

**Espacios recreativos y lúdicos para niñas, niños y jóvenes del barrio la Bomba
municipio de San Andrés de Sotavento Córdoba a través de los juegos tradicionales para
fortalecer la identidad cultura**

Mirian Leonor Lozano Negrete

Celys Margoth Lozano Negrete

Asesor

Diana Milena Trujillo Mahecha

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógicas

2024

Resumen

La investigación tuvo como finalidad promover espacios recreativos para niños, niñas y jóvenes del barrio la bomba, municipio de san Andrés de sotavento córdoba. Con el fin de fortalecer la identidad cultural, este estudio se abordó a partir de las necesidades y problemáticas de no contar con espacios que permitieran el desarrollo de actividades recreativas y lúdicas correspondiente a partir de los juegos tradicionales, se motivaron a todos a compartir las experiencias por medio de la práctica de los juegos tales como: la lleva, el escondite, la gallina y el gavián. Se empleó como instrumento la observación y diario de campo, por medio de la cual se logró identificar las necesidades de implementar la lúdica y la recreación como un elemento fundamental para la recuperación de la identidad cultural, permitiendo el proceso de aprendizaje y enseñanzas de las actividades realizadas. Esto se lleva a cabo con el fin de que los niños, niñas y jóvenes puedan realizar acciones diferentes a las de estar conectados a un celular o cualquier herramienta tecnológica, dejando a un lado la integración, comunicación y socialización con las demás personas y sobre todo perdiendo su valor ancestral que cada día desaparece por los procesos de modernización y globalización.

Palabras clave: identidad cultural, espacios recreativos, juegos tradicionales, aprendizajes

Abstract

The purpose of the research was to promote recreational spaces for children and young people in the La Bomba neighborhood, in the municipality of San Andrés de Sotavento, Córdoba. In order to strengthen cultural identity, this study was approached from the needs and problems of not having spaces that allowed the development of recreational and playful activities based on traditional games. Everyone was motivated to share their experiences through the practice of games such as: tag, hide-and-peek, hen and hawk. Observation and a field diary were used as instruments, through which it was possible to identify the needs to implement play and recreation as a fundamental element for the recovery of cultural identity, allowing the learning process and teachings of the activities carried out. This is done so that children and young people can perform actions other than being connected to a cell phone or any technological tool, leaving aside integration, communication and socialization with other people and above all losing their ancestral value that disappears every day due to the processes of modernization and globalization.

Keywords: cultural identity, recreational spaces, traditional games, learning

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	17
Planeación Didáctica	22
Implementación	31
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	38
Conclusiones	43
Referencias Bibliográficas	45
Apéndices	47

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	47
--	----

Introducción

El escenario de la realización de la propuesta de investigación se llevó a cabo en el barrio la bomba de la zona urbana del municipio de san Andrés de sotavento córdoba.

Se contó con una población de 8 niños en edad de los 6 a 12 años y 7 jóvenes de 12 a 16 años, a raíz de las necesidades que se pudieron observar se hizo necesario implementar espacios recreativos donde se pudo promover la importancia de los juegos tradicionales en el entorno cultural que se habita.

Por lo que cabe resaltar la importancia de esta investigación basada en la siguiente temática ¿Cómo promover espacios recreativos y lúdicos con las niñas y los niños de 6 a 12 años y los jóvenes de 13 a 16 años de edad del barrio la bomba municipio de san Andrés de sotavento Córdoba a través de los juegos tradicionales?

El municipio de San Andrés de Sotavento no es ajeno a esta problemática, de hecho,

Recar (2007) afirma que:

La pérdida de los conocimientos y la diversidad cultivada puede significar también la pérdida de las raíces que han alimentado el proceso reivindicativo de las comunidades zenú. Es preocupante el desconocimiento propio e institucional de la tradición indígena”. La apropiación de modelos identitarios foráneos producto del proceso de globalización, se reflejan en el uso de ropa de moda, el corte de cabello y la música que se escucha, esto se posibilita por la navegación en redes sociales a través del uso de las herramientas tecnológicas.

Se mencionó el estudio de investigación de Viviana Alexandra Chicaiza Tenorio, titulado "Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social de niños y niñas de 4-5 años de la escuela de educación básica Juan Francisco Montalvo del Cantón Píllaro. Este tema es de gran importancia debido a la necesidad de los infantes de interactuar con sus pares en distintos

entornos sociales, como el familiar, escolar y la sociedad en general, lo que favorece el desarrollo de aspectos fundamentales como la afectividad y la socialización, y constituye la base para su formación personal.

Otro estudio es el rescate de los Juegos tradicionales, como estrategia pedagógica para la apropiación de conocimientos del área de ciencia sociales en los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo Pirí Paraíso del Municipio Roberto Payan. (Nariño), es importante mencionar que estos trabajos se relacionan a nuestra propuesta porque se enfocan en la importancia de los juegos tradicionales en los diferentes ámbitos y edades para rescatar y no dejar que la cultura pierda sus raíces ancestrales.

La finalidad de la investigación se basó en poder lograr por medio de los espacios recreativos, que los niños, niñas y jóvenes del barrio la bomba implemente estas actividades para seguir fortaleciendo los juegos tradicionales que se han venido perdiendo al transcurrir el tiempo y que son necesarios para identificarse dentro del resguardo zenú.

La acción pedagógica se fundamentó en el uso de juegos tradicionales autóctonos como herramientas pedagógicas para abordar esta problemática.

En este orden de ideas, se buscó integrar la cosmovisión de los pueblos indígenas, en este caso, del pueblo Zenú, en los procesos de enseñanza-aprendizaje. De igual manera, estimular a través de los juegos tradicionales la recreación activa en grupo, como elementos fundamentales para fortalecer la identidad cultural Zenú.

La pregunta problema retoma los postulados desde el ámbito investigativo puesto que se buscó dar respuesta y solución a dicha problemática planteada, además de conocer la importancia de generar espacios lúdicos y recreativos que permitan la integración no solo de las familias sino de la comunidad en general.

Cabe mencionar que los juegos tradicionales no solo son una actividad lúdica en la que los niños se van divertir, jugar y recrear sino observar la realidad en la que la cultura indígena zenú hoy en día ha transformado su manera de pensar, actuar y vestir que a raíz de la globalización y los avances en la tecnología ha implementado que las nuevas generaciones dejen a un lado aquellas costumbres y tradiciones en las que padres, abuelos y ancestros vivieron y que hoy en día es importante rescatar desde la edad en la que los niños y jóvenes puedan concientizarse para seguir construyendo espacios para permitir que la cultura pueda seguir conservándose.

Este estudio se llevó a cabo mediante la secuencia didáctica “promover espacios recreativos y lúdicos como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los juegos tradicionales en la comunidad del barrio la Bomba municipio de san Andrés de sotavento córdoba”, mediante la planeación de diferentes actividades que se llevarán a cabo por medio de juegos y que tendrán como punto de partida diferentes escenarios.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La propuesta se llevó a cabo en la comunidad del barrio la bomba del municipio de san Andrés de sotavento córdoba, esta población vive en la zona urbana del municipio, específicamente en el barrio la bomba, el entorno en el que viven las familias de la comunidad es agradable, todos los niños asisten a las escuelas, en diferentes niveles educativos, este barrio cuenta con una cancha de futbol que ha sido utilizada para varios eventos deportivos, de igual manera también con un espacio para la realización de eventos lúdicos (Maloca), en donde se pueden afianzar el desarrollo cognitivo de los niños según su contexto de vida. Los niños como los jóvenes siempre han participado en los eventos, talleres y demás actividades que se han implementado dentro del barrio.

Cabe destacar que estas actividades van enfocadas a fortalecer los juegos tradicionales y promover estrategias que permita la apropiación de la cultura indígena zenú, motivo por el cual se buscan generar espacios en los que los niños y los jóvenes puedan conocer la importancia del valor ancestral por medio de las actividades recreativas tales como: los juegos tradicionales.

En el contexto en el que viven los niños y los jóvenes de la comunidad del barrio la bomba es un ambiente cultural puesto que se ha convivido con el saber la importancia de la cultura indígena, pueblo reconocido por su valor ancestral y las costumbres que permiten su reconocimiento a nivel nacional, los niños y jóvenes son sesgados de estos aprendizaje ya que los padres dejan a un lado estos conocimientos para sus hijos o los adaptan a nuevas formas de pensar y olvidan la importancia de una cultura que si no se siguen construyendo estrategias pueden ser olvidadas y cambiadas en el tiempo.

Los niños y jóvenes gozan de buen estado de salud física y mentalmente, además también son muy creativos a la hora de trabajar estas actividades que se trabajan en conjunto con toda la comunidad. De igual manera también tienen conocimiento de ellas ya que las instituciones y el municipio se ha encargado de promover y fortalecer desde las aulas de clases los conocimientos de las costumbres y tradiciones del pueblo zenú. Por lo que se puede realizar de manera más divertida y práctica. Es importante que estas actividades lúdicas se empleen a través de los juegos autóctonos que como indígenas Zenues que somos debemos tener en cuenta para que las generaciones futuras puedan seguir conservándolas y compartiendo en familia.

Los niños y jóvenes del barrio la bomba puede tener mejor desempeño y habilidades motrices al generar espacios que promuevan la recreación, porque se va a compartir, se va a trabajar en grupo, se crearan nuevos vínculos sociales, pero ante todo se valorara la cultura indígena zenú desde el ámbito recreativo, recordando cada uno del juego con los que se ha convivido.

Esto funcionaria de la mejor manera posible ya que cada actividad planteada buscara la manera en la que los niños y jóvenes conozcan sus raíces ancestrales y puedan motivarse para seguir construyendo escenarios recreativos para fortalecer la cultura indígena zenú a partir de los juegos tradicionales

Pregunta de Investigación

¿Cómo promover espacios recreativos y lúdicos con las niñas y los niños de 6 a 12 años y los jóvenes de 13 a 16 años de edad del barrio la bomba municipio de san Andrés de sotavento Córdoba a través de los juegos tradicionales que fortalezcan la identidad cultural en los periodos septiembre, octubre y noviembre del 2024?

Objetivos

Objetivo General

Promover el fortalecimiento de la identidad cultural de las niñas y los niños de 6 a 12 años y los jóvenes de 13 a 16 años de edad del barrio la bomba municipio de san Andrés de sotavento Córdoba a través de los juegos tradicionales

Objetivos Específicos

Identificar los tipos de juegos tradicionales Zenú que reconocen los niños y jóvenes, pertenecientes a la cultura indígena, de la comunidad del barrio la bomba del municipio de San Andrés de Sotavento Córdoba.

Establecer el impacto que tienen los juegos tradicionales en el entorno cultural, para el desarrollo de la identidad de los niños y jóvenes de la comunidad del barrio la bomba.

Diseñar intervenciones pedagógicas que hagan uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la apropiación de la identidad cultural zenú.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Se tendrán en cuenta los aportes teóricos que fundamenten y promuevan los espacios recreativos como una estrategia para el rescate de los juegos tradicionales con niños de 6 a 12 años y jóvenes de 12-16 años de edad, como docentes en formación en cada una de las experiencias pedagógicas implementadas en las secuencias de las practicas nos ha conllevado a ser partícipe de actividades en las cuales se puedan involucrar a los niños y jóvenes a través de espacios que permiten que ellos puedan afianzar y aprender nuevos conocimientos a partir de estrategias y herramientas de apoyo. Para ello damos sustento de varios autores que perciben y explican la importancia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural como pueblo indígena reconocido.

En relación con ,Recar (2007), señala que:

La pérdida de los conocimientos y la diversidad cultivada puede significar también la pérdida de las raíces que han alimentado el proceso reivindicativo de las comunidades zenú. Es preocupante el desconocimiento propio e institucional de la tradición indígena”. Los pueblos indígenas no se deben dejar absorber por las nuevas tecnologías y la manera de vestir olvidando sus raíces ancestrales (p.18).

Según lo abordado, Jerez (2010), menciona que:

“Espacios recreativos y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la escuela “Alonso Palacios”, la falta de espacios recreativos incide significativamente en el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales. Es importante mencionar que un espacio recreativo ayuda a que los niños tengan habilidades para cualquier actividad ya que le van a permitir que ellos puedan tener un espacio libre y recreativo. Pag.23

Brinnitzer (2008). Una recreación entendida como un tiempo de aprendizaje, de creatividad, de participación y cooperación seguramente quedará en nuestra memoria para ser transferida a múltiples situaciones de nuestra vida cotidiana. (p.9).

Esto nos quiere decir que los momentos que se viven en el contexto recreativo son algo que siempre se llevara en la memoria por las experiencias que se adquieren durante la vida.

Mac Gregor (2005). Refiere que en Latinoamérica se presentan intensos procesos culturales en el marco del fenómeno de la globalización, que ha homogenizado los patrones de consumo, afectando principalmente a las culturas populares e indígenas, lo cual implica cambios en las formas en que los miembros de estas culturas redefinen sus identidades.

Según lo planteado la globalización ha sido uno de los factores que ha determinado que las culturas cambien sus estilos y modos de vida de las personas y de la comunidad en general.

Los juegos tradicionales se entienden como una manifestación lúdica, natural, libre y espontánea de las personas se constituye en el legado de generaciones culturales se transmite y evoluciona a través del proceso sistemático y progresivo del paso de la historia en cada uno de los miembros de una comunidad específica, identificado con los mismos patrones propios de cada comunidad. (Seybold, 1976)

Esto nos quiere decir que los juegos tradicionales juegan un papel importante para rescatar y fortalecer la cultura porque permite recordar la recreación de nuestros antepasados.

Cabe destacar, que los aportes de los autores son de gran importancia para el fortalecer el tema de investigación ya que nos permite destacar el valor de promover espacios recreativos en los que los niños y jóvenes puedan compartir y recrear momentos de alegría, pero sobre todo recordar juegos en lo que sus padres crearon su infancia. Uno de esos aportes son cuando autores se refiere a los juegos tradicionales como algo espontaneo y que va de generación en generación.

De acuerdo con la pregunta de investigación que se está llevando a cabo en el tema a trabajar constituye un ítem de gran importancia en el proceso de las practicas pedagógicas que se están llevando a cabo porque se enfoca en promover espacios recreativos y lúdicos con los niños

y niñas de 6 a 12 años de edad y jóvenes de 13 a 16 años en un sector del municipio para implementar estrategias a través de la lúdica y la recreación enmarcada en los juegos tradicionales del resguardo del municipio san Andrés de sotavento, constituye lo pedagógico a través de las estrategias que se generaran para fortalecer este tema y a través de la práctica se llevara a cabo el trabajo de investigación.

Pérez (2003). Refiere a dos tipos de investigación:

La primera sobre educación y la segunda la investigación sobre la educación aunque parezcan tener la misma relación cada una de ella menciona un enfoque diferente de ver cómo se lleva a cabo sus procesos más sin embargo, nos hace la aclaración de la importancia en el ámbito de la educación puesto que a partir de las metodologías que se emplean son los resultados los que se obtienen por ejemplo se trabaja desde la mano con los directivos académicos y docentes encargados. Desde la propuesta pedagógica se abordó a partir de estrategias con los niños y jóvenes en los cuales se buscó que ellos puedan hacer partícipe de todas las actividades en las que se puedan no solo recrear sino también aprender el valor ancestral de los juegos tradicionales en el contexto que se vive, además del trabajo en equipo, los niños y jóvenes tendrán la oportunidad de fortalecer los juegos tradicionales que se han venido perdiendo en el transcurrir del tiempo y que han sido sentido de pertenencia dentro del municipio como resguardo indígena zenú.

Desde el ámbito de la perspectiva de la identidad cultural, se busca fortalecer los juegos tradicionales del municipio de san Andrés de sotavento en el barrio la bomba, debido a que con los procesos de modernización los niños y jóvenes se están adaptando a otras culturas y costumbres que no pertenecen al resguardo Zenú, olvidando sus raíces ancestrales ya que las herramientas tecnológicas y el internet han influido en muchos aspectos puesto que los niños

prefieren jugar con un celular y no compartir con los amigos juegos en los que desempeñen la parte física y emocional, por ende es importante que se establezcan estrategias que permitan fortalecer esos vínculos con la comunidad, de igual manera también los jóvenes se adaptan a nuevas formas de vestir, cortes de cabello, manera de comunicación y olvidan los juegos con los cuales en la edad de niños pudieron haber tenido participación y algunos niños y jóvenes desconocen de estos juegos que sus padres y familiares compartieron en su niñez.

Con la propuesta pedagógica, se implementó promover espacios recreativos, donde los niños, niñas, y jóvenes tuvieron la oportunidad de volver a recordar y colocar en práctica los juegos tradicionales, mediante estrategias como de la lúdica, que fueron de gran ayuda para integrar, recordar y vivir experiencias que motivaron a todos a seguir fomentando estos juegos y que las generaciones futuras puedan tenerlos presentes como una pieza fundamental de la cultura indígena zenú.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La educación inicial es un proceso permanente y continuo de interacciones y relaciones sociales de calidad, pertinentes y oportunas, que posibilitan a los niños potenciar sus capacidades y adquirir competencias en función de un desarrollo pleno como seres humanos y sujetos de derechos. Como tal, requiere un cuidado y acompañamiento apropiado del adulto que favorezca su crecimiento y desarrollo en ambientes de socialización sanos y seguros.

Una de las competencias que tienen los docentes en su rol de la educación es contribuir al conocimiento y aprendizaje de los niños y jóvenes desde distintos ámbitos, mediante la utilización de estrategias pedagógicas para fortalecer la enseñanza y aprendizaje, es por ello que la educación parte desde un proceso inicial donde los niños y jóvenes puedan demostrar sus habilidades, destrezas y capacidades para procesar la información que se les proporciona, en este caso se trabaja desde el ámbito de la lúdica y la recreación que van a permitir que ellos adquieran la importancia de los juegos tradicionales en diferentes ámbitos para la recuperación y el fortalecimiento de la cultura indígena zenú con la cual los antepasados, abuelos y padres se formaron y que hoy en día representa un legado ancestral.

Saban (2020), Específica que la memoria cultural:

Permite recuperar en nuevos contextos aquello que se produjo en un tiempo y lugar remotos. De este modo, se caracteriza por su independencia espacial y temporal respecto de la vida cotidiana. Como las cristalizaciones culturales carecen de inmediatez, evocan siempre experiencias pasadas y relaciones perdidas que desean recuperarse.

De acuerdo al autor es importante que la memoria de la cultura indígena de los Zenues prevalezca y para ello se implementan a través de los juegos tradicionales estrategias que

permitan fortalecer estas dinámicas culturales mediante la lúdica y la recreación con los niños y jóvenes de la comunidad del barrio la bomba.

Los juegos tradicionales según Azas (2014) “fueron utilizados en la comunidad primitiva de manera empírica para el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores las formas de cazar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación” (p.37).

Los juegos forman parte de la riqueza cultural de la zona en donde se practican (Galeano & Giraldo, 2019).

Cabe destacar que los juegos son utilizados como estrategia del aprendizaje y el fortalecimiento de la identidad cultural, donde se promueven espacios recreativos a través de actividades lúdicas para que los niños y jóvenes aprendan a valorar su cultura ancestral.

Los estándares básicos que se tendrán en cuenta son desde el área de las ciencias sociales desde el ámbito cultural se establecerán pautas correspondientes que abarcaran la importancia de la cultura para el fortalecimiento de la identidad cultural a través de las competencias en este caso por medio de los juegos tradicionales, que serán la base fundamental para el proceso que se llevara a cabo en la investigación. En este ámbito con niños de 6 a 12 años y jóvenes de 12 a 16 años de edad.

Cabe mencionar, según Tobón (2010) “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación, y una forma de solución de los problemas educativos” (p. 23).

La propuesta pedagógica que se planteó contribuye al aprendizaje a través de las competencias porque a partir de la utilización de estrategias pedagógicas se promoverán espacios recreativos que van a permitir fortalecer los juegos tradicionales de la comunidad del barrio la bomba en el municipio de san Andrés de sotavento, donde los niños de 6 y 12 años al igual que los adolescentes trabajaran de la mano con la docente en formación para el proceso de rescate y

promoción de los juegos tradiciones que se han venido perdiendo durante los procesos que se van dando con el tiempo de la modernización y la apropiación de nuevas culturas.

Según lo planteado durante los últimos años se ha venido experimentando una situación que ha cambiado la manera de pensar, vestir y convivir de las personas del municipio de san Andrés de sotavento por lo cual es importante que se implementen y promuevan espacios recreativos desde las comunidades (barrios) con los niños y adolescentes quienes son los que van apropiándose de nuevas culturas abandonado sus raíces ancestrales en las que se pueden mencionar los juegos tradicionales con los que nuestros padres crecieron e hicieron honor a la cultura indígena zenú, y que hoy en día en muchas de las comunidades no practican y se han olvidado de ellos.

En relación con Recar (2007), afirma que:

La pérdida de los conocimientos y la diversidad cultivada puede significar también la pérdida de las raíces que han alimentado el proceso reivindicativo de las comunidades zenú. Es preocupante el desconocimiento propio e institucional de la tradición indígena”. La apropiación de modelos identitarios foráneos producto del proceso de globalización, se reflejan en el uso de ropa de moda, el corte de cabello y la música que se escucha, esto se posibilita por la navegación en redes sociales a través del uso de las herramientas tecnológicas, siendo estas algunas de las razones por las que los niños y adolescentes han dejado a un lado la identidad cultural de los antepasados Zenues. Pág. 23

La propuesta pedagógica propicia el aprendizaje a través de la promoción de los espacios recreativos en busca del fortalecimiento de los juegos tradicionales, donde los niños y los adolescentes podrán entender la importancia de la cultura zenú y que a partir de un juego pueden generar no solo un espacio recreativo sino una forma de identificar la identidad cultural zenú.

La manera en que nuestra propuesta pedagógica integra el saber, saber hacer y el saber ser, es a través de estrategias en las cuales se involucran la recreación mediante juegos con la bolita de quiñe, bailar el trompo, carreras en sacos entre otros en los que se realicen la

convivencia y espacios para que los niños y los adolescentes puedan recrearse y aprender a valorar la cultura.

El Saber, se apropien de los temas, se integren por medio del juego, donde además de mostrar expresiones corporales, ellos puedan mantener el legado de la cultura. El saber hacer, es importante abordar las estrategias de aprendizaje como la recreación, porque requieren de prácticas donde la acción del docente está dirigida a los niños y adolescentes, las cuales se contemplen todos los niveles de avance en el aprendizaje, procurando un modo de trabajo eficaz; integración social y desarrollo de las habilidades. El saber ser, la implementación de estrategias pedagógicas, estimula la creatividad y genera motivación en los estudiantes a partir de sus intereses y expectativas. Por lo cual a partir de la recreación no solo tendrán diversión sino que también podrán aprender el valor de la cultura a través del fortalecimiento por medio de los juegos tradicionales que de una u otra manera van a ser realizados y volverán a contemplar espacios en los que no solo los niños y adolescente puedan interactuar sino también los padres de familia puedan volver a recordar esos juegos que hicieron parte de su niñez y con los cuales ellos aprendieron a tener presente la cultura zenú.

El profesional de la educación debe ser competente, debe tener arraigo a “las dos principales funciones profesionales que debe cumplir” 2011 p. 203), estas son la docencia y la investigación. Son compromisos adquiridos al empezar a ejercer su profesión, además su formación debe ser continua, no puede ni debe quedarse estancado. La mejora continua llevará al profesional a incrementar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación que se llevara a cabo sobre la promoción de espacios recreativos para el fortalecimiento de la identidad cultural a través de los juegos tradicionales tiene muchas expectativas entre ellas formar niños y jóvenes con capacidades de identidad en los que puedan

afianzar los valores ancestrales y hacer recuperación de ellos mediante las actividades recreativas en la comunidad del barrio la bomba.

Para terminar, en cuanto a las competencias según Tobón (2010) nos plantea, realizar acciones tales como, el trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, y la información (p.12).

Cada una de estas competencias hacen parte de nuestra vida profesional porque en ella podremos mostrar las habilidades para el aprendizaje y la enseñanza de niños y adolescentes en procesos de formación que lleven a cabo estrategias pedagógicas a través de la recreación para enmarcar los procesos de enseñanza en una comunidad que últimamente ha dejado sesgado su origen nativo por apropiación de otras culturas ajenas de donde vive.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica “ espacios recreativos y lúdicos como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los juegos tradicionales en la comunidad del barrio la Bomba”, para alcanzar el objetivo Promover el fortalecimiento de la identidad cultural de las niñas y los niños de 6 a 12 años y los jóvenes de 13 a 16 años de edad del barrio la bomba municipio de san Andrés de sotavento Córdoba a través de los juegos tradicionales. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consiste en Identificar los tipos de juegos tradicionales zenú que reconocen los niños y jóvenes, pertenecientes a la cultura indígena, de la comunidad del barrio la bomba del municipio de San Andrés de Sotavento Córdoba , se estableció inicialmente una actividad de motivación que tiene por nombre “juguemos a las escondidas” con esta actividad se busca potenciar la imaginación, los movimientos y los sentidos de los niños que al momento de poner en práctica el juego de las escondidas vuelvan a imaginar cómo sus padres y abuelos en sus momentos libres jugaban y creaban escenarios recreativos, que a pesar de las condiciones y estilos de vida la niñez de sus antepasados fue divertida y que aún es muy importante que se sigan conservando para los que las generaciones futuras puedan conocer la importancia de la cultura indígena zenú.

En el momento de inicio se explorarán conocimientos y experiencias de los niños y jóvenes de lo que saben y conocen de los juegos tradicionales a través de la lúdica y recreación como una manera de poner en práctica todos esos aprendizajes, motivo por el cual se realizaran unas breves preguntas como base de los aprendizajes de los niños y jóvenes. ¿Alguna vez sus abuelos les han contado anécdotas de un juego tradicional? ¿Han jugado algún juego tradicional

con sus padres? Así que, la estrategia de evaluación se enfocará en: registro de diario de campo, evidencias fotográficas, observación participante y momento de desarrollo de la actividad.

Esta actividad se aplicó en tres momentos exploración, organización y trabajo en equipo, en la cual se estableció una organización de los niños y jóvenes en mesa redonda, en casa de una de las docentes en formación para dicha realización.

Primeramente, se realiza una breve presentación y conversación con los niños y jóvenes para explicar el juego y sus reglas. Para ello uno de los participantes debe hacer el papel de quien va a contar los números y debe salir en busca de los demás compañeros.

El niño o joven que tenga que contar deberá estar de espaldas detrás de un árbol o cualquier parte que no le permita tener visibilidad y contar lo más rápido posible para poder salir a buscar a los demás compañeros.

Los demás niños y jóvenes se esconden sin hacer ruido para despistar al que está contando y no los pueda encontrar tan rápido. El que está contando termina y dice 1, 2,3 ya terminé salgo a buscarlos. El que está buscando encuentra alguien dice el nombre del niño o jovencito, el lugar donde está escondido y vuelve a la base donde está contando.

Es así como el juego empieza y termina al momento en que los niños deliberan o son encontrados en su escondite. Con el juego del escondite se trabajan los diferentes sentidos y se crean un escenario imaginativo de donde pueden esconderse sus compañeros, por lo que se les pregunta a los niños y jóvenes que fue lo que más les gusto del juego del escondite.

Pasó seguido, respecto al segundo objetivo específico consiste en Establecer el impacto que tienen los juegos tradicionales en el entorno cultural, para el desarrollo de la identidad de los niños y jóvenes de la comunidad del barrio la bomba.

Se estableció una segunda actividad que tiene por nombre “la lleva” El objetivo de esta actividad es desarrollar las habilidades motoras gruesas y conocer la importancia de este juego tradicional en el resguardo en la cual no solo se ejercite el cuerpo porque se habrá que correr y explorar el medio sino también se conozca la importancia para las personas que viven en la comunidad y con lo que nuestros padres crecieron en su niñez. Se exploraran los conocimientos y experiencias de los niños y jóvenes a través de la realización de la actividad, por medio de una serie de preguntas tales como: ¿Conocen la importancia de los juegos tradicionales en la comunidad en la que viven? ¿Conocen como se juega el juego de la lleva?

La actividad se aplicara en tres momentos primero se ubican los niños y jóvenes libremente en un lugar dentro del terreno ya previamente delimitado, para ello se llevan a los niños a la cancha de futbol dentro de la comunidad del barrio la bomba ya que es un espacio abierto y muy amplio para realizar la actividad, se ubican en forma de circulo donde se les estará dando a conocer el juego que se va a emplear. Es así como se dispone a desarrollar la actividad a partir de varias reglas que deben seguir los niños y jóvenes en el juego de la lleva, con el juego de la lleva se exploran las habilidades del niño para correr por el escenario y buscar una estrategia para no dejarse tocar en el momento por el niño de la lleva y no ser quien tome el turno de este. Para ellos se realizará una breve reflexión, explicando el propósito de la actividad, el juego que se empleó y la importancia del trabajo en equipo. El producto que debe lograr la población es el trabajar en conjunto, mostrar las habilidades y tener la capacidad de fortalecer estos juegos tradicionales.

Finalmente, al tercer objetivo específico consiste en Diseñar intervenciones pedagógicas que hagan uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la apropiación de la identidad cultural zenú.

Se estableció, Para ello la actividad 3 que tiene por nombre “la Gallina y el Gavilán” Esta dinámica del juego tiene como propósito no dejarse tocar por la persona que hará el papel de gavilán es importante que cada uno de los integrantes del juego tengan presente las instrucciones de la actividad para que se pueda dar de la mejor manera posible. Se deben formar dos grupos uno con los niños de 6 a 12 años y otra con los jóvenes de 12 a 16 años de edad cada grupo con una hilera de 5,6,7 personas cada uno tomado de la cintura ..

Esta actividad en el momento de inicio explorara los saberes previos de los estudiantes a partir de preguntas exploratorias tales como: ¿les gusta el juego de la gallina y el gavilán? ¿Cómo crees que importante conocer los juegos tradicionales? Esta actividad de aplicar en tres momentos primero medir las capacidades de los estudiantes a través de las series de preguntas y su respectiva respuesta, la organización de la actividad con los equipos de trabajo y el momento final de la reflexión de la actividad.

La actividad consiste en formar las hileras y luego el primero de la hilera será “la gallina” y el resto serán sus “pollitos”, otro participante libre será “el gavilán” y tratará de tocar el último pollito de la hilera, el cual, sin soltarse de su compañero de adelante, intentará evitarlo desplazándose, en donde la gallina y todos sus compañeros ayudan a que su compañero no sea tocado por el gavilán

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados, reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social” ya que estas actividades permiten que los niños y jóvenes tengan las capacidades de adquirir destrezas,

conocimientos y aprender a valorar la cultura indígena zenú por lo que se espera comprender la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para cuidar de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje antes, durante y después de su participación en diferentes juegos. Los niños y jóvenes puedan adquirir destrezas y la posibilidad de seguir creando escenarios recreativos para la recuperación de los juegos tradicionales a través de la práctica, la imaginación y el trabajo en grupo, se enfocara en la percepción de la información, la comprensión, escucha y la forma de trabajar en conjunto con los demás compañeros, el producto que debe lograr la población es que además de ser un juego divertido los niños y jóvenes de la comunidad del barrio la bomba puedan conocer la importancia de los juego tradicionales como una estrategia para fortalecer la cultura y la identidad Zenú.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al desarrollo de competencias, particularmente, es importante que desde las comunidades se implementen estrategias para que los niños y jóvenes puedan rescatar las actividades lúdicas como los juegos tradicionales que son de gran importancia para afianzar los conocimientos de la cultura y de la identidad cultural de donde se vive, y se útil hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica promover espacios recreativos y lúdicos como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los juegos tradicionales con niños de 6 a 12 años y jóvenes de 12 a 16 años en la comunidad del barrio la Bomba facilitará conquistas relacionadas con la construcción colectivamente de acuerdos y reglas para cuidar de sí y sus pares durante su participación en diferentes categorías de juegos. Porque a través del juego los niños y jóvenes pueden no solo recrearse sino también recordar cada uno de los juegos tradicionales que han identificado a la cultura indígena zenú y que son necesarios para fortalecer los vínculos sociales y culturales como identidad propia de los habitantes de la comunidad del barrio la bomba.

Estos estándares establecen niveles de calidad para todos, especificando el nivel de calidad que se aspira alcanzar en cada una de las áreas a lo largo de su educación, los estándares de competencia también orientan la enseñanza y la evaluación. MEN (2006) y el Ministerio de Educación Nacional (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia promover estrategias lúdicas y pedagógicas para fortalecer los juegos tradicionales tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Recar (2007). Afirma que:

“la pérdida de los conocimientos y la diversidad cultivada puede significar también la pérdida de las raíces que han alimentado el proceso reivindicativo de las comunidades zenú. También se tienen autores como Guartatanga (2007) que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales esta investigación atraviesa la identidad cultural que se busca a través de la implementación de los juegos tradicionales, de igual manera se tiene en cuenta el fortalecimiento de la cultura a través de las distintas actividades que pueden recuperar estos juegos tradicionales.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en promover espacios recreativos para que los niños y jóvenes puedan crear escenarios para recrearse, divertirse y que al mismo tiempo puedan fortalecer la cultura a través de los juegos tradicionales considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque actualmente con la apropiación de otras nuevas culturas los niños y jóvenes se envuelven en ese mundo de la moda, la manera de hablar, y la forma de aprender han sesgado el factor principal que es la cultura y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para lograr que se puedan crear espacios donde los niños y jóvenes puedan tener accesibilidad de compartir juegos que de una u otra manera han hecho parte del contexto cultural y ancestral de los antepasados y de la vida de los habitantes de la comunidad del barrio la bomba.

Lo anterior teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio a nivel del diagnóstico lograba que los niños y jóvenes algunos manejaban los conocimientos y sabían cuáles eran los juegos tradicionales ya que muchos de ellos practican en su vida debido a que por conocimiento de los padres son transmitidos de generación en generación de igual manera muchos desconocen porque un juego en el que se divierten forma parte de la vida cultural en el entorno en el que vive llevando consigo el aprendizaje y el amor a valorar una cultura que ha

venido perdiendo sus raíces ancestrales por culpa de la modernización y El querer apropiarse de otras culturas ajenas olvidando consigo mismo su origen e identidad ancestral

Es por ello que, para iniciar la secuencia y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable de estudio. De tal manera que a través de las experiencias de los abuelos contadas a los niños y jóvenes de los juegos tradicionales que ellos conocían y jugaban en sus tiempos libres permitía conocer parte de la cultura y poder indagar con los familiares como eran las temáticas del juego y que aprendizaje se obtiene de cada uno de ellos para fortalecer la vida cultural. Se pueden reconocer los ritmos particulares e intereses de los niños y jóvenes.

En ese sentido, la secuencia didáctica en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el fortalecimiento de la identidad cultural para que los niños y jóvenes se motiven a conocer de la cultura que nos identifica como indígenas zenues y que no se dejen influenciar por las nuevas tecnologías dejando aún lado su propia identidad cultural por lo que a través de espacios recreativos y con la incentivación de los juegos tradicionales se busca que todos los niños y jóvenes puedan identificarse como cultura zenú y adquirir conocimientos que sean transmitidos de generación en generación.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño se secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes, el maestro guía el aprendizaje de los niños y jóvenes para que el proceso sea evolutivo y aprendan ser formadores y construyan escenarios donde los demás sean constructores para seguir conservando la identidad cultural. y como intelectual transformativo, podemos decir

que es una estrategia transformadora que puede dejar huellas significativas para el desarrollo integral de cada uno de los niños y jóvenes, fomentando habilidades sociales, emocionales y cognitivas, ya que es crucial reflexionar sobre cómo estos juegos no solo preservan la cultura sino que también fortalecen la identidad, no solo perseveramos nuestra herencia sino que también buscamos que las nuevas generaciones enfrenten los nuevos desafíos con las herramientas necesarias.

Implementación

La primera actividad se realizó el día 03-de octubre del 2024 en horas de la mañana, se organizaron a los niños de 6 a 12 años y de 13 a 16 años de edad en casa de la docente en formación, a cada uno de los niños se les explico las reglas del juego para que cada uno tuviera en cuenta como se realizaría el juego. Con esta actividad del escondite no solo se buscaba que los niños se divirtieran, sino que comprendieran y aprendieran la importancia de estos juegos tradicionales en el contexto en el que se vive y como se trabaja en conjunto con ellos para la que los niños y jóvenes conozcan parte de la cultura zenú plasmado en un juego tradicional.

Se tuvieron en cuenta las necesidades educativas de los niños y jóvenes ya que no contaban con los conocimientos necesarios para su aprendizaje sobre los juegos tradicionales, en la primera actividad se tuvieron en cuenta el espacio que se utilizó para las escondidas un lugar amplio que permitió que los niños y jóvenes pudieran dispersarse, compartir, aprender y divertirse entre todos.

De acuerdo con la organización del espacio se logró realizar la actividad de manera satisfactoria porque los niños y jóvenes tuvieron espacios suficientes para esconderse y que el juego se hiciera más emocionante al demorar en encontrar a los niños, cada momento fue importante para que los niños y jóvenes no solo pudieran divertirse sino también lograran entender la importancia de los juegos tradicionales en el entorno en que viven.

En cuanto a la medida del tiempo, se organizaron a los niños en el menor tiempo posible y esto fue de gran ayuda para que todos lograran el objetivo que se esperaba con la actividad de las escondidas. Así mismo se puede decir que la estrategia utilizada al momento de la realización de la actividad fue de suma importancia debido a que se utilizaron las técnicas necesarias para que todos los niños y jóvenes pudieran participar, aprendieran del juego y lo puedan transmitir a

otras personas, niños y jóvenes con el fin de afianzar los aprendizajes esperados en la actividad del escondite.

Teniendo en cuenta la estrategia para la organización de la actividad se obtuvieron resultados positivos ya que los niños y jóvenes se divertieron y tomaron la responsabilidad de seguir enseñando y practicando este juego tradicional que abarca una tradición ancestral en cuanto a la disposición del tiempo fue acorde ya que se establecieron ciertos parámetros y la medición del tiempo al momento de la realización de la actividad, lo que permitió desarrollarla de manera esperada.

En relación con la implementación de la actividad de las escondidas se logró establecer la importancia de los juegos tradicionales con los aprendizajes esperados puesto que los niños y los jóvenes aprendieron a valorar estas actividades encaminadas a que todos pudieran entender lo importante que es este juego tradicional en el contexto cultural y como representación de la cultura indígena zenú.

Cabe resaltar que la estrategia del juego de las escondidas no solo se afianzo en un momento de diversión, sino que logro establecer los parámetros de un aprendizaje llevado a cabo en plasmar y recordar los momentos que los padres y abuelos tenían en su tiempo libre para divertirse, trabajar en grupo y el compañerismo de todos y cada uno de los miembros que hacen parte de la actividad.

Como tal los recursos didácticos que se implementaron en la dinámica del juego de las escondidas fueron utilizados de manera satisfactoria para el aprendizaje de los niños, jóvenes como para las docentes en formación que con cada idea planteada aprendieron el valor ancestral que se logra con estas actividades así mismo la promoción y las ventajas de crear espacios que permitan la interacción y la forma en que todos los niños y jóvenes puedan compartir de manera

divertida, colaborativa y grupal estas actividades para seguir fortaleciendo los aprendizajes y conocimientos sobre el resguardo indígena zenú.

Finalmente se logró crear un espacio en los que no solo los niños y jóvenes lograran divertirse sino aprender a valorar los recursos con los que se cuenta que no se tienen que tener los mejores implementos sino con lo que se cuenta para crear un entorno en el que se evidencie un aprendizaje de la cultura zenú, a través de un juego tradicional que con el tiempo se ha venido perdiendo por parte de los padres y de las nuevas herramientas tecnológicas que han colaborado para que los niños y los jóvenes no sigan compartiendo con sus compañeros estos momentos sino que quedan atrapados al servicio del internet, por lo que se requieren de seguir fomentando actividades para que todos puedan seguir aprendiendo y compartiendo con los demás compañeros.

La segunda actividad llamada la “lleva” se implementó el día 19 de octubre 2024 en casa de una de las docentes en formación, donde a cada uno de los niños y los jóvenes se les hizo una breve presentación, además también se les explicaron las reglas del juego y la intención de la actividad para que cada uno llevara a cabo la actividad de manera satisfactoria y se pudieran lograr los propósitos que se habían escrito en la planeación.

Con base a la actividad planteada se tuvieron en cuenta las necesidades de los estudiantes en su proceso de aprendizaje ya que para la mayoría de los estudiantes esta actividad solo representaba un juego en el cual todos se pretendían divertir, sin saber la importancia que representaba en su vida y en la de sus ancestros.

En cuanto a los materiales que se utilizaron en el proceso de realización de las actividades fueron de gran ayuda puesto que se organizaron a los niños y jóvenes en un lugar amplio que permitiera el desplazamiento de ellos al momento de jugar la actividad, de igual

manera también se utilizaron los materiales del medio como un árbol y el espacio de la calle para que todo se diera acorde a lo planeado. Para esta actividad se dispuso de un tiempo de media hora en la que los niños y jóvenes lograran intercambiar el papel de quien llevara la “lleva” todos fueran participes y se afianzaran los conocimientos esperados con la implementación de la actividad.

Se puede decir, que la actividad corresponde a cada uno de las necesidades que se esperaban que los niños y jóvenes pudieran lograr entender la importancia del juego tradicional de la lleva en la que no solo las actividades físicas se dieran a conocer sino que se además se desarrollaran otras habilidades motrices que permitieran que cada uno de ellos se apropiara del juego y conociera el lado positivo de esta actividad en la cual todos hacen participación y cada uno emplea un rol dentro de la actividad.

Cabe resaltar que las estrategias que se utilizaron para la actividad fueron de gran importancia porque se dispuso a enseñar la relación del juego con el valor cultural que representa para la cultura zenú, de igual manera también se adquieren aprendizajes y se imparten conocimientos que los niños y los jóvenes pueden poner en práctica en su vida, dando a conocer a los demás y a las generaciones siguiente el querer fortalecer estos juegos tradicionales para que con el tiempo se sigan conservando y no queden el olvido. Lo que nos conlleva a inferir que fue muy acorde haber implementado esta actividad y que los niños y los jóvenes aprendieron mucho y lograron divertirse, tener en el tiempo libre un espacio para compartir y querer saber más sobre los juegos que sus padres y abuelos realizaban en su niñez.

En relación a los aprendizajes esperados si se logró conseguir el objetivo de la planeación puesto que al organizar a los niños y los jóvenes se pudo dar cuenta de que todos los niños participaron oportunamente, estuvieron atentos a cada una de las instrucciones de las docentes en

formación, respondieron a los interrogantes y ante todo estuvieron atentos a realizar cada una de las actividades que se habían planeado.

En lo que respecta a la competencia los niños si lograron identificar y realizar sus habilidades motrices puesto que al llevar las reglas del juego a cabo se pudo dar cuenta de la habilidad cognitiva de los niños y jóvenes para captar la información así mismo realizar estrategias durante el juego para que todos pudieran tener el tiempo y espacio para jugar y conocer la importancia de los juegos tradicionales en los espacios recreativos.

Consideramos que las acciones si llevaron a cumplir el propósito esperado ya que desde el mismo momento en que invitamos a los niños y los jóvenes a la casa de la docente en formación y todos cumplieron en llegar en escucharnos y participar con sus interrogantes fue ganancias para la investigación ya que con esto logramos demostrar a los niños que se pueden crear y promover espacios recreativos en cualquier parte y que lo más importante es la disposición que se tiene para querer aprender y participar en cualquier actividad.

Cada uno de los recursos didácticos que se utilizaron fueron de gran ayuda para el trabajo en equipo de los niños, jóvenes y docentes en formación porque a raíz de la temática planteada y la planeación de cada una de las actividades se buscó conocer primeramente los conocimientos con los que los niños y jóvenes contaban para luego así enseñarles el verdadero valor ancestral.

La tercera implementación de esta actividad se realizó el día 19 de octubre del 2024, donde se organizaron a los niños en forma de mesa redonda en casa de una de las docentes en formación en la que se les empezó a explicar a cada uno las reglas del juego, la importancia de la actividad y el propósito de la investigación.

Para ello se empezó a indagar sobre el juego, sus características y la importancia todos ellos participaron dando sus puntos de vistas y respondiendo a cada uno de los interrogantes que

se habían plasmado en la planeación, cada una de las actividades miden el grado de necesidades educativas que tienen los niños y jóvenes hoy en día con respecto a los nuevos avances de la tecnología que han dejado a un lado a que los niños puedan disfrutar de su niñez compartiendo en conjunto con otros niños, es por ello que a raíz de estas necesidades surge la investigación y las estrategias que se implementaron para lograr enseñar un aprendizaje a los niños y jóvenes teniendo en cuenta el entorno en el que viven, las necesidades y el valor cultural que tienen. Es así como se utilizan materiales del medio que permitan que los niños y los jóvenes puedan disponer de ellos sin necesidad de un aparato tecnológico y que solo vivan el momento lleno de alegría, diversión, pero sobre todo de aprendizajes que enriquezcan su vida a futuro.

Los tiempos que se emplean son los necesariamente utilizados para que todos puedan cumplir con el objetivo, es decir, saber disponer de tiempo para la explicación, el gastado en la actividad y el que se supla para la realización de la misma, las docentes en formación miden la cantidad de tiempo empleado en cada actividad que permita que todos puedan aprender y conocer de lo planeado.

Con esta estrategia se logró evidenciar la importancia de trabajar en equipo, en entender porque la realización de cada una de las actividades y el propósito que se esperaba con los niños y jóvenes al momento de acceder y poner en práctica la actividad.

Cabe decir que la actividad si fue acorde a lo que se tenía planeado puesto que los niños y jóvenes comprendieron la importancia del valor ancestral y cultural. De igual manera que es importante que hoy en día se creen espacios recreativos para que los jóvenes y niños no están diariamente encerrados en la tecnología, sino que puedan compartir con otros niños y disfrutar su niñez de manera sana y divertida.

Responde a los aprendizajes esperados porque con los niños y jóvenes se trabajó desde espacios recreativos que se fueron formando en el tiempo y el momento acorde a cada una de las actividades, por lo que se hace necesario que todos participen, aprendan e interactúen no solo con el medio sino con otros niños.

La competencia en este caso es conocer la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y como a través de varias dinámicas, espacios recreativos se logran propósitos positivos para aprender a valorar lo que se tiene y hacer de ello un momento lleno de muchas alegrías y enseñanzas.

Con las acciones que implementamos si logramos que los niños aprendieran de lo que se le transmitía en cada una de las actividades, puesto que nos incluimos mucho en la actividad que realizamos con ellos todas las actividades que se habían planeado, además de mostrar seguridad y confianza a los niños y jóvenes para que pudieran realizar de manera conjunta la actividad de la gallina y el gavilán.

Las utilizaciones de los recursos didácticos fueron de apoyo y gran importancia para el proceso de la actividad ya que fuimos un poco recursivas en imprimir una imagen de quien sería la gallina, los pollitos y el gavilán, así mismo enseñamos a los pequeños las técnicas para entrar en el papel de cada uno de los personajes, consiguiendo resultados positivos a la investigación.

Por último, se puede decir que, si fueron acordes cada uno de estos recursos didácticos en la implementación de la actividad y que con ella se ganaron muchos aprendizajes, experiencias y sobre todo impartir nuevas estrategias para crear un escenario recreativo.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Moreira (2012), define secuencia didáctica como secuencias de enseñanza potencialmente facilitadoras de aprendizaje significativo, de temas específicos de conocimiento conceptual o procedimental, que pueden estimular la investigación aplicada en la enseñanza diaria de las clases. Pag.7. Los resultados obtenidos en la implementación de las secuencias didácticas fueron positivos puesto que los niños y jóvenes interactuaron y se vincularon a cada uno de los juegos tradicionales, esto permitió que aprendieran nuevos juegos y la importancia de cada uno en la vida de cada uno de ellos.

Por tal razón, los aspectos de la intervención que se han considerado fortalezas dentro de la practica son la participación activa de los niños y jóvenes, promover espacios recreativos que permiten la integración, la motivación y los aprendizajes a través de los juegos, el aprendizaje colaborativo y significativo, ya que los niños y jóvenes adquieren destrezas y capacidades para manejar las situaciones en cada una de las actividades, de igual manera también se aprenden cada día de los niños porque desde las practicas pedagógicas se aprendió a manejar los aprendizajes de los niños y la manera en la que trabajan para seguir implementando actividades día tras días que nos sean de gran ayuda para que los niños y jóvenes puedan aprender de las enseñanzas y los conocimientos que se les imparten y se les enseñan. En los aspectos a mejorar son: organizar actividades que tengan enseñanzas positivas y creen vínculos de integración donde los niños y jóvenes sean los principales actores, buscar espacios amplios que permitan mayor desempeño para los niños realizar las actividades.

Por consiguiente, se consideró que las características de los participantes en la implementación y el contexto en el cual se desarrolló la práctica, se tienen como acciones para mejorar: se deben acondicionar mejor los escenarios donde se realizaran los juegos tradicionales,

de igual manera hacer participación de las familias y niños en cada una de las actividades en las que los padres y abuelos puedan relatar las anécdotas de cada uno de los juegos en su niñez y así motivar más a los niños y jóvenes apropiarse de la cultura. Además, también enseñar otras actividades relacionadas con la cultura como la medicina ancestral, costumbres y tradiciones para que los niños y jóvenes aprendan no solo a jugar sino a conocer el valor ancestral de la identidad cultural zenú.

Por ende, las acciones de nuestra intervención que favorecieron el logro del aprendizaje de los participantes al momento de la implementación fueron orientadas al trabajo colaborativo con los niños y jóvenes de la comunidad del barrio la bomba, el trabajo y experiencia de nosotras en las practicas pedagógicas para manejar estas actividades donde se involucran niños y jóvenes de diferentes edades, los conocimientos de cada uno de los participantes y los vínculos de amistad que se crearon con cada actividad.

Por otra parte, los aspectos de la intervención que pudieron influir en los resultados de aprendizaje de los niños y jóvenes al momento de la implementación son: la participación de los niños y jóvenes en cada uno de los juegos y actividades que se plantearon, la motivación y las ganas que le pusieron los niños y jóvenes al realizar las actividades, las habilidades en captar las instrucciones del juego y el trabajo en equipo entre niños y jóvenes.

Por tal motivo, en la implementación se encontraron y resaltan las diferencias en cuanto al momento de conversar con los niños y jóvenes sobre que sabían de los juegos tradicionales se pudo notar que muchos de ellos desconocen de estos juegos e incluso afirmaron que sus padres y abuelos nunca conversaron o relataron anécdotas de su niñez con respecto a los juegos tradicionales, de igual manera también se pudo evidenciar que dos o tres jóvenes no querían

aprender sobre los juegos tradicionales ya que para ellos el uso de la tecnología había remplazado estas actividades recreativas.

Por consiguiente, las recomendaciones que son claves para las futuras implementaciones son: empezar con los más pequeños a la enseñanza, practica de los juegos tradicionales, es importante que no solo quede plasmado en una investigación sino que desde casa los padres realicen estas actividades lúdicas y recreativas por medio de los juegos para que los vínculos se fortalezcan aún más y los niños y jóvenes puedan aprender la importancia de conocer y hacer uso de los juegos tradicionales para que las generaciones siguientes puedan conocer la identidad de la cultura zenú a través de los juegos. Así mismo crear nuevos espacios recreativos en cada una de las comunidades para que los niños además de aprender tengan en su tiempo libre realización de estas actividades y no se mentalicen solo al uso de la tecnología.

De igual manera, los aspectos que han sido importantes de resaltar en relación con nuestra pregunta problema de investigación ¿Cómo promover espacios recreativos y lúdicos con las niñas y los niños de 6 a 12 años y los jóvenes de 13 a 16 años de edad del barrio la bomba municipio de san Andrés de sotavento Córdoba a través de los juegos tradicionales que fortalezcan la identidad cultural en los periodos septiembre, octubre y noviembre del 2024 es la promoción de espacios recreativos que permitan que los niños y jóvenes puedan tener una visión de la importancia de los juegos tradicionales en su vida, además que se creen vínculos donde exista una conexión entre los niños, jóvenes y familia para que en sus tiempos libres puedan ser utilizados con sus padres, abuelos, y demás familiares a el uso de los juegos tradicionales. Esto fomentando valores culturales para la identidad zenú.

Por esta razón, al momento de la realización de nuestra práctica pedagógica se tuvo en cuenta el entorno en que viven los niños y jóvenes ya que al ser un pueblo donde la cultura

indígena zenú prevalece es de gran importancia que se fortalezcan estas costumbres a partir de los juegos tradicionales que motiven a los niños a valorar y darle importancia. Desde el rol docentes, es importante mencionar.

Pozo (1990) ilustra el aprendizaje como un producto de un proceso de reorganización interna del sujeto que aprende en las dimensiones de: saber, hacer y relacionar; el docente es quien orienta al estudiante en la construcción del conocimiento y en el desarrollo de actitudes, habilidades y comportamientos, que en el proceso le permiten nuevas maneras de pensar, actuar, ser, vivir y convivir, en un esquema complejo e interdisciplinar.

Esto quiere decir, para el proceso de aprendizaje de los niños y jóvenes es importante ser piezas claves en el enseñar a los niños y jóvenes la importancia de la cultura e identidad cultural a partir de los juegos tradicionales, además con los conocimientos que se tienen y enseñan a los niños y jóvenes a trabajar en equipo, implementar nuevas estrategias y que todos logran entender las temáticas de los juegos tradicionales en cada una de las actividades.

Moreira (2005), plantea que el aprendizaje significativo crítico es aquella perspectiva crítica que permitirá al sujeto formar parte de su cultura y, al mismo tiempo, estar fuera de ella. Esto nos quiere decir que depende la forma en como aplicamos los conocimientos así mismo serán aprendidos (p, 12).

Por consiguiente, la posición con respecto a la planeación es importante ya que en ella se pueden escribir la finalidad de las actividades, lo que se busca obtener, los resultados que se obtienen al implementarla y puesta en práctica, con esta planeación se logra conocer cuáles son las falencias, fortalezas y debilidades de los niños y jóvenes de la comunidad del barrio la bomba, cuales son los conocimientos que ellos tienen al respecto con el tema de investigación y como aprenden a partir de la práctica.

Para finalizar, es importante que se creen y promuevan escenarios recreativos en los que se impartan los conocimientos sobre los juegos tradicionales en los que los niños y jóvenes se involucren, participen y puedan tener aprendizajes sobre la cultura indígena zenú a través de

juegos que permiten integración, motivación, comunicación y recreación. La planeación es indispensable dentro de la práctica pedagógica porque a través de ella se escribe lo que se pretende lograr con los niños y jóvenes, además de tener una base para trabajar las actividades, los objetivos que se quieren lograr y lo que se espera obtener a raíz de las actividades que se plantean y que se esperan lograr resultados positivos al ser implementadas con los niños y jóvenes.

Conclusiones

Para concluir con esta planeación didáctica podemos decir que el diseño fue adecuado en la aplicación de espacios recreativos para el fortalecimiento de la cultura han generado impactos positivos en los niños y jóvenes de la comunidad del barrio la bomba, puesto que los resultados obtenidos permitieron que estas estrategias sean útiles para que los niños y jóvenes puedan adquirir los conocimientos y valorar la cultura ancestral, mediante integración, juegos, participación que permiten desarrollar habilidades sociales, cognitivas y motoras.

Es importante que se fortalezca la identidad de los niños, niñas y jóvenes lo que permitió que ellos transcurrieran en las actividades que se venían dando con respecto a la cultura, las costumbre y tradiciones con las que el pueblo zenú forjó sus saberes y aprendizajes que hoy en día son un legado para las generaciones futuras.

Por medio de los espacios recreativos los niños y jóvenes adquieren habilidades, aprenden a valorar la cultura, crean espacios de juegos, Permite que se integren con otros niños y jóvenes sin la necesidad de una herramienta tecnológica, son creativos, estratégicos y desarrollan confianza en sí mismos, pueden crear e imaginar.

Es importante jugar debido a que se logra tener sentido de pertenencia y preservación de la cultura que se transmite de generación en generación a partir de los conocimientos, costumbres, tradiciones, valores y estilos de vida de las personas en el entorno que viven.

Durante la ejecución se lograron los propósitos planteados al observar que los niños y jóvenes dedicaron el tiempo a compartir con los demás en las zonas de juego, tienen más relación social y colocan en práctica en los tiempos libres.

En cuanto a las dificultades al principio algunos niños estaban desmotivados, otros sentían temor de participar, pero todos estos aspectos negativos fueron dejados a un lado cuando

se implementó la primera actividad, ya que se pudo notar el cambio porque los niños comenzaron a integrarse, participar, sentían emoción y se divertían en cada actividad. Todo esto fue muy satisfactorio porque las estrategias habían funcionado de manera positiva.

Los niños y jóvenes de la comunidad del barrio la bomba experimentaron situaciones en las cuales mostraron el interés por las actividades que se implementaron ya que al momento de compartir los juegos se observó la emoción, la familiarización con los otros niños y jóvenes de la misma edad.

Por su parte, las prácticas pedagógicas experimentaron transformaciones en el diplomado porque trabajar en la comunidad del barrio la bomba con los niños y jóvenes de distintas edades permitió conocer los espacios que muchas veces los niños no disfrutaban por falta de motivación y falta de escenarios recreativos.

Estas experiencias fueron de gran ayuda para entender algunos de los problemas que se viven en las comunidades por la falta de escenarios recreativos e incluso falta de motivación de personas que puedan fomentar juegos que a su vez sean de gran ayuda para el aprendizaje y el vivir de las personas.

Para finalizar, es importante resaltar que esta propuesta pedagógica es satisfactoria para fortalecer los vínculos de la cultura con actividades recreativas que involucre la participación de los niños y jóvenes.

Referencias Bibliográficas

- Arceo, F. D. B. (2002). *Estrategias para el aprendizaje significativo: Fundamentos, adquisición y modelos de intervención*. Intranet. Fide. Com. Pe, 231-49.
http://prepatlajomulco.sems.udg.mx/sites/default/files/1._diaz-barriga_fundamentos_buenoestrategias_2.pdf
- Betancourt Ricardo, L. A., Monterrosa Martínez, G. J., Rojas Guzmán, J. D., & Rojo Ceballos, M. A. (2021). *Producción de crónica sonora para la visibilización de la identidad y patrimonio histórico-cultural del cabildo indígena zenú “La Pista”*.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/a5710ccd-8c56-4363-8e5d-30e9b445d90b>
- Del Rey Morato, J. (2005). *La memoria, caja negra de la comunicación*.
- Moreno, J. O. P., & Echeverri, G. A. P. (2013). *El conocimiento profesional del profesor de educación física*. *Lúdica pedagógica*, 2(18).
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/adiaz,+LP+18+art12.pdf>
- Toasa Yachimba, J. M. (2017). *Espacios recreativos y el rendimiento del proceso de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de educación media de la Unidad Educativa Isabel la Católica del cantón Píllaro provincia, Tungurahua* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Básica). <https://repositorio.uta.edu.ec/items/1ceedd6b-4456-4c64-a6fa-bd10096c2730>
- Valladares, E. (2015). *Globalización y homogeneización cultural: tensiones y resistencias*. Obtenido de <https://globalizacion.org/2015/10/globalizacion-y->

homogeneizacion-cultural-tensiones-y-resistencias.

<https://www.redalyc.org/pdf/902/90201002.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/:f:/g/personal/cmlozanon_unadvirtual_edu_co/EpwHy9W8-sZKqpyBKXE7a4kBoVE4SV1nMU9cf4qNvdsvFA?e=3GYMfv