la motivación de los estudiantes y padres de familia es crucial para la implementación de las estrategias propuestas en este proyecto de investigación sobre los juegos ancestrales wayuu para que sean más significativas.

Los recursos didácticos utilizados aportaron significativamente al logro del aprendizaje esperado, pues se utilizaron materiales del medio significativo para los estudiantes, a la vez materiales que son precisos para los aprendizajes representativos de la cultura, pero que se integran en el proceso.

Como resultado de lo anterior, podemos afirmar con confianza que se tomaron en cuenta los requerimientos educativos de los estudiantes para lograr el aprendizaje esperado, porque el tema propuesto es relevante para las actividades habituales de la comunidad y que no es ajeno a ellos, además tienen la connotación de apropiación cultural, potenciando la enseñanza de la lengua materna sin excluir las otras áreas del conocimiento.

## **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

Para empezar, la implementación de la secuencia didáctica en el paso siete se pudo obtener resultados sobre los juegos ancestrales wayuu que permitieron estimular el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes al integrar las tradiciones de la comunidad indígena wayuu haciendo transversal con otras áreas del conocimiento como español, wayunaiki, informática, artística, matemática, ética y valores, ciencias sociales, ciencias naturales, informática y educación física.

Esta implementación dio resultados positivos y demostró integrar los usos y costumbres de la cultura wayuu al currículo, siendo este eficaz para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, además es interesante impartir una mejor comprensión y valoración cultural en diversos campos del conocimiento promoviendo el respeto y comprensión de las culturas ancestrales presentes en la región.

Esta secuencia didáctica se dio a conocer en la institución educativa indígena número cuatro sedes san felipe específicamente en el grado quinto con la intención de mostrar de una forma pedagógica a los docentes, la relación desde la cosmovisión wayuu con otras áreas del conocimiento de una manera creativa y didáctica dentro y fuera del aula.

Teniendo en cuenta que en la sede san felipe no cuenta con una sala de informática se hace necesario ser recursivo en el desarrollo de las actividades diarias mejorando así la aplicación de las tecnologías educativas para optimizar la comprensión de los estudiantes a través de plataformas o aplicaciones interactivas y multimedia que ayudan a enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, la implementación de esta secuencia didáctica logró conectar conceptos claves y aplicación de algunos juegos ancestrales wayuu que es un tema de aprendizaje que evoca

las experiencias o situaciones de la vida real para promover una comprensión más profunda y relevante para los estudiantes, así mismo el diseño de la intervención fue cuidadosa en la formulación de los objetivos de aprendizaje, la selección de estrategias de enseñanzas adecuadas.

La identificación de los recursos didácticos necesarios que influyeron en la eficacia de la calidad de la enseñanza y la provisión de comentarios constructivos que crea un impacto significativo en la participación de los educandos; ahora bien, la evaluación formativa fortalece la comprensión y mejora en el proceso de aprendizaje, por ello se considera realizar ajustes continuos con el tiempo que ayuda a los maestros a detectar las habilidades y dificultades en los estudiantes, adaptar la instrucción a las necesidades de aprendizaje individuales.

Por otro lado, la comprensión de los resultados para informar y mejorar las futuras implementaciones de las secuencias didácticas de acuerdo con lo expresado anteriormente la implementación de esta secuencia didáctica va ceñido a una pregunta de investigación por lo tanto los juegos ancestrales wayuu reflejan la relevancia de los estudiantes en su vida diaria, consideran su impacto en la identidad cultura y el bienestar social considerando el avance en las áreas del conocimiento como una forma de fortalecer las tradiciones culturales wayuu.

Como docentes en formación y futuras profesionales es inamisible llegar al aula sin una secuencia didáctica, esto afecta directamente la calidad del proceso de enseñanza, son importantes las estrategias que abarcan los educadores ya que pueden crear entornos de aprendizaje enriquecedores que motivan a los estudiantes adquirir y retener los conocimientos por parte de los educandos; siendo más específica, la planificación nos ayuda a organizar los contenidos, las estrategias de enseñanza, los recursos y el tiempo de manera consistente y lógico, esencial para la ejecución de las prácticas pedagógicas.

Esto garantiza la participación activa de los estudiantes de forma coherente y clara, haciendo más fáciles de comprender y recordar de esta manera adopta enfoques pedagógicos eficaces que satisfagan las metas proyectada en los aprendizajes de los estudiantes promoviendo la participación y el compromiso de todas en este proceso de aprendizaje que conlleve a resultados positivos.

Para finalizar, el análisis realizado desde la experiencia de la práctica pedagógica y la implementación de la secuencia didáctica fue una experiencia significativa para nosotras porque a pesar de las condiciones climáticas y el deterioro de las vías de acceso valoramos el trabajo y el esfuerzo de los maestros por llegar a la sede san felipe para dar sus clases, pero lo más importan como docentes en formación aprender desde la práctica los juegos ancestrales wayuu para involucrar activamente a los estudiantes teniendo en cuenta sus interese, conocimientos y fomentar el aprendizaje significativo desde otras áreas.

## Conclusiones

Para finalizar, el diseño de una propuesta pedagógica para potenciar los procesos de enseñanza a través de los juegos ancestrales en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa indígena número cuatro 4 Majayutpana sede san felipe del municipio de Maicao la Guajira, significo una experiencia importante para el desarrollo de la práctica, despertando la curiosidad por investigar lo relacionado con la cultura wayuu y su contexto en pro de las mejoras en las prácticas educativas.

De manera similar, evaluar la eficacia de la integración de los juegos ancestrales en los procesos educativos se alinea con los propósitos de la educación propia, según lo establecido en Anaa Akua'ip, el proyecto etnoeducativo de la nación wayuu, este proyecto señala que:

Para lograr una educación pertinente que atienda las necesidades de fortalecimiento y arraigo cultural, es fundamental orientar diversos aspectos; entre ellos, destaca la importancia de colocar al ser wayuu en el centro, junto con sus valores personales y colectivos, así como el fortalecimiento de la cultura.

En este sentido, las escuelas juegan un papel importante no solo en la educación sino también al servir como puente que logra mejorar la lengua materna, la memoria, la creatividad, la imaginación, la convivencia, la participación activa y el desarrollo corporal de los estudiantes, es importante que los educandos de la sede san felipe desarrollen durante su tiempo libre y sus actividades cotidianas haciendo posible que los juegos ancestrales fortalecen las relaciones sociales entre diversos miembros de la etnia wayuu mediante la transmisión de valores culturales.

Además favorecen la cosmovisión de los valores y practica que se enseñan por medio de la oralidad; entonces, los docentes pueden fomentar alternativas que mejoran los procesos en los estudiantes para fortalecer el proceso de aprendizaje de la institución y lograr implementar

prácticas que estimulen el interés por los juegos ancestrales wayuu y usarlos como estrategia para el desarrollo de habilidades y destreza de los estudiantes.

La práctica pedagógica fue muy esencial para nuestra carrera y en la vida personal, ya que aprendí a desarrollar habilidades y competencias necesarias para desempeñarme como etnoeducador y contribuir a conservar la cultura de los estudiantes a través de los conocimientos impartidos, motivándolos a una participación activa en la implementación de estrategia de manera respetuosa que revitaliza las costumbres de la cultura wayuu dentro de los procesos de aprendizaje.

Asimismo, la ejecución de la planeación fue fundamental para la innovación y cambiar las rutinas pedagógicas a través de la transversalidad de otras áreas, despertando la creatividad tanto en el docente como en los estudiantes, para hacer un maestro de corazón dar lo mejor sin esperar nada a cambio, que la recompensa es que los estudiantes te recuerden como una docente que educaba con amor y alegría porque eso fue lo que sembraste en los estudiantes; por lo tanto, en la vida es necesario labrar bien la tierra, sembrar para luego recoger frutos que cuando los pruebas sean dulces.

### Referencias Bibliográficas

- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Innovación y experiencias educativas, 23, 1-17. Recuperado de:  
[http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_23/JOSEFA\\_JIMENEZ\\_FERNANDEZ02.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf)
- La vega, P. (2000), Los juegos y deportes populares-tradicionales. Biblioteca temática del deporte. Barcelona. INDE
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Pimienta, J. H. (2012). Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes. Pearson Educación.  
[https://www.academia.edu/33825697/Las\\_competencias\\_en\\_la\\_docencia\\_universitaria\\_pimienta\\_1](https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1)
- Ruiz, R. C. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura. Revista de Educación Física, 3(15), 7-20. <https://tinyurl.com/yde2ac55>
- Sarmiento, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? Educación Física y Deporte, 115-122.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2800109>

Tobón, S. (2018a). 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/>

Vega, M. D. (2009). Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación. Bogotá, Colombia: Institución universitaria Iberoamericana.

Wallon, H. (1984). La evolución psicológica del niño. Madrid: Editorial Grijalbo. ¿La realidad y la fantasía? *Educación Física y Deporte*, 115-122.

Yagüe Sanz, Victoriano. Juegos de ayer y de siempre. Juegos populares tradicionales Referencia:

1666 <https://fundacioncajasegovia.es/producto/juegos-de-ayer-y-de-siempre-juegos-populares-tradicionales-en-segovia/>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/emcabasn\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EgAyV-10FG5Pvg70a8uzzdgBtXg9vX7cBVyRvNbg\\_AJkVg?e=KWFFf3](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/emcabasn_unadvirtual_edu_co/EgAyV-10FG5Pvg70a8uzzdgBtXg9vX7cBVyRvNbg_AJkVg?e=KWFFf3)