

Estrategia pedagógica enfocada en la implementación de juegos tradicionales para mitigar la deserción escolar aplicada a estudiantes del grado 3° de básica primaria de la Institución Manuel Benítez Duclerg de la vereda de Pital de la costa municipio de Tumaco (Nariño).

**Cecilia Berenice Ochoa Guevara
Walter Caicedo Ortega**

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Etnoeducación

Pasto

2019

Estrategia pedagógica enfocada en la implementación de juegos tradicionales para mitigar la deserción escolar aplicada a estudiantes del grado 3° de básica primaria de la Institución Manuel Benítez Duclerg de la vereda de Pital de la costa municipio de Tumaco (Nariño)

**Cecilia Berenice Ochoa Guevara
Walter Caicedo Ortega**

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

Lyda Magaly Silva Calpa

Magister en Educación

Asesora

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Etnoeducación

Pasto

2019

Agradecimientos

En la realización del presente trabajo de investigación agradecemos principalmente a Dios por darnos la vida llena de salud, bienestar, fortaleza física y mental así como la sabiduría para orientar y concretar el logro de esta meta.

A la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD – y a los consejos comunitarios Bajo Mira y Fronteras y Veredas unidas un bien común por habernos dado la oportunidad de ser partícipes en este proyecto educativo para comunidades indígenas y afrocolombianas.

A los docentes que participaron activamente en el diligenciamiento de la entrevista aplicada.

A las instituciones académicas respectivas que abrieron sus puertas para darnos la oportunidad de realizar la práctica pedagógica.

A nuestros cónyuges por todo el apoyo, colaboración y orientación que nos brindaron y la paciencia y comprensión que tuvieron para con nosotros en tantos momentos de dificultades académicas.

A nuestras hijas e hijos por ser el motor de nuestra existencia y la energía que alimenta diariamente nuestras vidas y nuestras acciones.

A los tutores de la universidad Nacional Abierta y a Distancia –UNAD– en especial a los magister Lyda Magaly Silva Calpa asesora de nuestro proyecto, Juliana Bolaños y Jorge Alberto Guerrero por todo su cariño, aptitud, rectitud, colaboración y orientación que siempre nos aportaron dentro de este proceso de aprendizaje, así como todo el bagaje de conocimientos que con mucha paciencia y sabiduría nos impartieron.

Tabla de Contenido

	pág.
Resumen	8
Introducción	10
Capítulo 1. Planteamiento del problema	12
1.1 Descripción del problema	12
1.2 Pregunta de investigación	15
1.3 Justificación	15
1.4 Objetivos	17
1.4.1 Objetivo General	17
1.4.2 Objetivos Específicos	17
Capítulo 2. Marcos de referencia	18
2.1 Marco de antecedentes	18
2.2 Marco teórico y conceptual	23
2.3 Marco contextual	28
Capítulo 3. Diseño metodológico	31
3.1 Enfoque de investigación	31
3.2 Método de investigación	32
3.3 Tipo de investigación	32
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	33
Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados	34
4.1 Diagnóstico de la problemática de la deserción escolar.	34
4.2 Diseño estrategia pedagógica enfocada juegos tradicionales de la comunidad.	43
4.3 Implementación estrategia pedagógica con estudiantes de tercero de primaria.	59
4.4 Conclusiones y recomendaciones	68
Referencias bibliográficas	74
Anexos	77

Lista de tablas

	pág.
Tabla 1. Estadística educativa municipio de Tumaco.	29
Tabla 2. Juegos tradicionales aplicables en diferentes áreas educativas	38
Tabla 3 Planes de aula	44

Lista de figuras

	pág.
Figura 1. Actividad académica tradicional	30
Figura 2. Juego de la rayuela	34
Figura 3. Juego la cucaracha	35
Figura 4. Juegos del yeimi, fútbol, zumbambico	45
Figura 5. Descripción de algunos juegos tradicionales	49
Figura 6. Paisaje cultural	53

Lista de Anexos

	pág.
Anexo A. Formato Proyecto Aplicado	78
Anexo B. Formato Guía de preguntas para la entrevista	81
Anexo C. Formato fichas de lectura	85
Anexo D. Formato Planes de Aula	86
Anexo E. Porcentaje de deserción	87
Anexo F. Listado juegos tradicionales	88
Anexo G. Evidencias fotográficas	89

Resumen

El presente trabajo de grado, es una investigación que trata sobre el problema de la deserción escolar que se ha venido presentando en el contexto educativo de los niños y niñas de tercero de primaria de la institución educativa Técnico agrícola Manuel Benítez Duclerg de la vereda Pital de la Costa municipio de Tumaco departamento de Nariño; el objetivo principal es implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mitigar esta problemática académica en esta población estudiantil; entre las causas o agentes generadores de este retiro forzoso se encuentran los problemas sociales, familiares, económicos, los problemas territoriales, los conflictivos, de violencia, por desplazamiento, entre muchos otros, así como los problemas educativos que entre los más comunes que afectan o dificultan su proceso educativo y por ende su aprendizaje son la dislexia (alteración en la capacidad de leer), discalculia (dificultad en el aprendizaje de las matemáticas), disgrafía (trastorno de la capacidad o facultad de escribir), y el Trastorno por Déficit de Atención o el déficit de atención con hiperactividad (TDA) o TDAH . La metodología que se aplicó para llevar a cabo esta investigación fue con enfoque cualitativo, el método de investigación utilizado, la investigación - acción y el método de análisis para el procesamiento de la información fue a través del enfoque crítico social, con un tipo de investigación descriptiva donde se emplearon diferentes técnicas de investigación como la entrevista, la observación y el análisis documental con sus respectivos instrumentos de recolección de información para ser aplicados como son el formulario con la guía de preguntas, el diario de campo como instrumento para la observación y para el análisis documental se utilizaron las fichas de lectura. La estrategia se desarrolló con un grupo poblacional afro y de carácter mixto que oscilan entre las edades de 8 a 13 años y estudian en el grado tercero de primaria en la Sede No.1 o sede principal Pital de la Costa de las que conforman la institución educativa Técnico agrícola Manuel Benítez Duclerg; las características principales de estos 28 niños y niñas de estrato socioeconómico bajo, es que a pesar de su entrega, esfuerzo y se dedicación por obtener la aprehensión del conocimiento, no siempre lo logran; sin embargo logran con mayor facilidad el aprendizaje de la escritura, pero no sucede lo mismo con la lectura e interpretación de la misma. El diseño de la investigación es cualitativo. Entre los resultados obtenidos se podría mencionar la evidente motivación que despierta la aplicación de los juegos tradicionales cuando se los implementa dentro del eje temático de una actividad académica, así como también, los elementos que están inmersos en la práctica de los mismos; de la misma

manera, se llegó a la conclusión que hay unos factores que más acercan a los estudiantes a desertar del sistema educativo, que son: el factor económico en la familia, desconocimiento de algunos padres sobre la importancia que tiene la educación para sus hijos lo cual puede ser causado por el bajo nivel académico que tienen ellos mismos; cuando en el seno familiar que es la base de la sociedad, los padres no tienen un alto grado académico, no le prestan la atención debida al educando, no le colaboran con la realización de sus tareas, no le dan la importancia necesaria a la educación, no le compran los útiles escolares necesarios y no se preocupan por la alimentación adecuada y oportuna del niño, entre muchas otras.

Abstract

The present work of degree, is a research that deals with the problem of school drop-out that has been presented in the educational context of the children of the third grade of the educational institution Manuel Benítez Duclerg agricultural of the Pital de the Coast municipality of Tumaco department of Nariño; the main objective is to implement traditional games as a pedagogical strategy to mitigate this academic problem in this student population; Among the causes or agents generating this forced retirement are the social, family, economic problems, territorial problems, conflict, violence, displacement, among many others, as well as educational problems that among the most common that affect or difficult their educational process and therefore their learning are dyslexia (alteration in the ability to read), dyscalculia (difficulty in learning mathematics), dysgraphia (impairment of ability or ability to write), and Deficit Disorder Attention or attention deficit hyperactivity disorder (ADD) or ADHD.

The methodology applied to carry out this research was with a qualitative approach, the research method used, the action research and the method of analysis for the processing of the information was through the critical social approach, with a type of research descriptive where different research techniques were used, such as interviewing, observation and documentary analysis with their respective information collection instruments to be applied, such as the form with the question guide, the field diary as an instrument for observation and for the documentary analysis were used reading tabs.

The strategy was developed with a mixed African-American population group from the ages of 8 to 13 years old and they study in the third grade of primary school in Headquarters No.1 or main headquarters Pital de la Costa of those that make up the institution educational Agricultural technician Manuel Benítez Duclerg; The main characteristics of these 28 boys and girls of low socioeconomic status, is that despite their dedication, effort and dedication to obtain the apprehension of knowledge, they do not always achieve it; However, they are able to learn writing more easily, but the same is not true with reading and interpreting it.

The design of the research is qualitative. Among the results obtained we could mention the evident motivation that the application of traditional games awakens when they are implemented within the thematic axis of an academic activity, as well as the elements that are immersed in the practice of them; In the same way, it was concluded that there are some factors that bring students closer to abandoning the educational system, which are: the economic factor in the family, ignorance of some parents about the importance of education for their children which can be caused by the low academic level they have; when in the family that is the basis of society, parents do not have a high academic level, do not pay due attention to the student, do not collaborate with the completion of their tasks, do not give the necessary importance to education, they do not buy the necessary school supplies and do not worry about the adequate and timely feeding of the child, among many others.

Introducción

El presente trabajo de investigación se fundamentó en la implementación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mitigar la deserción o ausentismo escolar en los niños y niñas de 3° de primaria de la institución educativa Técnico Agrícola Manuel Benítez Duclerg ubicada en la vereda Pital de La Costa del sector rural del municipio de Tumaco, con el propósito de ofrecer a los pequeños una motivación extra que estuvo representada en los juegos tradicionales como un aliciente que los impulsaría a asistir, permanecer y lograr aprendizajes significativos dentro de su contexto y periodo de tiempo académico normal.

El problema que se presenta en la institución educativa radica, en que a pesar del alto porcentaje de niños y niñas que existe en la población total de la vereda (800 habitantes aproximadamente), es bastante significativa la baja demanda educativa que se constata en el momento del ingreso académico, sumado a esto, el número de desertores que disminuyen las cifras de matriculados en cada año escolar, notándose la poca importancia que tanto niños como padres de familia le están dando a este proceso tan fundamental en la vida de los seres humanos y en la aplicabilidad del derecho fundamental según lo establece la Constitución Nacional de 1991 como es la educación, del cual gozan todos los niños, niñas y adolescentes. Con la situación presentada anteriormente, que se puede tipificar como problemática familiar -uno de los tantos causantes de la deserción escolar- se presenta otra serie de dificultades que están afectando directamente a los niños y niñas y están incidiendo en la toma de esta clase de decisiones como son entre muchas otras, la violencia que viven las poblaciones del municipio materializadas como extorciones, desplazamientos, altos niveles de violencia, asesinatos, y de otra índole como afectación de fenómenos naturales, el bullying, gustos personales de los discentes manifestados como el poco gusto o atracción que existe hacia el/la docente así como hacia la institución educativa, entre muchos otros.

La estrategia implementada se considera importante en el aspecto educativo porque cambia o modifica la mecánica tradicional de la educación, que se ratifica en el pizarrón y el marcador; la profesora manda y los niños obedecen; la profesora escribe y llena el tablero y los niños

transcriben toda esa información al cuaderno, mucha de ella sin tener la más mínima idea de por qué o para qué la escriben y en qué les va a servir para un futuro próximo; sin embargo, con esta estrategia pedagógica los niños y niñas además de obtener de manera más fácil el aprendizaje, han adquirido y ratificado valores, normas, desarrollo de su personalidad, así como el aspecto sicomotriz, cognoscitivo, el respeto al cumplimiento de las normas, entre muchos otros.

La deserción escolar, ha sido trabajada desde diferentes proyectos de investigación enfocados en variedad de estrategias hacia el mismo propósito, es decir, la mitigación, prevención o disminución de la misma; en este sentido, Plata C. Wilmar y López G. John (2018), plantean la investigación de carácter mixto, denominada “estrategia socio pedagógica para mitigarla deserción escolar de los estudiantes del grado sexto de básica secundaria de la institución Nacionalizada Integrada de Pelaya Cesar”, donde concluyeron que el factor más relevante del fenómeno de la deserción escolar es el problema económico; de la misma manera, en el 2017, Góngora G. Edelmira, escribió el proyecto de investigación denominado “Prevención de la deserción escolar en el colegio Alfonso López Pumarejo sede B, barrio Villanueva, Bogotá, mediante la aplicación de programas de acompañamiento escolar y familiar”, con estos programas, la autora pretendía como objetivo principal disminuir la deserción académica de los estudiantes de esta institución académica; con la estrategia de los juegos tradicionales, no se pretende acabar con el abandono o deserción escolar, sino mitigarla y para ello, se aplicó la estrategia de investigación de los juegos insertados en los planes de aula realizándose una investigación con enfoque cualitativo, método crítico social y el empleo de las técnicas de investigación como la entrevista, análisis documental y la observación

El proyecto está conformado por tres partes de acuerdo al desarrollo de sus objetivos específicos; en el primero, la importancia de la implementación de los juegos tradicionales en el grado tercero de primaria como propuesta pedagógica para mitigar la deserción educativa analizada desde las técnicas e instrumentos de recolección de información utilizados como la entrevista, la observación y el análisis documental; en el segundo capítulo, el diseño de la propuesta pedagógica con la inclusión de planes de aula y en el tercero, aplicación de la propuesta pedagógica y la reflexión de nuestro papel como licenciados.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

En el blog El decimarrón, recuperado de eldecimarron.blogspot.com/ del autor Tumaqueño Carlos Rodríguez, conocido popularmente como “El Diablo” se encontraron las siguientes estrofas de una décima a Tumaco:

Quando mi Dios te creó
Se inspiró en el paraíso
Así con nobleza y gracia
Tumaco te dio bautizo
Te llenó con el hechizo
De leyendas y de mitos
Un testimonio infinito
En la gente reflejada
Y lo esparce la ensenada
Como un capricho bendito.

Por siempre te han llamado
Hermosa perla del mar
Por tus bordes y ribetes
De mariscos y manglar
Bajo tu sol quiero estar
Quemando mi piel morena
Todo lo tuyo me llena
Qué tienes tierra no sé
He de volver de donde esté
Para morir en tu arena.

Para los autores del presente trabajo de investigación “Tumaco es un territorio donde se puede inspirar a la naturaleza, respirar aire puro, contar con la solidaridad de su gente, endulzar el alma con su exuberante gastronomía, navegar bajo su infinito mar y morir sobre sus verdes campos de paz y tranquilidad “

El Contexto de la institución educativa (T.A.M.B.D), localizada en el sector rural del municipio, tiene una población escolar de 285 estudiantes, 14 docentes y 1 directivo docente. Está conformada por 4 sedes, siendo la mencionada, la principal y número uno, donde se llevará a cabo el desarrollo de la estrategia pedagógica; presta los niveles educativos de preescolar, básica primaria y secundaria. Las otras tres sedes son, Firme de los Coime (17 estudiantes, 1 profesor), Guachal de la Costa (45 estudiantes, 2 docentes) y Pasacaballos (8 estudiantes, 1 profesor); en estas sedes 2, 3, y 4 solamente aplica la educación básica primaria y en toda la institución, se aplica la método de educación tradicional.

La implementación de la estrategia pedagógica de los juegos tradicionales para mitigar la

deserción escolar se desarrollará en el grado tercero de básica primaria donde los estudiantes se han caracterizado por la entrega, esfuerzo y dedicación para lograr el aprendizaje, así como en la responsabilidad por el cumplimiento de sus obligaciones académicas, de igual manera, la notable eficiencia que se percibe en el aprendizaje de la escritura, pero, no se puede decir lo mismo en cuanto a la lectura e interpretación de la misma; en el aspecto valores, son puntuales y muy respetuosos de las cosas ajenas. A pesar de los esfuerzos de estos niños y niñas por salir adelante en el estudio, se puede apreciar que hay poco acompañamiento de los padres hacia ellos, existe mala relación y comunicación intrafamiliar, así como una altísima intolerancia en su ambiente familiar, lo cual se manifiesta entre otros aspectos, en la mala presentación personal de la mayoría de los estudiantes, evidenciándose que los padres de familia no están cumpliendo con el rol de acompañar a sus hijos en el proceso de enseñanza aprendizaje y tampoco le han dado la importancia que este proceso amerita.

Sumado a todos los aspectos mencionados anteriormente, en el contexto educativo de la Sede No.1 Pital de La Costa, se presenta la problemática de la deserción escolar como en muchos otros territorios educativos del país; en este aspecto se ha podido comprobar que muchos niños y niñas que se matricularon en un grado determinado, tuvieron que abandonar la institución por diferentes motivos que se presentaron en su momento al interior de sus entornos familiares y los que asisten no lo hacen de forma regular, siempre presentan una excusa para justificar su inasistencia.

Se ha percibido que la educación en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes del municipio de San Andrés de Tumaco y sus 365 veredas (uno de los municipios más grandes del país), es fundamental para cambiar las mentalidades de los mismos, toda vez que se están mirando afectados por todas aquellas acciones y fenómenos sociales que suceden a su alrededor (maltrato infantil, maltrato intrafamiliar, patriarcado en el hogar, violencia, asesinatos, robos, extorsiones, grupos al margen de la ley, milicias urbanas, niños trabajando, embarazos a temprana edad, chicos con manejo de armas y explosivos, falta de recursos económicos en el hogar, etc.) y esto al parecer, está incidiendo en ellos, en su pensamiento y comportamiento, y estos factores se miran reflejados en los niveles del fracaso escolar en las diversas instituciones educativas.

La variedad de problemas sociales, familiares y culturales, planteados anteriormente, están incidiendo en la población, en el sentido que miran a algunos niños (edad de la pubertad) y adolescentes como sus ídolos a imitar y el manejo de las armas a temprana edad, los atrae y los hace sentir poderosos, intocables, que dominan la situación e infunden miedo y terror a la población de su entorno comunitario; este flagelo, está representando una amenaza para su vida académica y puede ser uno de los factores generadores de la deserción o ausentismo parcial o definitivo en las instituciones académicas.

El municipio y todo el territorio del sector rural, como la vereda de Pital de la Costa, necesita que su población de 3er grado de primaria, que está en crecimiento y pleno desarrollo físico y mental, lo haga bajo unos buenos paradigmas, que sean dignos de imitación, como lo representa la educación; por tales razones, se hace un llamado urgente al cuerpo de docentes y directivos docentes, para que se establezcan algunas directrices que reorienten la mecánica de asistencia, permanencia y afianzamiento de los conocimientos adquiridos en este grupo de población vulnerable, principalmente en la Sede No. de Pital de la Costa, con el propósito de mitigar la deserción o ausentismo escolar.

Se tiene a favor, que a pesar de tantas situaciones negativas y frustrantes que están circundando constantemente sus entornos, ellos no dejan de tener en su interior al pequeño infante, que pese a todo, sigue siendo manejable, con una mente sana, pero frágil y es allí, donde los padres de familia como primeros maestros que unidos a los docentes, protagonizarán ese papel en el contexto académico, donde deberán estar preparados con diferentes herramientas, estrategias y metodologías para enfrentar la difícil situación que vive la realidad, para que unidos todos, se continúen aplicando acorde a las edades de ellos, esperando que brinden positivos resultados en su permanencia, aprendizaje y comportamiento; entra aquí a jugar un papel muy importante, la implementación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica, en busca, de mitigar la deserción escolar que se presenta en la institución, así como la atracción, permanencia, la asistencia y el afianzamiento de sus conocimientos, tanto los previos como los nuevos.

1.2 Pregunta de investigación

¿Cómo contribuir a mitigar la deserción escolar en los niños y niñas de tercer grado de básica primaria de la Institución Educativa Manuel Benítez Duclerg de la vereda Pital de la Costa del municipio de San Andrés de Tumaco en el departamento de Nariño?

1.3 Justificación

La deserción escolar, es una problemática originada por múltiples factores, entre ellos se podrían mencionar los económicos, familiares, sociales, falta de atención y cariño por los miembros familiares, dificultades en la obtención o retención del aprendizaje, distracción y desatención, presencia de enfermedades cognitivas, físicas, o sensoriales, dificultades de acceso para llegar a la institución, desmotivación múltiple y muchos otros agentes, que desencadenan en la desafortunada decisión de desertar o retirarse de los contextos o instituciones educativas de manera temporal o definitiva aumentando los niveles de ausencia; por eso, se hace necesario investigar sobre este tema, para conocer o identificar las razones de su origen en los niños y niñas de 3° de primaria; así como también, aplicar una estrategia pedagógica, que permita la mitigación de este flagelo escolar, donde radica la pertinencia de este proyecto con el cual, se conecta una situación real que se vivencia en todos los entornos educativos del municipio y del país en general con la implementación de esta propuesta, todo ello con el propósito, de no eliminarla, pero sí mitigarla buscando la cercanía motivacional de los estudiantes de tercer grado de primaria al centro educativo.

Se considera también que es pertinente aplicar la estrategia pedagógica enfocada en la implementación de los juegos tradicionales, por las siguientes razones:

1. En primera instancia, porque se considera la posibilidad de mitigar los niveles de deserción escolar que existe en la institución educativa de la vereda Pital de la Costa, así como también se desea lograr la asistencia y permanencia, el afianzamiento de los aprendizajes previos y la aprehensión de nuevos a través de la implementación de esta estrategia, se espera reorientar el proceso de enseñanza y facilitar el aprendizaje en los niños y niñas de manera más dinámica y alegre, porque aleja los comportamientos y pensamientos agresivos, violentos y desmotivantes; de la misma manera, mejorar su nivel académico representado en las calificaciones.

2. Acabar con la falta de motivación en los estudiantes, que puede ser otra de las causas de abandono parcial o definitivo de la institución escolar, esperando, que los juegos tradicionales ejerzan en los pequeños ese factor motivante para que permanezcan dentro del contexto escolar.
3. Se pretende adquirir el desarrollo y destrezas físicas, mentales y cognitivas, que fortalezcan la autoconfianza, el trabajo en equipo y el conocimiento, acercándose a él de forma libre y sin mecanismos ni normas de presión, así como el aprendizaje significativo.
4. Desde lo pedagógico, porque se ofrece a los docentes que deseen aplicar la estrategia, cambios novedosos del modelo educativo que se aplique en la institución donde laboren, implementando los juegos tradicionales a los diversos ejes temáticos que enseñen diariamente.
5. En lo personal, se espera desarrollar en nosotros como investigadores la capacidad, idoneidad, destrezas, habilidades y todo el bagaje cognoscitivo, para orientar acertadamente este proceso y poder ofrecer a la comunidad académica y estudiantil en general, una verdadera herramienta para el cambio tanto a nivel mental, en la aprehensión de conocimientos, y motivacional, encaminada al deseo de asistir y permanecer dentro del contexto educativo, mitigando de esta manera la deserción escolar y logrando que todos los niños, niñas, adolescentes y jóvenes con quienes se pueda llegar a aplicar, adquieran y demuestren los cambios generados en ellos.
6. En el aspecto social, porque los niños y niñas, desarrollarán los cuatro aspectos de su personalidad: el cognitivo, motriz, el social y el afectivo; así como, estabilidad emocional, liberación del estrés, mejoramiento de sus estados de ánimo, ocupación de su tiempo de ocio; además, porque se fomenta la sociabilización, desarrollan su aspecto físico, la creatividad e imaginación, aprenden a respetar las reglas, a pervivir o reforzar los valores, a crear lazos de amistad, adquieren destrezas matemáticas, de ubicación, habilidades, seguridad personal y se vuelven estrategias.

La contribución en lo familiar radica, en la existencia de una mejor y sana convivencia así como de relaciones a nivel intrafamiliar, porque con la aplicación de los juegos se liberará el estrés ocasionado por múltiples situaciones de la vida cotidiana en los miembros de las familias

presentándose una mayor asignación de tiempo de los padres hacia los hijos pero con demostraciones de cariño, afecto, comprensión, respeto y colaboración en trabajos cooperativos y colaborativos dentro y fuera del proceso enseñanza aprendizaje.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Contribuir a mitigar la deserción escolar en estudiantes de tercer grado de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Agrícola Manuel Benítez Duclerg de la vereda Pital de la Costa del municipio de San Andrés de Tumaco Nariño, a partir de una estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales de la comunidad.

1.4.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar la problemática de la deserción escolar en el contexto Tumaqueño, en especial en la Institución Educativa Técnico Agrícola Manuel Benítez Duclerg de la vereda Pital de la Costa.
- Diseñar una estrategia pedagógica que contribuya a mitigar la deserción escolar fundamentada en los juegos tradicionales de la comunidad.
- Implementar la estrategia pedagógica con los estudiantes de tercer grado de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Agrícola Manuel Benítez Duclerg de la vereda Pital de la Costa.

Capítulo 2. Marcos de referencia

2.1 Marco de antecedentes

En este aspecto, los antecedentes ofrecen una cantidad de proyectos de investigación orientados o relacionados con uno de los tantos temas problemas que han venido afectando a la población estudiantil en cualquier contexto o tipo de educación, llámese formal o informal y de la misma manera, en todos los aspectos, niveles o grados de la misma, refiriéndonos en esta ocasión al ausentismo o deserción escolar que han venido experimentando los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en cualquier edad de su ciclo académico, todo esto con el propósito de mitigar, controlar, prevenir o disminuir la deserción escolar. Entre los diversos proyectos presentados con estos propósitos, se podrían mencionar:

1. En el año 2018, Plata C. Wilmar y López G. John, escribieron un trabajo sobre deserción escolar denominado, “estrategia socio pedagógica para mitigar la deserción escolar de los estudiantes del grado sexto de básica secundaria de la institución Nacionalizada Integrada de Pelaya Cesar”; con la aplicación de ésta, pretendían proponer una estrategia socio pedagógica para mitigar la deserción escolar en los estudiantes del grado sexto de básica secundaria de la institución educativa nacionalizada integrada de Pelaya Cesar. Para lograr este propósito debieron realizar algunas actividades previas como:

- Identificar los factores socioeconómicos asociados a la deserción escolar a nivel regional y local en la institución a través de la revisión documental, para determinar el factor más relevante de este fenómeno.
- Analizar y clasificar estrategias seleccionadas.
- Revisión de literatura publicada.

Esta investigación tiene un enfoque mixto (cuantitativo-cualitativo), utilizando el método explicativo, y un tipo de investigación mixto. El instrumento de recolección de información es el cuestionario con preguntas cerradas, además de eso, hubo revisión de literatura y análisis de información obtenida en encuestas. La conclusión fue, que el factor más relevante del fenómeno de la deserción escolar es el problema económico, ya que es un obstáculo que impacta e imposibilita la visión y la misión del gobierno en dar educación obligatoria a todos los niños, niñas y adolescentes del país, por lo que el abandono del proceso educativo es un acontecimiento

que si bien le ocurre al niño tiene principios y efectos en el sistema educativo, las instituciones educativas y las familias, perjudica a la sociedad en general y que el programa de Familias en Acción es la que puede servir para mitigar el factor seleccionado, y ayuda de gran manera a la estadía de los estudiantes en la escuela.

2. En el año 2.017, Góngora G. Edelmira, escribió el proyecto de investigación denominado “Prevención de la deserción escolar en el colegio Alfonso López Pumarejo sede B, barrio Villanueva, Bogotá, mediante la aplicación de programas de acompañamiento escolar y familiar”, con estos programas, la autora pretendía como objetivo principal disminuir la deserción académica de los estudiantes del colegio distrital Alfonso López Pumarejo Sede B, del barrio Villanueva, con la aplicación de las siguientes acciones:

- Participación de la familia y comunidad en general en talleres y actividades lúdicas.
- Prevenir el abandono escolar de los estudiantes, mediante herramientas Pedagógicas relacionadas con actividades propias del colegio incluyendo a los padres de familias.
- Realizar con estudiantes y sus familias actividades lúdicas que permitan mejorar la comunicación, la confianza y el respeto.
- Dinámicas de fortalecimiento en la integración familiar con el fin de mejorar la unión y la comunicación entre los integrantes de las familias y la comunidad en general.
- Aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) las cuales contribuyen con formación educativa de la comunidad, igualmente garantizar a los estudiantes la educación que permita mejorar la calidad de vida los niños, niñas y adolescentes de la comunidad del barrio Villanueva.
- Implementación de estrategias de motivación en el proceso de aprendizaje para que los niños, niñas y adolescentes del colegio Alfonso López Pumarejo sede B, encuentren la importancia de la educación para sus vidas.

Para desarrollar este proyecto y reducir la deserción escolar, utilizó la metodología de talleres y dinámicas para fortalecer la comunicación asertiva de los niños, niñas y adolescentes que

estudian en dicha institución, a través de la interacción de los alumnos y las familias del barrio Villanueva, así como las herramientas pedagógicas relacionadas con actividades propias del colegio, que permiten mejorar la comunicación, la confianza y el respeto interpersonal de la comunidad, mediante y la implementación de estrategias de motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La autora, llegó a la conclusión que con la implementación de las actividades lúdicas, dinámicas y talleres se orienta el fortalecimiento y mejoramiento de la comunicación y socialización, además de la adquisición de los valores sociales que contribuyen al mejoramiento de calidad de vida de los niños, niñas y adolescentes de colegio distrital Alfonso López Pumarejo sede B, y las familias que habitan el sector del barrio Villanueva; también se mejoraron las relaciones de familia y comunidad en general, en procura de mejorar la calidad de vida los niños, niñas y adolescentes con las actividades lúdicas y talleres, los cuales fortalecen las relaciones padres, hijos y maestros.

- En el año 2.017, Céspedes P. Richard y Rojas M. Luis Felipe, escribieron un trabajo sobre deserción escolar denominado “Estrategias que influyen en el mejoramiento de la motivación por el proceso de aprendizaje de los estudiantes en grado séptimo de la jornada de la tarde, de la Institución Educativa Pablo Emilio Riveros de Acacias Meta”, con el propósito de contribuir al aumento de la motivación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de los grados séptimo, de la jornada de la tarde, de la institución educativa Pablo Emilio Riveros, del municipio de Acacias Meta, mediante la aplicación de estrategias que minimicen el efecto de los factores identificados, para influir positivamente en el proceso de aprendizaje, el bajo rendimiento académico, la deserción escolar y pérdida de curso; para cumplir con este propósito, le tocó desarrollar las siguientes etapas o fases:

- Identificar los factores más reiterativos, que inciden directamente en la motivación y que repercuten en el bajo rendimiento de los estudiantes de grado séptimo jornada de la tarde, de la Institución Educativa Pablo Emilio Riveros, del municipio de Acacias Meta, mediante la aplicación de encuestas.
- Desarrollar un blog desde el área de ciencias naturales en espacios agradables y con la ayuda de las TIC, como estrategia didáctica o pedagógica que contribuya al

mejoramiento de la problemática del bajo rendimiento escolar en los niños y niñas del grado séptimo. Corroborar la utilidad de la herramienta empleada para garantizar su uso de forma idónea en futuras rutas de trabajo en pro de un mejoramiento continuo.

La metodología consistió en aplicar encuestas a la muestra de la población objeto de estudio, luego se procedió a hacer la organización, selección y análisis de la misma

De acuerdo a la literatura citada se realizó la búsqueda y aplicación de soluciones para contribuir a resolver el problema estudiado, en la aplicación de estas soluciones se hizo observación de los niños en el aula, se efectuó la Evaluación de los resultados obtenidos, con el fin de corroborar la validez de la herramienta utilizada, para su uso en pro de la calidad educativa. Se formularon las conclusiones y recomendaciones.

Con la implementación de estas estrategias, la autora llegó a la conclusión que se logró una contribución en el aumento de la motivación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de la institución, minimizando el efecto de los factores identificados que influyeron positivamente en el proceso de aprendizaje y disminuyeron el bajo rendimiento académico y la deserción escolar. También se logró identificar los factores que más incidían en la motivación para el proceso de aprendizaje como son el ambiente en el aula, las prácticas pedagógicas y didácticas utilizadas por los docentes, las pautas de crianza en el hogar y las TICs, que mejoran el bienestar de los niños y niñas de grado séptimo y hace que se interesen más por el trabajo en el aula.

- En el año 2.017, Mercado B. Eliana del Carmen; Méndez H. Edelmira y Lozano M. Diana Patricia escribieron el proyecto denominado “El juego tradicional étnico como estrategia para mejorar la comprensión lectora, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba)”. Con la aplicación de este proyecto, pretendían diseñar una propuesta de actividades por medio del juego tradicional étnico como estrategia lúdica pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lecto-escritora y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú, en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba), con el desarrollo de las siguientes fases:

- Ejecutar un plan de actividades orientado al fortalecimiento de la Lectoescritura y la identidad cultural indígena Zenú, por medio del juego como estrategia didáctica para el alcance de competencias de comprensión desde el área de lenguaje.
- Orientar a las docentes de la institución por medio de un taller, sobre la importancia del juego tradicional étnico como estrategia para el fortalecimiento de las competencias lecto-escritoras.
- Implementar una escuela de padres de familia sobre la importancia del juego tradicional en el proceso lectoescritor de los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos de San Andrés de Sotavento, Córdoba. Llegando a la conclusión que los estudiantes alcanzaron competencias lectoras y escritoras, mejoraron en los procesos de lectura, comprensión y redacción. Aunque, algunos estudiantes continúan con dificultades de escritura propias de su aprendizaje individual. Se mejoró notablemente en que estuvieron más atentos, participativos, el juego despertó en ellos una cantidad de emociones y cada día de intervención se mostraban a la expectativa de la nueva idea que vendría para aprender y por su parte, los docentes se interesaron por implementar los juegos tradicionales como una estrategia innovadora que a su vez fortalece el proceso curricular, hasta el punto que notaron el interés de los padres por aprender y decidieron planear desde la escuela de padres un proyecto de alfabetización para que aprendan a leer y a escribir.

3. En el año 2015 Carrillo Galavis, Jesús Eduardo, escribió “El juego: como estrategia didáctica de aprendizaje para el desarrollo integral de los estudiantes”. Por medio de este proyecto, pretendía analizar el impacto que tiene el juego como estrategia didáctica-pedagógica en el desarrollo integral de los estudiantes con el desarrollo de las siguientes fases:

- Identificar el concepto, los criterios y argumentos que manejan los autores acerca del juego.
- Demostrar que el juego sirve como herramienta para el conocimiento, la creación, y expresión de ideas, sentimientos y valores mediante su ejecución.
- Analizar que actitudes genera el juego en el estudiante durante la clase.
- Analizar cuáles son los distintos enfoques que genera el juego y su relación con la misma.

En la metodología, trabajó con la línea de investigación ECEDU, realizando una serie de investigaciones documentales referentes al tema donde se tuvieron en cuenta varias teorías acerca del juego y sus referentes. Llegó a la conclusión que el juego es una actividad necesaria para los seres humanos, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; y que a su vez es una de las herramientas útiles para adquirir y estimular el desarrollo de las conductas de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas; todo esto se debe realizar de manera voluntaria, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere de disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo. El desarrollo de los juegos educativos con los niños y niñas influyen la estimulación de la inteligencia lingüística ya que a través de estos juegos se desarrollan la memoria, la percepción, la atención, la comunicación, la comunicación y pensamiento para preparar a los estudiantes al siguiente nivel educativo.

2.2 Marco teórico y conceptual

Este proyecto de investigación, se fundamenta a partir de los siguientes conceptos:

Juegos Tradicionales. Según la Licenciada María Regina Öfele (1999), en su artículo denominado “Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas” se refiere a aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación (La forma de cazar, pescar, cultivar, etc.), siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. Se consideran parte de la cultura popular.

Este grupo de estudio considera entonces que los juegos tradicionales siempre se han proyectado de generación en generación, que ha sido autóctono transmitiéndose de abuelos a padre y posteriormente de padres a hijos, claro está dependiendo del contexto globalizado tiende a reformarse o reinventarse pero siempre ha guardado su esencia.

El juego. De acuerdo a lo manifestado por Pecci (2010) el juego es perteneciente o relativo a la lúdica, la cual proviene del latín Ludos, que es todo lo que está asociado al juego o la diversión. Es toda actividad de tipo recreativa que cuenta con la participación de dos o más participantes, con el objetivo de proporcionar entretenimiento y diversión. Ayuda a desarrollar la mente y el físico y también contribuye en el desarrollo de destrezas, habilidades prácticas y psicológicas, y mucho aprendizaje. Desarrolla en el niño los cuatro aspectos que desarrollan su personalidad: El Cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados. El Motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas. El Social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación. El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Cuando se utiliza el juego como herramienta pedagógica, los docentes se convierten en facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo colaborativo y el cooperativo. El juego es una actividad de tipo recreativa que cuenta con la participación de dos o más participantes, con el objetivo de proporcionar entretenimiento y diversión. Ayuda a desarrollar la mente, el físico y también contribuye en el desarrollo de destrezas, habilidades prácticas y psicológicas, y mucho aprendizaje.

Para este grupo de investigación se entiende entonces que el juego es la actividad más importante que tiene el niño por hacer, así como para los adultos la actividad más importante es trabajar y sostener el hogar; por lo tanto hay que darle toda la importancia y la atención que merece ya que es su forma de entretenerse, de pasar el tiempo y de aprender por supuesto, ya que con el juego desarrolla muchas habilidades inclusive la inteligencia.

Funciones o Características principales del juego: Es motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador y sobretodo, interdisciplinar, es decir que a través del juego se puede trabajar los contenidos de todas las áreas, al ser aprovechado como factor motivador para los alumnos. En palabras de Lares (2014) agrega además que:

Entre muchas otras características: responden a necesidades básicas de los niños, aumentan el conocimiento de la realidad, rehabilitador y aleja la posibilidad de la desigualdad, permite expresar la imaginación, libertad, crecer conformes, aprender y desarrollar la empatía; y en los adultos es relevante porque les aleja de las preocupaciones cotidianas y la monotonía de la rutina, tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento y son negociables. (p.16).

En igual sentido también manifiesta que el juego se puede trabajar de dos formas, vertical, es decir a todas las edades y en todas las etapas educativas; y también en forma horizontal, en todos los niveles y grados.

Según la Licenciada María Regina Öfele, en su artículo denominado “Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas” se refiere a aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería. (Öfele, 19989).

Entre los juegos tradicionales se mencionan: el Pacha cajón, Agua de limón, el Yeimy, el Quemado o Ponchado, la cuerda, el Parqués, el Dominó, la Rayuela, el Trique, El Yaz, la Lleva, La vos, Saltar la cuerda, Mirón mirón, El juego de las canicas o bolas, juego del stock, El hoyo, La rayuela, El trompo, El yoyo, El Triqui, el Chimbilaco, entre muchos otros.

Deserción escolar. Deserción, de acuerdo con Mo, D; Zhang, LX; Yi, HM; Luo, RF; Rozelle, S; Brinton, C. (2013), significa abandonar. Se entiende por deserción escolar, el abandono del sistema educativo por parte de los estudiantes, provocado por una combinación de factores que se generan, en la escuela como en diferentes contextos de tipo social, familiar e individual; algunos teóricos la llaman “abandono escolar” y la limitan a la dejación de los estudios por voluntad propia; y cuando se debe a aspectos externos, como la pobreza o el conflicto, prefieren hablar de retiro forzoso. Se produce principalmente a la edad en que los alumnos ya se sienten con la capacidad de decidir por sí mismos. (p.1).

Para este grupo de estudio, la deserción escolar significa el fin de una oportunidad de tener un mejor futuro, pues se considera que la deserción impacta negativamente tanto en la institución educativa como en el hogar, ya que en la mayoría de las veces este fenómeno se presenta por falta de apoyo y seguimiento por parte de los padres o de la persona a cargo del menor y es aquí donde se deben aplicar estrategias didácticas, lúdicas y recreativas que motiven al estudiante a no abandonar sus estudios, a querer seguir adelante y culminar esas metas que se ha trazado.

Los causales de la deserción escolar, se podrían mencionar: el Bull ying -Acoso físico o psicológico al que es sometido un alumno, de forma continuada, por parte de sus compañeros, manejados por los llamados líderes. Genera exclusión, segregación, separación, discriminación y rechazo en los niños por diferentes factores; factores externos, como es el cambio de domicilio de los niños, la desmovilización o desplazamiento forzado de la familia que los obliga a abandonar la escuela y su lugar de convivencia. Así como los fenómenos naturales como marejadas, inundaciones o desbordamiento de ríos, etc. (Moreno, 2017 Recuperado: 21 de febrero de 2018. En El Universal de eluniversal.com.mx).

Características de los niños desertores: Los niños y niñas desertores pueden indicar las siguientes características: viven la falta o carencia de recursos económicos, que los obliga a incorporarse tempranamente al trabajo para dar apoyo a su familia. En muchos casos las niñas, a diferencia de los niños, tienen menores oportunidades de apoyo escolar, marcados por las expectativas familiares y sociales del papel de género femenino que deben cumplir; así como sufren situaciones de discriminación hacia su presentación física, costumbres, hábitos, y formas de hablar y esto provoca un paulatino deterioro de su autoestima. (Portillo, 2015).

Estrategia Pedagógica. Según Romero (2003), una estrategia pedagógica es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales". (p.39); es decir, constituye cualquier método o actividad planificada, que mejore el aprendizaje y facilite el crecimiento personal del estudiante; otro de sus conceptos la define como todas aquellas acciones que el maestro plantea y realiza con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes utilizando técnicas didácticas, las cuales permiten construir conocimiento de una forma creativa y dinámica. Son todas aquellas acciones que el maestro plantea y realiza con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes utilizando técnicas didácticas, las cuales permiten construir conocimiento de una forma creativa y dinámica, Pablo de Jesús Romero Ibáñez.

Observación Participante. Es una técnica de tipo cualitativa considerada como primordial en la investigación científica. La observación es una actividad cotidiana que, llevada al plano

investigativo, es un procedimiento para recoger datos e información a través de los sentidos, particularmente la vista y el oído, donde se observan hechos, realidades presentes y a la gente en el contexto en donde desarrolla normalmente sus actividades. Esta técnica se caracteriza porque es intencionada e ilustrada, es decir que se hace con un objetivo determinado que va guiada por un cuerpo de conocimiento (Bunge citado por Ander-Egg, 2010). El instrumento fundamental de esta técnica es el diario de campo “Son apuntes realizados en el campo para recordar lo visto. En estas notas se pueden incluir comentarios interpretativos basados en las percepciones propias” (García & Giacobbe, 2009, p. 116).

En el aspecto teórico, el MEN (2015), la ha medido a través de la tasa de deserción entra-anual, es decir, el porcentaje de estudiantes que dejan de estudiar durante el transcurso del año académico, en comparación con los inicialmente matriculados y ofrece cuatro estrategias para contrarrestar ésta y también la repotencia de los escolares. (Recuperado en: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles293659_archivo_pdf_abc.pdf).

Cuando un estudiante abandona sus estudios, se genera desigualdad y falta de oportunidades, apareciendo el ausentismo o deserción escolar, los especialistas la enfrentan a través de proyectos y propuestas donde incluyen estrategias para minimizarla. En este sentido, Diana María Moreno Bernal en su investigación “La Deserción Escolar: Un problema de Carácter Social” propone el modelo conceptual de deserción/permanencia, el cual permite proveer a administradores de la educación superior el marco para construir un plan de retención de estudiantes incorporando las necesidades individuales de los mismos y para que los mismos administradores, dediquen tiempo para realizar el seguimiento y evaluación permanente de las variables que afectan la integración social y académica, de manera que los conlleve a implementar estrategias de intervención focalizadas, de cara a la disminución de la deserción estudiantil. (Bernal, 2013).

Moreno Bernal plantea además, que tanto el Plan Nacional de Desarrollo en el contexto de la Política Educativa “Educación de Calidad”, como el Plan de Desarrollo Municipal y el Plan de Ordenamiento Territorial, tienen como propósito disminuir las brechas en la educación en todos sus niveles, anotando que el término brechas educativas, hace referencia a situaciones de

inequidad, las condiciones y posibilidades de acceso al aprendizaje dentro de los procesos educativos, y que éstas mismas, se deben enfocar, en la distribución de oportunidades educativas para los niños, niñas y jóvenes, independientemente de su género, raza, religión, etnia, condiciones socioeconómicas, con el fin de que la población escolar pueda tener las mismas posibilidades de gozar del acceso a la educación con calidad, lograr su permanencia y objetivos educativos, garantizando la igualdad de oportunidades.

2.3 Marco contextual

2.3.1 Macro contexto. Caracterización general

San Andrés de Tumaco se localiza geográficamente en el departamento de Nariño, en el suroccidente de Colombia dentro de la llanura del pacífico, que se extiende desde el Golfo de Urabá hasta la frontera con la república del Ecuador y desde el Pacífico hasta la cordillera Occidental; se encuentra localizado a $01^{\circ}4'$ de latitud Norte y $78^{\circ}47'$ de latitud Oeste; tiene 1850 metros de largo, por 700 M. de ancho y una altura sobre el nivel del mar de 1 metro. Se ubica cerca de la frontera con Ecuador, situándose a 300 kilómetros de San Juan de Pasto, la capital del departamento. Es el trigésimo municipio más poblado de Colombia (365 veredas). El acceso, se puede realizar por vía terrestre, marítima o aérea.

En el aspecto educativo, el municipio cuenta con 65 establecimientos educativos oficiales, de los cuales, 34 son I.E.; 13 en la zona urbana y 21 se encuentran en la zona rural, además de 31 Centros Educativos en la zona rural y 25 establecimientos educativos de carácter privado; así mismo, cuenta con una planta conformada por 1866 docentes; de los cuales, 659 se encuentran en carrera administrativa a través del Decreto 2277, 1024 docentes en propiedad mediante el Decreto 1278, y en provisionalidad 183 (Plan de Desarrollo Municipal de Tumaco 2017 – 2019).

Tabla 1. Estadística educativa municipio de Tumaco

CARACTERÍSTICAS	%	Zona urbana	Zona rural
Promedio de analfabetismo departamento de Nariño	11.1		
Mayor nivel analfabetismo está en la población mayor de 15 años			
Promedio de analfabetismo municipal	16.7	13.0%	22%
Población de 5 años y más que no sabe leer ni escribir	16.3		
Población de 15 años y más que no saben leer ni escribir	17.1		
Población de 5 años y más que saben leer y escribir	76.9		
Asistencia escolar en la cabecera municipal Tumaco		65.5	47.3
Población de 3 a 5 años asiste a un establecimiento educativo formal	34.2		
De 6 a 10 años asiste a un establecimiento educativo formal	86.1		
De 11 a 17 años asiste a un establecimiento educativo formal	75.6		
Promedio deserción escolar en el contexto municipal	42.5		
Porcentaje de deserción por zonas		36.6%	51.2%
Población residente en Tumaco con nivel de básica primaria	43.6		
Población residen en Tumaco con nivel de básica secunda	26.1		
En el nivel universitario pregrado	2.6		
Estudios universitarios: especialización., maestría, doctora	0.5		
Nivel educativo con > número de personas en básica primaria	50.7		
Universo poblacional sin nivel educativo	18.1		
Población residente sin ningún nivel educativo	18.1		

Fuente: DANE, 2005.

2.3.2 Micro contexto

La vereda Pital de La Costa es una de las 365 del municipio de Tumaco, se encuentra ubicada en el sector rural a orillas de una de las desembocaduras del río Patía llamada Río o Brazo Guandipa, la cual desemboca en la Bocana de Pasacaballos.

En cuanto a la educación que ofrece la I.E. Técnico Agrícola Manuel Benítez Duclerg la única de la vereda, el panorama es confuso debido a la nómina de docentes que mantiene, en total 17; por otro lado se completa la problemática con la falta de conectividad, materiales didácticos y muchas otras carencias que imposibilitan ofrecer calidad en la educación a la población que la necesita. (PEI, 2016).

La institución educativa está conformada por 4 sedes, siendo la mencionada, la principal y número uno donde se realizó la investigación en el grado 3° de primaria; tiene una población escolar de 285 estudiantes, 14 docentes y 1 directivo docente; la No. 1 y principal, cuenta con 12 salones para orientar clases, un salón para el laboratorio de química, el restaurante escolar, biblioteca y un patio y ofrece los niveles educativos de preescolar, básica primaria y secundaria;

las otras tres sedes son, Firme de los Coime (17 estudiantes, 1 profesor), Guachal de la Costa (45 estudiantes, 2 docentes) y Pasacaballos (8 estudiantes, 1 profesor); en estas sedes 2, 3, y 4 solamente aplica la educación básica primaria y en toda la institución, se aplica la método de educación tradicional.

La estrategia se desarrolla en un grupo poblacional afro y de carácter mixto que son los estudiantes del grado tercero de primaria, que a pesar de su entrega, esfuerzo y dedicación para lograr el aprendizaje, no siempre lo hacen, alcanzándose más en el aprendizaje de la escritura, pero, no en la lectura e interpretación de la misma. Son niños y niñas que conforman en conjunto un total de 28 que oscilan entre las edades de 8 a 14 años. Son estudiantes que viven en hogares, representados por una figura paternal, maternal, (madres cabeza de familia); a muchos de estos niños, los más grandes les toca acompañar a sus padres en las actividades laborales para la búsqueda de los alimentos; es decir, deben salir del colegio para luego irse con sus representantes a las labores extractivas de los recursos naturales como peces, moluscos (piangüas, bulgao, caracoles, etc) o crustáceos (cangrejos).



Figura 1. Actividad académica tradicional
Fuente: Archivo fotográfico de los autores

Con relación a la muestra, no hay porque se tomó un solo grupo de estudiantes que es el grado 3° y las variables tampoco existen en este proyecto, porque es de carácter cualitativo.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1 Enfoque de investigación

La metodología respondió al tipo o enfoque cualitativo, entendida como “la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. También aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad” (Hernández, 2010, pág. 17). De la misma manera, se la puede plantear como “técnica o método de investigación que alude a las cualidades; se apoya en describir de forma minuciosa, eventos, hechos, personas, situaciones, comportamientos, interacciones que se observan mediante un estudio; y además anexa tales experiencias, pensamientos, actitudes, creencias etc. que los participantes experimentan o manifiestan; por ende es que se dice que la investigación cualitativa hace referencia a las cualidades”; con esta investigación se trató de identificar la naturaleza profunda de la realidad que viven los niños y niñas de 3° de primaria, con relación a la deserción escolar que se presenta en su contexto educativo, conociendo su comportamiento y sus manifestaciones.

La investigación es cualitativa porque a través de ella los autores analizaron y recogieron información mediante el método de la observación dentro del contexto de los niños y niñas de tercero de primaria, para conocer un poco su realidad como estudiantes, aspectos propios de ellos, su día a día y en general su comportamiento natural. El método de investigación es investigación acción, porque de acuerdo al autor Martínez García Carlos Andrés, “la investigación acción es un enfoque de investigación participativa y colaborativa, que proporciona a las personas los medios para llevar a cabo acciones sistemáticas que resuelven sus problemas o necesidades a través de la investigación –acción, donde se formulan los procedimientos consensuados y participativos que van a permitir a las personas investigar sus propios problemas, formulando interpretaciones y análisis de estas situaciones, así como elaborar planes para resolver los problemas presentados. Para los autores como investigadores, es obrar o accionar de acuerdo a las necesidades presentadas dentro de una comunidad o contexto determinado, en el cual investigaremos la manera más acertada para planificar propuestas encaminadas a resolver, mitigar o transformar la problemática que se está presentando.

3.2 Método de investigación

El método utilizado es Investigación- acción; ya que es una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales que tiene el objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar (Kemmis, 1988, p.109); que para el caso que ocupa al grupo de investigación se realizó en aras de comprender la naturaleza de la problemática a abordar, encuadrada en el campo educativo, privilegiando la comprensión de los fenómenos, más que la explicación causal, lo cual se posibilita mediante este enfoque, pues sus características se “refieren al logro de una conciencia auto reflexiva y crítica para transformar la realidad bajo un contexto cultural, en donde el diálogo, el debate y la praxis , sean los ejes del quehacer investigativo.

Por lo anterior este grupo de estudio pudo llegar a concluir que a través de este enfoque, sí se puede lograr la transformación de la realidad que se vivencia actualmente, porque se plantea solución inmediata y pertinente a la problemática y al desarrollo educativo y corporal de los niños y niñas; además porque a través de la inclusión en el aula de estudio de 3ro de primaria, se pudo dar fe sobre el cumplimiento de esta conceptualización mediante la aplicación de los juegos tradicionales que se desarrollaron y aplicaron.

3.3 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se utilizó fue de tipo descriptivo; ya que es un método científico que implicó observar y describir el comportamiento de un sujeto sin influir sobre él de ninguna manera. (Martyn, 2008 p.1); es decir consistió en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

Lo anterior es debido a que los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera

cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento. Tiene una relación directa con el tema de investigación porque éste hace parte de una investigación cualitativa.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para la ejecución de este proyecto de investigación se utilizaron diferentes técnicas de investigación para poder obtener la información necesaria. Entre éstas se mencionan la entrevista, la observación y el análisis documental, entendido éste como “el conjunto de operaciones (unas de orden intelectual y otras mecánicas y repetitivas) que afectan al contenido y a la forma de los documentos originales, reelaborándolos y transformándolos en otros de carácter instrumental o secundarios, que faciliten al usuario la identificación precisa, la recuperación y la difusión de aquellos. No obstante, esta transformación es el resultado no sólo de una fase de análisis, previa e imprescindible, sino también de un proceso de síntesis, que conduce a la conformación definitiva del documento secundario” (Pinto, 1961, pág. 61).

El instrumento de recolección para la entrevista fue el formulario con la guía de preguntas; el instrumento para la observación fue el diario de campo y para el análisis documental fueron las fichas de lectura. El análisis documental, se realiza de manera sistemática y constante en los diferentes textos, documentos, artículos, revistas científicas y demás materiales que se puedan encontrar en los diferentes buscadores virtuales. La unidad de análisis son los textos, documentos, artículos científicos, etc. Nos parece que utilizar estas técnicas con sus correspondientes instrumentos de recolección, representa la manera más fácil para llegar a profundizar en la problemática planteada y gestionar la alternativa de posible solución a la misma.

Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados

4.1 Análisis e interpretación de resultados

La importancia radica en que los juegos tradicionales hacen parte de la identidad cultural y la cosmovisión del pueblo afro de Pital de La Costa, así como de todos los demás territorios del municipio. Se hace importante en el sentido que la implementación de la estrategia, se convirtió en el mecanismo para resaltar las tradiciones infantiles así como la pervivencia de los mismos juegos dentro del tiempo y el espacio, toda vez que ayudarán a evitar la desaparición y el olvido. También, porque se mejoran las relaciones de convivencia, compañerismo y familiaridad dentro de un ambiente armónico, de buen trato y ante todo de conocimiento lo cual se indica a través de

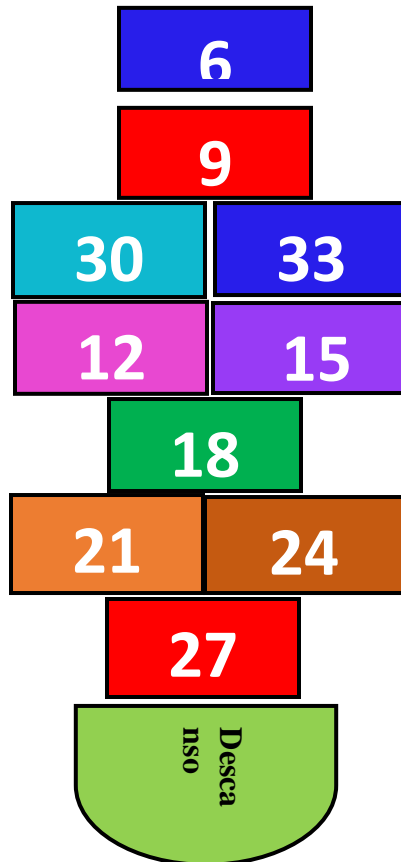


Figura 2. Juego de La Rayuela
Fuente: Creación propia

entrevistas realizadas que debe ser insertada dentro del currículo educativo como estrategia de enseñanza - aprendizaje para que los niños y niñas aprendan jugando y ante todo que se estrechen los lazos de padres a hijos y juntos obtengan la aprehensión de nuevos conocimientos.

Ahora bien, como desarrollo de la reflexión de la práctica pedagógica, se pudo identificar que el origen del juego no es conocido pero nació como una necesidad que se instituyó en la vida de los seres humanos, porque se evidenció que es importante, debido a que contribuye al desarrollo del ser humano y permite espacios de creatividad, relajación y recreación de las personas en diferentes épocas del año, horas del día y lugares del mundo. Puede que el juego en sus inicios haya nacido por error, de una acción propia en sus quehaceres del día a día de las primeras civilizaciones humanas; algo involuntario sin previa planeación sucedió y les causó satisfacción, sacándolos de la monotonía y lo siguieron haciendo reiteradamente hasta que hizo parte de sus vidas, y a eso se le conoce hoy como juego. Así, siguieron buscando y practicando diferentes acciones y actividades que les proporcionaban momentos de mucha alegría, risa y felicidad; dándole un nombre o identificándolo con un gesto, herramienta u objeto de la naturaleza.

La práctica, utilización y la intensidad con la que se practican dichos juegos especialmente los tradicionales como son: A la voz, La lleva en tierra, El Yeimi, el Chapacajón, El Yaz, el Mirón mirón, la bola (canica), Agua de limón, el escondido, la lleva en el agua, el Estop, la paila del diablo, el caballo, entre muchos otros, puede estar determinada por múltiples factores, por ejemplo: dependiendo la zona geográfica donde esté ubicada dicha población o grupo étnico, el entorno sociocultural, la conectividad y acceso a internet, el grado de aculturación ocasionado por la globalización y demás aspectos que permiten o no el desarrollo de lo mencionado anteriormente.



Figura 3. Estudiantes con el juego tradicional de la cucaracha

Fuente: Archivo fotográfico de los autores

Los juegos han estado presentes desde el inicio de la sociedad humana y se construyen en conocimientos que se han transmitido de generación en generación, sin perder su esencia ni su finalidad. Siendo la infancia, niñez y la adolescencia las etapas de la vida de las personas donde se está más abierto y predispuesto a experimentar y practicar todo tipo de juegos y actividades lúdicas, que le permiten a los ya mencionados afianzarse culturalmente, preservar aspectos culturales, impedir la aculturación total planteada por un modelo económico industrial e imperialista, desarrollar múltiples habilidades y conocimientos, el trabajo en equipo; y algo muy importante que es el compartir y relacionarse con los demás a esas edades, donde se tejen los verdaderos lazos de amistad y se inicia el camino del liderazgo, y se desarrollan las características personales de cada individuo.

Se considera que los juegos tradicionales no han cambiado su composición y su esencia como tal, más bien se evidencia que se están dejando de practicar, así podríamos decir que estos son como las modas que van y vienen según la época, pero siguen manteniendo de una u otra forma su esencia, finalidad y razón de ser. Más bien lo que se evidencia notablemente es que los nombres como tal de algunos juegos tradicionales pueden cambiar dependiendo el grupo o comunidad étnica que lo practique y por ende del lugar geográfico donde está asentada dicha población. Aunque sean los mismos juegos y la misma región, pero sus nombres en ocasiones varían de un lugar a otro. Por ejemplo, el juego de Las Bolas, también es conocido en otras regiones de la costa pacífica y del país como Las Canicas.

Así mismo se considera que el juego ha ayudado a constituir y conservar la herencia cultural, a través de la práctica de estos; hay juegos que han permitido fortalecer los saberes tradiciones, las formas de vida, el entendimiento con el entorno y la naturaleza, usos y formas que mantiene un grupo de personas las cuales comparten un territorio.

Permiten además el desarrollo físico, motriz, cognitivo e intelectual de las personas, siendo este de uso importante durante la educación inicial, ya que dentro de su metodología permite afianzar

múltiples conocimientos que hacen que el niño o la niña se mantengan despiertos y activos en las clases o actividades lúdico-recreativas desarrolladas, pudiendo así tener un mayor discernimiento de la temática o información que se le está transmitiendo. Debido a que todas las personas nacemos predispuestos a hacer uso de estos, como actividades innatas que permiten el desarrollo de múltiples capacidades y fortalezas a lo largo de las vidas de los seres humanos.

Como se pudo observar los juegos son una parte muy importante en la identidad cultural de los diferentes grupos étnicos y raciales de Colombia y el mundo entero, que como ya fue mencionado anteriormente son muy útiles en diferentes aspectos y etapas de la vida de las personas, especialmente en la educación infantil y como actividades lúdico-recreativas que benefician a todo tipo de personas independientemente de su edad y sexo.

Por lo general los juegos tradicionales son practicados individual y colectivamente sin distinción de género, o sea que cual persona independientemente su sexo puede aplicar a algún juego, sin llegar a ser rechazado por otros miembros o participantes en este. Tabla No. 1

Como es de total evidencia que la mayoría de los rasgos y aspectos culturales iniciales de los grupos étnicos en Colombia están en vía de extinción o de transformación, a causa de la globalización y por ende el acceso a internet, lo cual le es muy difícil a esos grupos étnicos no ser parte de ello, debido a que al igual que los demás están sujetos a esos avances científicos que aceleradamente construyen las sociedades más tecnificadas e industrializadas del mundo, supuestamente tratando de mejorar las condiciones de vida de todas y cada uno de las personas que habitan el planeta tierra, y con ello también destruyen las identidades culturales iniciales de otras culturas; y uno de esos rasgos culturales amenazados son los juegos tradicionales, los cuales se están dejando de lado (practicar) por otras actividades y videojuegos que trae consigo el acceso a internet y la telefonía celular. Ahí es donde han jugado y seguirán jugando un papel muy importante instituciones y entidades en la conservación de estos juegos, así como también las comunidades más organizadas y alejadas de la civilización. Entonces en últimas serán las instituciones educativas las que más aportarán a la conservación de estos juegos, debido a ellas deben ir la mayoría de los niños a formarse en su proceso educativo, el cual es de vital

importancia para el mejoramiento de su calidad de vida. Porque desde ahí, estos juegos se pueden implementar como estrategias pedagógicas y articular desde diferentes áreas, en el desarrollo de las temáticas orientas por los docentes. Tabla No. 1

Tabla 2. Juegos tradicionales implementados

NOMBRE DEL JUEGO	FORMA DE JUGAR	CÓMO SE JUEGA	ÁREAS APLICABLES
La Cucaracha	Lo practica todo el grupo de estudiantes en un solo conjunto	El grupo se toma de las manos y gira hacia su lado derecha o izquierdo dando vueltas cantando la canción alusiva a la cucaracha. No se utiliza ningún material, solamente las gesticulaciones y una buena aptitud corporal.	Juego aplicable en todas las áreas como estrategia de resignificar los valores y consolidar el cumplimiento de las reglas.
El Yeimy	Se juega en competencia entre dos grupos.	Uno de los grupos corretea al otro tirándole un balón con el propósito de poncharlo; de esta manera se procede hasta ponchar a todos los integrantes. Se trabaja montando conchas (Tapas de cerveza), palos planos o tapas de coco.	Se puede aplicar para aprender y divertirse en el área de matemáticas para aprender.
La Rayuela	En parejas o grupal.	Se juega sobre un diagrama hecho en el suelo con figuras rectangulares unidas y cada uno de los rectángulos se le escribe un número de acuerdo a l eje temático; por ejemplo si la clase es sobre los múltiplos o la tabla del 3 se le escribiría: 3- 6- 9. 12. 15. 18. 21. 24. 27. 30 y se juega arrastrando la ficha sobre la figura.	En el área de matemáticas y cuando se reemplaza palabras por números para el área de sociales.
El Mirón – mirón	Se juega entre dos grupos y cada uno de éstos se bautiza con el nombre de acuerdo al eje temático enseñado.	Los dos grupos se separan y sus integrantes forman una fila; los dos primeros elevan las manos agarrados entre sí y entonan la canción alusiva, luego ponen a escoger a sus integrantes si se quedan donde están o se cambian de grupo.	En las ciencias sociales

El Pachacajón	Se juega entre las personas que lo deseen	Es parecido a la rayuela pero el diagrama tiene forma de casa	Matemáticas o ciencias sociales
---------------	---	---	---------------------------------

Fuente: La investigación

En el análisis de lo investigado y entrevistado se logró identificar, que el abandono o deserción escolar se entiende como la dejación o inasistencia parcial o total de los estudiantes a la institución educativa, lo cual se genera por diversas razones como son: por razones personales, familiares, sociales, institucionales económicas, explotación infantil, embarazo a temprana edad, desplazamientos, grupos armados ilegales, drogadicción, bullying, etc. Todas estas causas o factores hacen posible la deserción escolar en cualquier centro o institución educativa de Colombia y del mundo entero, independiente de algún grupo racial o social, esto indica que este flagelo sobrepasa y permea todas las esferas de las sociedades independientemente si es negro, blanco, indígena, amarillo, gitano; si es pobre o rico.

Analizando más a fondo esta problemática y conociendo algunas causas que la hacen posible, se llegó a la conclusión que hay unos factores que más acercan a los estudiantes a desertar del sistema educativo, que son: El factor económico en la familia, el desconocimiento de algunos padres de la importancia que tiene la educación para sus hijos, causado por el bajo nivel académico de ellos mismos. Cuando en el seno familiar el cual es la base de la sociedad, los padres no tienen un alto grado académico, no le prestan la atención debida al educando, no le colaboran con la realización de sus tareas, no le dan la importancia necesaria a la educación, no le compran los útiles escolares necesarios, no se preocupan por la alimentación adecuada y oportuna del niño; entonces, éste se verá tentado y obligado a desertar del sistema educativo; porque un niño con hambre no razona, no actúa, ni tiene la energía corporal suficiente para realizar las actividades educativas encomendadas por el docente. Siendo la niñez y la adolescencia los grupos poblacional en el cual más se evidencia esta problemática, y las edades van desde los 5 a 15 años, donde un niño que no tenga el acampamiento continuo y necesario de los padres, es un niño confundido que no sabrá cuál es el horizonte y el mejor camino a seguir como lo es la educación, y muy posiblemente terminará engrosando las filas de los grupos

armados legales e ilegales, ayudando en los quehaceres del casa o conformando un hogar entre niños, afrontando la crudeza de la vida de una forma prematura y sin ningún tipo de preparación para ello.

En ese orden de ideas, se evidencia que la deserción escolar se da más en las zonas rurales que en las zonas urbanas, debido a que las zonas rurales están muy alejadas de los centros urbanos y no hay la necesidad de estudiar tanto para sobrevivir en el campo, por la condición de que siempre se ha vivido de los recursos naturales y eso se ha transmitido de generación en generación, por ello muchos padres no le dan la importancia necesaria a la educación como lo hacen más en las grandes ciudades, que para conseguir algún trabajo formal se debe tener como mínimo el título de bachiller.

Cuando un niño deserta del sistema educativo por alguna de las causas ya mencionadas comete un error gravísimo, porque se pierde una de las mejores posibilidades que tiene una persona para salir adelante, para forjar su futuro, negándose la oportunidad de mejorar su calidad di vida y la de su familia, de ayudar a su comunidad aportándole conocimientos nuevos y valiosos en la organización, liderazgo y la formación de nuevos profesionales, que de una u otra manera contribuirían al desarrollo y a sostenibilidad comunitaria.

Fue muy notorio que en la mayoría de las instituciones educativas de la zona rural del municipio de Sn Andrés de Tumaco, especialmente en la institución educativa Técnica Agrícola Manuel Benítez Duclerg de la vereda Pital de la costa, no se evidenció un plan de acciones o medidas que ayuden a mitigar esta problemática; algunos docentes de manera individual y por su cuenta cuando identifican algún caso en potencia o que ya sea efectivo tratan de hacer algo para de alguna manera ayudar a ese niño a que no deserte o que vuelva al plantel educativo, sin certeza de que su gestión surta efecto en dicho propósito. Lo llamativo es que siendo un tema tan importante porque afecta directamente a la niñez, no se tomen las medidas pertinentes y necesarias que ayuden a contrarrestar esta problemática la cual está presente en todas y cada una de las instituciones educativas locales, regionales, nacionales e internacionales y se constituye en una problemática mundial y en aumento; lo cual es nocivo para el bienestar de la familia y el funcionamiento comunitario, porque entre menor sea el grado de escolaridad en las comunidades

mayor serán las problemáticas sociales y necesidades sin resolver en ellas, porque serán pueblos manejados, engañados, victimizados, violentados, desorganizados sin nadie que se apropie de solucionar y sacar adelante los temas que son de interés colectivo, que satisfagan las necesidades básicas de las personas que habitan en ellas.

Visto de esta manera, la deserción escolar en una problemática que desde cualquier punto de vista hará más difícil la vida de quienes la sufren, y más aun observando el futuro venidero de las sociedades étnicas que por su historia y ubicación geográfica dependen y dependerán en gran medida de los recursos naturales, y con la creciente explotación excesiva de aquellos recursos, será mayor el esfuerzo para sobrevivir en un mundo cada vez más contaminado, confundido y transformado por el cambio climático que arrecia contra lo que queda de la naturaleza. De acuerdo a los resultados arrojados por la investigación de esta categoría y la entrevista, logramos concluir que la estrategia pedagógica se entiende como: la capacidad que tiene el docente para idear, planear, crear, diseñar e implementar todo tipo de acciones o estrategias planificadas que le permitan llegar con mayor facilidad a los estudiantes y que estos logren entender, comprender y desarrollar las actividades propuestas por el docente u orientador a cargo. Para ello es bien importante que las instituciones educativas estén muy bien dotadas de un personal docente y directivos docentes de calidad, capaces de alcanzar lograr lo ya mencionado, una buena planta física, mucho material didáctico y una buena conectividad o acceso a internet. Todos estos aspectos son de mucha utilidad a la hora que el docente quiera desarrollar un plan de acciones o estrategias pedagógicas en aras de mejorar la calidad de la educación y su papel dentro del proceso educativo, porque así le será más fácil lograr encontrar el punto exacto y la forma de mejor entendimiento entre docente-estudiante, lo cual sin duda alguna generará un ambiente propicio y motivador para los educando, que en últimas son el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el sistema educativo, y por ende todo debe girar en torno a ellos.

Fue de entender que el docente puede y tiene la libertad de idear estrategias que ayuden a los estudiantes en el proceso educativo, y es ahí donde este puede hacer uso de una parte cultural fundamental como son los juegos especialmente tradicionales, para tomarlos como herramienta y luego convertirlos en estrategia pedagógica que le permita afrontar de una mejor manera los distintos factores, problemáticas y deficiencias que se evidencian a diario en las instituciones

educativas del país. Algunos factores, problemáticas y deficiencias más conocidas son: la deserción escolar, el bullying, desinterés por la educación, deficiencia en el aprendizaje, indisciplina entre otros.

Los juegos tradicionales como su nombre lo indica hacen parte de las diferentes culturas étnicas en Colombia, y por estar inmersos en el ADN de estos grupos poblacionales, le es más fácil a los docentes tomarlos como herramientas para crear estrategias, debido a que los niños estudiantes crecieron con ellos y a lo largo de su corta vida los han practicado. Y como es muy notorio que a los niños les gusta jugar, y si el docente tiene la capacidad de plantear excelentes estrategias a través de estos juegos, entonces podrá contrarrestar las problemáticas ya mencionadas anteriormente. Porque a través de éstos los estudiantes juegan, se recrean, realizan actividades físicas, desarrollan múltiples capacidades y habilidades, trabajan en equipo, son atentos, aprenden valores y lo más importante en este proceso es que aprenden a desarrollar cualquier temática; y además si en las instituciones educativas le brindan a los estudiantes espacios donde ellos se sientan cómodos y motivados, es muy probable que mejoraran los índices de problemáticas expuestas anteriormente, que hoy en día están inmersas al interior de los procesos educativos institucionales.

Cabe tener en cuenta que al docente querer implementar estrategias pedagógicas basadas en los juegos tradicionales en la institución educativa donde trabaja, debería trabajar de la mano con la comunidad educativa, o sea articularse con los demás docentes, padres de familia y comunidad en general; para así evitar algún tipo de comentario mal intencionado o desinformación que empañe y trunque la finalidad de esa metodología encaminada a mejorar algunos aspectos que afectan en buen desarrollo y funcionamiento de dicha institución. De igual manera deberá analizar y escoger muy bien el juego que utilizará para el desarrollo de cada temática, además dependiendo la edad de los estudiantes así mismo buscará el juego adecuado que esté acorde a su desarrollo mental y físico de ellos, haciendo una verdadera planificación antes de llegar a la práctica, mostrando una articulación y coherencia muy alta entre lo que dice con lo que hace.

Las estrategias pedagógicas basada en los juegos tradicionales se puede implementar desde cualquier área de la primaria, debido a que existen diferentes tipos de juegos; en unos se ven números y diagramas matemáticos, en otros se evidencian recursos naturales, en otros se diseñan y construyen juguetes haciendo alusión a las manualidades, etc. Entonces hay variedad de juegos para implementarlos desde las diferentes áreas ordenadas por el ministerio de educación nacional de Colombia.

Aunque es obvio que en todas las temáticas no se podrán aplicar con los juegos como herramienta pedagógica, pero la idea es que se vaya cambiando la metodología de trabajo con los estudiantes y hacer uso de estos juegos para articularlos en las temáticas que estén acordes, y así generar ambientes diferentes en los educando, que los saque de la monotonía que produce en ocasiones trabajar de la misma manera y dentro del salón de clases. Debido a que es los procesos educativos institucionales existen docentes que con su forma de enseñar y orientar tan rígida, monótona y casi obsoleta, generan en los estudiantes y el salón de clase un ambiente pesado y contraproducente, el cual puede generar confusión y llevar a la pérdida de la materia o el año lectivo al niño y al mismo tiempo ocasionar la deserción escolar o desinterés por la educación en ese estudiante.

Cabe resaltar que después del análisis de resultados basado en la matriz de vaciado, y obtenidos a partir de las entrevistas y demás técnicas de recolección de información utilizadas para el desarrollo de esta propuesta, con el propósito de darle cumplimiento al primer objetivo específico de dicha propuesta, logramos diagnosticar e identificar en su gran mayoría lo concerniente a la problemática y las posibles causas que generan la deserción escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Agrícola Manuel Benítez Duclerg, siendo esta una dificultad en el proceso educativo, la cual abarca muchos factores en su gestación, y que entre ellas existen unas con mayor notoriedad y contundencia que hacen más posible esta problemática; y muy posiblemente la mayoría de estas causas estén presentes en las demás instituciones educativas de dicho municipio. A raíz del diagnóstico de esta problemática, surgió la necesidad de diseñar una estrategia pedagógica que ayude a mitigar la misma, teniendo como principal herramienta los juegos tradicionales, y desde ahí se diseñó dicha estrategia, con la finalidad de alcanzar el objetivo principal de la propuesta. La estrategia se creó tomando como

base fundamental una parte cultural de los “afros” como lo son los juegos tradicionales, debido a que desde ahí fue más fácil su aplicación y articulación con las temáticas planteadas por los docentes en práctica, en el grado 3o de primaria en la institución mencionada.

4.2 Segundo Capítulo: Diseño de la estrategia pedagógica enfocada en los Juegos tradicionales

La estrategia pedagógica que contribuyó a mitigar la deserción escolar se fundamentó en la implementación de los juegos tradicionales y se diseñó a partir de la inclusión de los planes de aula para el grado tercero de primaria; de esta manera se tiene:

Primer plan de aula. Para la elaboración de este primer plan de aula, se tuvo como tema principal el juego, se describieron sus principales características y se desarrolló a partir de las experiencias y conocimientos que los niños estudiantes tengan de los diferentes juegos tradicionales que han hecho y siguen haciendo parte de la identidad cultural de la comunidad Pital de la costa.

Tabla 3. Planes de aula

I. Identificación

Área: Ciencias Sociales	Curso: 3 cero
Periodo: cuarto	Tiempo: una semana
Pregunta problematizadora: ¿Por qué el juego ha hecho parte de los seres humanos?	

Planteamiento

Tema 1: El juego	
Síntesis conceptual: (tema) El juego (Introducción)	Diagrama de ideas
El juego ha hecho parte de la humanidad desde el inicio de la civilización y de las culturas como tal, siendo usado por estos en su tiempo libre y de óseo, para el afianzamiento de los lazos familiares y sociales; así como también para el aprendizaje, el desarrollo mental y físico.	

El juego: actividad necesaria para los seres humanos, en la cual participan de forma libre y cuyo objetivo es el de ensayar ciertas conductas sociales, y a su vez desarrolla capacidades intelectuales, motoras y afectivas, sin tener ningún tipo de normas escritas.

(Subtemas)



Juego tradicional	Juego popular	Juego autóctono
Según la real academia de la lengua española, el término “tradicional” tiene como significado: perteneciente o relativo a la tradición, que se transmite por medio de ella, que sigue las ideas, normas o costumbres del pasado.	Según la real academia de la lengua española, el término “popular” adquiere el siguiente significado: perteneciente o relativo al pueblo, que es parte del pueblo o procede de él y que es conocido por el público en general.	El juego autóctono, es aquel que es propio de una zona en la que además se ha originado, y que en ninguna otra parte del mundo existe, pues es auténtico y cuya conservación cultural se debe a una existencia histórica.
		

Figura 4. Juego El Yeimi Figura 3. Juego el Fútbol Figura 4. Juego Zumbambico

Fuente: Archivo fotográfico de los autores

Características del juego

Es libre	¿Cuándo se juega?	¿Cuántos lo juegan?	¿Dónde se juega?	¿Cómo se juega?
-----------------	--------------------------	----------------------------	-------------------------	------------------------

<p>Porque lo juega cualquier tipo de persona, de cualquier edad, cultura y sexo.</p>	<p>Se juega en cualquier época del año y cualquier hora de día.</p>	<p>Estos se juegan en equipo o individual.</p> <p>Dependiendo el tipo de juego que se vaya jugar es el número de participantes en él, pero también hay juegos que los puede jugar un solo jugador.</p>	<p>Existen juegos que tienen un lugar específico para jugarlos, pero a veces se improvisa y se juega en lugares ajenos o poco propicios para jugarlo.</p>	<p>Los juegos se juegan como se han venido jugando siempre o como los jugadores decidan jugarlos, y van desde gritar, hacer silencio, quedarse quieto, taparse los ojos, tirarse al piso etc.</p>
--	---	--	---	---

Metodología

Este tema se desarrollará a partir de las experiencias y conocimientos que los niños estudiantes tengan de los diferentes juegos tradicionales que han hecho y siguen haciendo parte de la identidad cultural de la comunidad Pital de la costa, como son: el yeimi, el chapa cajón, la lleva, el alabó, el tumbé y deje ahí, el pepo, la neta, el tapón, el zumbambico, la paila del diablo, la rayuela, la pistola de madera, la lanchita, el beso con velilla, la papeleta, la paila en el agua, agua de limón, el lobo yá, el chusito de cabeza en el agua etc.; y luego se retroalimentarán y se articularán con conceptos teóricos y ancestrales de este (el juego), para que desde ahí puedan construir sus nuevos conocimientos.

Se iniciará con secciones donde todos participen para el desarrollo del tema, luego se afianzarán jugando el juego conocido como el Yeimi, el cual consiste y se juega así: éste juego es **colectivo** y se forman dos equipos, cuando está el grupo de jugadores reunidos salen dos que se hacen llamar jefes, los cuales se separan del grupo y empiezan a escoger seleccionadamente a los mejores jugadores para cada grupo, cuando ya se han formado los dos grupo con número de participantes iguales y la cantidad que se decida por equipos, se disponen a buscar los juguetes o herramientas del juego como son: pelota de caucho o de chuspas, bates de madera, conchas de coco o concha de Piangua. Montan las conchas una sobre otras, hacen una raya en la tierra como seña para lanzar la pelota de 4 a 5 mts de distancia, luego cada equipo delega un jugador para que vaya a lanzar la pelota por 3 veces para tumbar las conchas, el que primero que tumbé las conchas gana el inicia cogiendo bates o sea el mejor puesto y el otro equipo cubre, o sea el que coge bate corre para montar las conchas una sobre otras y no dejarse quemar, porque si no los quemar(pegarle con la pelota en alguna parte del cuerpo) y logran montar todas las conchas una sobre otras sin que se caigan hacen el yeimi (ganan la primera ronda del juego), y pueden seguir corriendo con los bates y

así sucesivamente hasta que el equipo q cubre (lanza la pelota) los quemé a todos ganándoles esa ronda del juego o el (yeimi); el equipo que los quemán a todos y no montan todas las conchas una sobre otra pierde y cambian de posiciones, el que cubría o lanzaba la pelota cogen bates y el perdedor cubre o lanza la pelota para lograr quemarlos, repitiendo este paso una y otra vez hasta que se cansen los jugadores y decidan terminar el juego. Para que con la práctica y los argumentos teóricos de los juegos tradicionales puedan encaminarse a que conozcan y distinguan un juego de otro.

El Yeimi

Taller 1: Juego El Yeimi

Taller 2: Características de los juegos tradicionales

III. Talleres

Taller 1: Juego El Yeimi

- **Logro: Identifico y comprendo el juego de El Yeimi.**
- **Descripción:** Esta actividad se desarrollará por medio del juego el yeimi, en el cual se hará por medio de una participación directa de los estudiantes en el juego, donde ellos puedan expresar libremente sus conocimientos de este.
- **Recursos:** Imágenes de diferentes tipos de juegos de internet, imágenes mentales de juegos y conocimientos básicos previos trabajados en el desarrollo del tema, el patio de la I.E para practicar el juego y observación directa a otros jugadores.
- **Procedimiento:** La actividad se desarrollará con los estudiantes del tercer grado de básica primaria, donde se dará a conocer la importancia que tiene conocer y practicar los juegos tradicionales como el yeimi, para el buen desarrollo físico, la personalidad y el trabajo en equipo.
- **Indicador de desempeño:**
 - Clasifica y diferencia los tipos de juegos que se desarrollan y hacen parte de la comunidad.

Taller 2: Características de los juegos tradicionales.

- **Logro:** Reconozco algunas características de los juegos tradicionales.
- **Descripción:** el taller consiste en identificar los juegos y sus aspectos, por medio de vivencias propias y conceptos teóricos: si es libre, cuando se juega, donde se juega y como se juega.

- **Recursos:** Conocimientos básicos sobre el tema, especialmente los que practican a diario en la comunidad, textos alusivos al juego, marcador, tablero entre otros y observación directa a otros jugadores.
- **Procedimiento:** El grupo de estudiantes del grado tercero se dividió en grupitos pequeños de 3 estudiantes, donde cada grupo partiendo de las características de los juegos, si es libre, cuando se juega, donde se juega, cuantos lo juegan y como se juega; puedan identificar qué tipos de juegos tradicionales que conocen se juegan en equipo, individualmente, en tierra, en el agua etc., además de identificar algunos requisitos y juguetes que se utilicen para jugar cada juego.
- **Indicador de desempeño:**
 - Identifica las características de los diferentes juegos de la comunidad.
 - Demuestra interés por colaborar y trabajar en equipo.

IV. Evaluación

Para el desarrollo de este tema se utilizó metodología de explicación participativa, donde cada estudiante podía participar con sus conocimientos previos relacionados al tema. Este mecanismo fue bueno porque los estudiantes expusieron todo lo que sabían de los juegos tradicionales, especialmente el yeimi.

-En el primer taller sobre el juego el yeimi, organice a los estudiantes en una mesa redonda para retroalimentar algunos conceptos y reglas de este, y demás aspectos asociados a los juegos tradicionales.

-En el segundo taller haré una especie de cuestionario sobre el juego y sus componentes, para de una u otra forma medir el alcance y la eficacia de la estrategia utilizada.

Segundo plan de aula. Para la elaboración de este segundo plan de aula, el equipo investigador tuvo en cuenta su importancia en la conservación de la tradición y la identidad cultural; ya que permiten al adquisición de nuevos conocimientos de algún tema en particular.

I. Identificación

Área: Ciencias sociales	Curso: 3 cero
Periodo: Cuarto	Tiempo: Una semana
Pregunta problematizadora: ¿Por qué los juegos tradicionales son importantes en la conservación de la tradición y la identidad cultural?	

II. Planteamiento

Tema: La importancia de los juegos tradicionales

Síntesis conceptual:

**Diagrama de ideas
(tema)**

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

(Introducción)

Los juegos tradicionales son muy importantes en los seres humanos, porque se pueden utilizar como actividad lúdico-recreativo, deportiva y también como estrategia pedagógica. Donde se juega y se adquiere conocimientos de un determinado tema, perimiéndole al docente u orientador hacer uso de él, como herramienta útil en la enseñanza-aprendizaje y la motivación en los educandos.

-La importancia de los juegos tradicionales, es porque preservan la cultura de cada región, además transmiten reglas, permiten seguir instrucciones y normas que se han establecido de generación en generación y que ayudan a la formación de la persona. Así como también son útiles en el desarrollo del conocimiento propio, la agilidad mental, la creatividad, la personalidad, la preservación de la cultura y el trabajo en equipo.

Es sabido que el juego como estrategia pedagógica nace y se empieza a utilizar primeramente en Grecia.

(Subtemas)

Juguetes tradicionales

Juguetes industriales



Figura 5. Descripción de algunos juegos tradicionales.

Fuente: Archivo fotográfico de los autores

Características de los juguetes tradicionales e industriales

Juguetes Tradicionales	Juguetes Industriales
<p>Son 100% ecológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gratuitos • Se identifican con la naturaleza • Autóctonos • Manda el individuo • Domina la espontaneidad • Sacan lo mejor de sí mismo • Necesita de compañeros de juego • Son del medio • No cuestan nada • Son degradables <p>En los juegos tradicionales, los juguetes o herramientas de este son del medio, no cuestan dinero, son degradables, creados por los niños jugadores de la comunidad, so de fácil obtención y reposición. Además los materiales de construcción son los mismos que se han venido utilizando por siglos.</p>	<p>Son antiecológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sofisticados • Depende del juguete • Vienen de afuera • Satisfacen ideas de otros • Lleva a la soledad • No se reconocen con el medio • Cuestan dinero • No son degradables <p>Estos juguetes son hechos por máquinas, diseñados por personas ajenas al territorio, sus materiales de construcción son tóxicos, se juega de la forma que le inculca el creador del juguete a los niños y algo muy importante es que cuestan dinero.</p>
<p>Metodología: Este tema se desarrollará a partir de las experiencias y conocimientos que los estudiantes tengan de los juegos tradicionales y sus materiales de construcción, retroalimentándolo con conceptos teóricos y prácticos de estos, con el objetivo que partiendo desde ahí puedan construir nuevos y mejores conocimientos. Y para ello se hará con la representación práctica de la construcción y recolección de juguetes tradicionales, así como también la recolección de juguetes industriales y la observación directa a alguien diferente a ellos que construya juguetes. Ejemplo cuando los niños van a jugar el juego tradicional el carrito, ellos mismos con la dirección y orientación del docente pueden construir el carrito que quieren tener, buscan una botella plástica (que haga de chasis o armazón del carro), palos de</p>	

bombombum (que hagan de ejes para las yantas), tapas de gaseosas (que hagan de yantas pal carro), un clavo (para hacer huecos a las tapas y la botella) y una cuerda (guasca para amarrarlo a la parte delantera del carrito y poder halarlo); permitiéndole al niño-estudiante un desarrollo cognitivo, artístico e intelectual notable. Además del manejo de herramientas y la identificación de estas. Se iniciará con sesiones participativas para el buen desarrollo del tema, luego se afianzarán con talleres prácticos que les permita la identificación de los juguetes y sus materiales de construcción, tanto tradicional como industrial.

Talleres:

Taller 1: Importancia de los juegos tradicionales

Taller 2: Características, construcción e identificación de juguetes tradicionales e industriales.

III. Talleres

Taller 1: Importancia de los juegos tradicionales

- **Logro:** Identifico y comprendo aspectos importantes de los juegos tradicionales.
- **Descripción:** Esta actividad se desarrollará por medio de talleres participativos donde se identifiquen los aspectos importantes que tienen los juegos tradicionales para los seres humanos, y la necesidad de hacer uso de estos para alcanzar dichos beneficios, por medio de la actividad física y recreativa, y el diseño estrategias; permitiéndoles a los niños-estudiantes desarrollar todo tipo de habilidades **motrices, motoras e intelectuales**.
- **Recursos:** Juegos tradicionales de la comunidad, observación directa a jugadores, conceptos teóricos y prácticos, videos alusivos al tema, tablero, el patio de la I.E.
- **Procedimiento:** Esta actividad se realizará y se desarrollará con los estudiantes del tercer grado de básica primaria, donde se explicará la importancia, beneficios y necesidad de los juegos tradicionales en la vida de las personas; a través de talleres y actividades lúdico-recreativas alusivas al tema.
- **Indicador de desempeño:**
 - Reconoce la importancia y la necesidad de los juegos tradicionales en las personas como actividad lúdico-recreativa e intelectual.

Taller 2: Características, construcción e identificación de juguetes tradicionales e industriales.

- **Logro:** Reconozco característica y materiales de construcción en los juguetes tradicionales.
- **Descripción:** El taller consiste en fabricar juguetes tradicionales como El carrito (para el juego el carrito), y recolectar juguetes tradicionales como las conchas de Piangua, conchas de coco, el bate, la pelota de chuspa plástica los cuales se utilizan para el juego tradicional de El Yeimi; también recolectar juguetes industriales como muñecas Barbie, pelotas de caucho o plástico, bolas o canicas; los cuales se utilizarán para los juegos tradicionales conocidos como la muñeca, el yeimi, la neta, moñao, pepo, para así poder identificar y diferenciar cada uno de ellos dependiendo su material de construcción y su características; haciendo una comparación de los dos grupos de juguetes tradicionales e industriales.
- **Recursos:** Materiales y herramientas del medio para fabricar juguetes.
- **Procedimiento:** Dividir u organizar el grupo de estudiantes de tercero de primaria en grupitos de 3 a 4 alumnos, donde en base a las características de los juguetes identifiquen si es tradicional o industrial.
- **Indicador de desempeño:**
 - Identifica características de juguetes y sus materiales de construcción
 - Identifica juguetes tradicionales e industriales

IV. Evaluación

Para el desarrollo de este tema se utilizará el mecanismo de explicación, participación y práctica de la temática; donde cada estudiante podía participar activamente de acuerdo a sus vivencias y conocimientos previos con relación al tema. Este mecanismo dio un resultado positivo, porque los estudiantes participaban y argumentaban sobre el tema de acuerdo a su entorno.

-En el primer taller, se hicieron actividades retroalimentarias donde había vacíos del tema.

-En el segundo taller, tuvo que ver más con una especie de evaluación a cerca de los tipos de juguetes.

Tercer plan de aula. Para la realización de este tercer plan de aula se trabajó la temática de cómo desarrollar el conocimiento de los paisajes, desde el punto de vista del juego. Para tal efecto se llevó a cabo la descripción del paisaje natural y paisaje cultural.

Identificación

Área: Ciencias sociales	Curso: 3 cero de primaria
Periodo: Cuarto	Tiempo: una semana
Pregunta problematizadora: ¿Cómo desarrollar el conocimiento de los paisajes desde el uso del juego el Mirón Mirón?	

I. Planteamiento

Tema: El paisaje

Síntesis conceptual:

Diagrama de ideas

(tema)

Paisaje

(Introducción)

Se puede definir como el aspecto característico que tiene una parte de la superficie terrestre, debido a condiciones como: el clima, las formas del relieve, la fauna, la flora y la acción del hombre. Los paisajes cambian dando lugar a una gran diversidad de ambientes, que pueden conocer y aprovechar responsablemente.

(subtemas)

Paisajes culturales

-Paisaje cultural rural

-Paisaje cultural urbano



Figura 6. Paisaje cultural

Fuente: Archivo fotográfico de los autores

Características De Los Paisajes	
Paisajes naturales	Paisajes culturales
<p>Los paisajes naturales, son aquellos lugares de la tierra que no han sido alterados por la acción de las personas. En estos paisajes encontramos solamente elementos naturales como: los relieves, el agua, la flora y fauna.</p>	<p>Los paisajes culturales, son aquellos lugares de la tierra que han sido contruidos y transformados por el hombre con: viviendas, avenidas (calles), edificios, centros comerciales, playas turísticas y demás aspectos donde se evidencie la mano del hombre en la tierra.</p>
<p>Metodología:</p> <p>El presente tema se desarrollará partiendo de los conocimientos y aspectos que los estudiantes poseen del tema (el paisaje), implementándolo con el juego Mirón mirón.</p> <p>Descripción del juego</p> <p>El juego consiste en que dos niños estudiantes se coloquen de frente y se tomen de las manos, las levanten formando un arco con ellas; los demás niños hacen una fila y se disponen a pasar por el medio y por debajo de los dos compañeros, con un cántico que dice “mirón mirón de donde viene tanta gente, mirón mirón de Sampedro y de san Vicente, que pase el rey y ha de pasar el hijo del conde queeeee dar”, cuando se dice dar se bajan los brazos tomados de las manos donde queda atrapa un estudiante quedando entre ellos y le preguntan al estudiante que está atrapado ¿Pa dónde quieres ir?, ¿Pa dónde san pedro o san Vicente, o sea ¿pal paisaje natural o cultural?, y cuando él decida se le pregunta por qué quieres ir allá, y el estudiante hará su descripción del por qué escogió dicho paisaje y así sucesivamente hasta que se dividan todos los estudiantes formando dos grupos o “paisajes”.</p> <p>Todos los estudiantes que decidan pertenecer a algún paisaje, se deben sujetar de la cintura del compañero que los representa y hace de paisaje, y empiezan a jalar cada grupo hacia atrás, a ver quién jala más fuerte y el que lo haga y quede en pie será el grupo o paisaje ganador.</p> <p>De esta forma lúdica se enseña una temática y a la vez se sale de la monotonía que produce el aula.</p> <p>Esta actividad pedagógica se realizó por medio de diferentes formas de expresión “gestual, oral y magistral”.</p>	

Este juego se realiza con el objetivo que el estudiante tenga mayor conocimiento y claridad de los diferentes paisajes que existen en la región pacífica (paisaje natural y cultural).

Talleres:

- **Taller 1:** El paisaje
- **Taller 2:** Características del paisaje natural y paisaje cultural

II. Talleres**Taller 1: El paisaje**

- **Logro:** Reconozco la interacción o contacto entre el ser humano y el paisaje.
- **Descripción:** Se harán talleres participativos sobre el tema (el paisaje), donde los estudiantes podrán expresar sus conocimientos previos de este, con la participación del docente, por medio de conceptos textuales del mismo.
- **Recursos:** Textos, marcador, tablero, cuaderno, lapiceros entre otros.
- **Procedimiento:** Para la realización de esta actividad, se le dará a conocer a los estudiantes, la importancia que tienen los textos en el desarrollo y la comprensión del tema. Los estudiantes verán directamente el paisaje (naturaleza), donde conocerán en vivo y en directo cada uno de los elementos que lo conforma.
-
- **Indicador de desempeño:**
-Reconoce y describe el paisaje.

Taller 2: Características de los paisajes naturales y culturales.

- **Logro:** Reconozco las diferencias entre un paisaje natural y cultural.
- **Descripción:** Se harán charlas y caminatas fuera del salón de clases, donde se pueda observar directamente la naturaleza y logren diferenciar un paisaje natural de uno cultural.
- **Recursos:** La naturaleza y la observación directa sobre esta.
- **Procedimiento:** Esta actividad se desarrollará fuera del salón de clases, donde los estudiantes de 3 cero de primaria trabajen en grupos de 2, para que así puedan identificar los componentes que tiene un paisaje natural y cultural.
- **Indicador de desempeño:**
-Identifica y describe las características de un paisaje natural y un paisaje cultural.

III. Evaluación

Para el desarrollo de este tema se empleó el mecanismo de observación directa, donde los estudiantes pudieron conocer un paisaje natural y cultural, con sus diferentes componentes y diferenciar uno de otro con facilidad.

Este mecanismo fue provechoso porque los estudiantes comprendieron que los paisajes naturales son, todos aquellos donde no hubo interacción o contacto con el hombre. Y que un paisaje cultural, es todo lo contrario del natural, o sea donde ha habido interacción o contacto con el hombre y lo ha transformado.

Cuarto plan de aula. Para este último plan de aula, para su elaboración se tuvo en cuenta las actividades económicas de la comunidad, en aras de elaborar productos o servicios para su propio beneficio.

I. Identificación

Área: Ciencias sociales Curso: Tercero de primaria
Periodo: Cuarto Tiempo: Una semana
Pregunta problematizadora: ¿Qué son las actividades económicas y cuáles se dan en tu comunidad?

II. Planteamiento

Tema: Las actividades económicas				
Síntesis conceptual:		Diagrama de ideas		
(tema) ACTIVIDADES ECONÓMICAS ----- (Introducción) Las actividades económicas son las acciones que se realizan para elaborar, producir, distribuir, adquirir artículos, productos o servicios que nos permiten satisfacer necesidades básicas como la alimentación, la vivienda o el vestido, etc. ----- (subtemas) Las principales fuentes económicas de la comunidad Pital de la Costa La pesca La concha La madera La agricultura El cangrejo ----- ----- ----- ----- -----				
Características y herramientas de las fuentes o actividades económicas de la comunidad Pital De La Costa				
La pesca	La recolección de conchas	La madera	La agricultura	Los Crustáceos

<p>Actividad económica que se realiza en la comunidad Pital de la Costa. Los peces se capturan o agarran para la alimentación y la comercialización que se puede realizar dentro o fuera de la comunidad.</p> <p>Herramientas. Las que se utilizan para el desempeño laboral son: ropa de trabajo y la camisa manga larga, sombrero-gorra, potrillo, achicador, canaleta, tabla de sentarse, o canoa, motor, gasolina, mayadora, sachos, boyas, volantín, vara, atarraya, cabo, carnada, canasto y canasta para echar peces, sus alimentos y agua. Se transportan (anda) por el río con las mareas.</p>	<p>Actividad que realiza la comunidad dentro de los ecosistemas de manglar de la vereda de la cual se extraen conchas que también se las conoce como “Pianguas” de las raíces de las diferentes especies de manglar, para ser comercializadas por unidades (cincuenta o cien) a las cuales se les llama ciento o medio ciento.</p> <p>Herramientas. Se utilizan los siguientes implementos: ropa de trabajo larga, botas y guantes de caucho, canasto de plástico, yaré o chuculati para echar pescados, potrillo con canaleta o canoa con motor fuera de borda achicador,</p>	<p>Ésta es otra de las actividades económicas que están presentes en el territorio, en la cual se talan (cortan) Árboles de diferentes especies para comercializarlos dentro o fuera de la comunidad, ya sea en tabla, tronco (troza), bigas etc.</p> <p>Herramientas. las principales que se utilizan para su desarrollo son: ropa de trabajo, sombrero-gorra, botas de caucho, potrillo, canaleta, tabla de sentarse, achicador, o canoa, motor, gasolina, y machete, limas, hacha, motosierra, sus alimentos y agua. Los productos maderables son transportados por el río.</p>	<p>En esta actividad los habitantes de la vereda, cultivan o trabajan la tierra, de ahí cuando miramos la yuca, el plátano, el coco, la caña, el zapallo, el cacao (chocolate), la sandía, el arazá, la guayaba, el borjój, chirimoya, limón, zapote, naranja, aguacate, ciruela, papaya, guanábana etc.; todas estas frutas y demás especies de pan coger produce la tierra con el trabajo del hombre.</p> <p>Herramientas. Las que se utilizan para este trabajo son: ropa apropiada, botas de caucho, gorra-sombreo, machete, hacha, pala, lima, piedra de afilar, bomba fumigadora, algunos insecticidas y abonos, semillas para sembrar, potrillo, canaleta, tabla de sentarse, achicador, o canoa, motor, gasolina, alimentos y agua.</p>	<p>Actividad económica principal de la comunidad Pital de la costa, la cual consiste en agarrar Cangrejos azules o barreños para su comercialización dentro o fuera del contexto, permitiéndole a muchas personas alimentarse y vivir de eso. Estas especies se agarran en la tierra en cuevas que construyen los cangrejos azules como su hábitat para vivir y a los barreños se los extrae del bosque de manglar.</p> <p>Herramientas. las principales son: ropa de trabajo larga, botas de caucho, sombrero-gorra, trampa para cangrejos, carnada, machete, lima de afilar, cajón para echar cangrejos, canasto para echar cangrejos, costalillo, para echar cangrejos,</p>
--	---	---	--	---

	alimentos y agua, trapo o panada para cubrir la cabeza, bracero, A.C.P.M. como repelente.			potrillo, canaleta, tabla de sentarse, o canoa, motor, gasolina, alimentos y agua para llevar al monte.
--	---	--	--	---

Metodología:

El presente tema se desarrollará a partir de los conocimientos y vivencias que tienen los estudiantes (niños) de las principales fuentes económicas de la comunidad Pital de la costa, los cuales serán articulados con los conceptos centrales del tema, para que así puedan lograr afianzar y construir sus nuevos conocimientos, el cual se implementará desde el juego tradicional (el chimbilaco).

En qué consiste: los niños que lo juegan expresan un verso en forma de canción de la siguiente manera: mi mamiiiiita no está aquí, mi mamiiiiita anda en beelen pescandoooooo los chimbiiiiilacos para daaarnos de comer; mamitaaa apure ligeroooooo que el ladrón nos va a llevar. Busca mi perrito que se fue el conejito.

Mi mamiiiiita no está aquí, mi mamiiiiita anda en beelen pescandoooooo los chimbiiiiilacos para daaarnos de comer; mamitaaa apure ligeroooooo que el ladrón nos va a llevar. Busca mi perrito que se fue el conejito.

Dónde se realizará: en el patio o en el salón de clases, con todos los estudiantes (niños-niñas) del tercer grado de primaria: una de las niñas direcciona el juego cantándolo y esa niña u otro grupito de niños hacen de hermanos que está en la casa, otra niña está pescando y representa a la mamá, y otro niño representa al ladrón (foráneo o extranjero).

Después del juego se iniciará con sesiones de charlas participativas, preguntándoles ¿qué trabajo realizan sus padres?, luego le aclaro a ellos o retroalimentación que casi todos los trabajos que mencionaron de sus padres representan alguna actividad económica, como se evidencia una de ellas en el juego el chimbilaco, la “pesca”.

El propósito de implementar este juego será de complementarlo o articularlo con el tema de las principales actividades económicas de la comunidad Pital de la costa, para que a través de este puedan identificar unas de las actividades económicas que están presentes en el tema como lo es la pesca. Además de la integración, recreación, destrezas físicas etc. que brinda el juego.

Juego y charla 1: Actividades económicas y sus características
<p>Juego y charlas</p> <p>Juego y charlas 1: Actividades económicas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Logro: Reconozco algunas actividades económicas que realizan personas de mi comunidad. ▪ Descripción: Se jugará un juego (el chimbilaco) y se harán charlas participativas sobre el tema, donde los estudiantes puedan participar activamente, desde sus conocimientos previos sobre este, con la participación y orientación del docente a cargo, el cual coordinará y aportará conocimientos teóricos y conceptuales relacionados al tema. ▪ Recursos: Videos alusivos al tema, video been, tablero, textos del tema, entrevistas a actores directos en las actividades y practicar con ellos en algunos aspectos, caminatas en la comunidad para identificar alguna de las actividades económicas, marcadores, borrador entre otros. ▪ Procedimiento: Se explicará a los estudiantes la importancia de visualizar y conocer el lugar, la forma y las herramientas que se necesitan en cada una de las principales actividades económicas de la comunidad Pitaleña, a través de videos, textos, caminatas y observación directa. ▪ Indicador de desempeño: -Identifica las actividades económicas propias de su entorno.

III. Evaluación

<p>Para el desarrollo del tema, se empleó el mecanismo del juego y charlas participativas, donde los estudiantes participan desde sus conocimientos previos sobre el tema; luego se retroalimentó este con conceptos textuales acerca de las principales actividades económicas de la comunidad Pital de la costa, como son: la pesca, la recolección de conchas, la madera, la agricultura y el cangrejo. Los estudiantes en su mayoría ya tienen un conocimiento claro sobre los temas mencionados.</p> <p>-El tiempo empleado para el desarrollo del tema fue acorde con las actividades estipuladas.</p>
--

Fuente: La investigación

4.3 Tercer capítulo: Aplicación de la Propuesta pedagógica y reflexión del papel como licenciados

La aplicación de la estrategia pedagógica estuvo basada en el diseño metodológico propuesto en

los cuatro planes de aula, los cuales se desarrollaron uno a uno tal cual como se habían diseñado previamente, donde se contó con la participación activa de los estudiantes de tercero de primaria como único grupo poblacional de ese grado que hay en la sede No. 1 de la institución educativa de la vereda; el apoyo también vino de docentes y el directivo docente permitiendo el acceso a todos los elementos y materiales didácticos (que son muy poquitos) existentes en la institución y por ello, se decidió utilizar todo tipo de recursos necesarios para trabajar con los estudiantes de una manera acorde, dinámica, lúdica y satisfactoria que garantizó el buen desarrollo de la misma.

Su implementación se fundamentó en trabajo grupal general y también en subgrupos, para lo cual, se abordaron algunas temáticas del plan de aula de ciencias sociales como las actividades económicas, el juego, las clases de juegos, el paisaje y las diferencias entre los paisajes, algunos temas en matemáticas, entre otros; esta temática se ejecutó con el juego de “El escondido”, el cual se realizó en un día de campo, donde también intervino, la sana convivencia y la praxis educativa; desarrollándose de la siguiente manera: los niños y niñas se escondieron en diferentes lugares con el compromiso de analizar el entorno paisajístico y ambiental que luego sería explicado a los demás integrantes del curso una vez terminase el juego, resaltando, su interacción con la naturaleza; de esta manera se generó en cada uno de los participantes el compromiso y la responsabilidad que tuvieron en el ejercicio de la actividad; el mejor o los mejores grupos, en su análisis argumentativo fueron premiados con la siembra de un árbol nativo maderable de Cedro y los de menor importancia argumentativa, fueron premiados con la siembra de un árbol maderable de Cuángare; demostrando buenos principios de interrelación personal, valores y respeto de tal forma, que todos salimos ganadores, tanto los docentes como los discentes; con esta metodología se desarrollaron los demás temas en ambientes internos como externos a la institución educativa. Para el desarrollo de algunas de las actividades, no se utilizaron herramientas, solo se contó con el medio o paisaje natural existente en el lugar seleccionado para tal fin; pero, para otros si se hizo necesaria su utilización como con materiales, herramientas, juegos y juguetes del medio, además de juguetes industriales para el desarrollo de las distintas actividades pedagógicas propuestas por nosotros como etnoeducadores.

Reflexión del papel como licenciados. Nuestro papel como orientadores y licenciados particularmente, es hacer o lograr la pervivencia de la cosmovisión del pueblo afro y eso se

obtiene entre muchos otros aspectos con la implementación de esta propuesta, porque los juegos tradicionales hacen parte de la identidad cultural de todo grupo poblacional, que se desarrollan de una u otra manera; que pueden ser iguales, parecidos o diferentes pero representan o identifican a una etnia determinada; se pueden jugar en cualquier contexto y a cualquier hora, y está en nosotros inyectar el interés y lograr atraer la atención particularmente de aquellos protagonistas orientadores de la educación de nuestros niños y niñas, para que se pueda continuar con su aplicación y de esta manera comprobar y dar a conocer todos los beneficios que aporta esta propuesta pedagógica.

Dentro de nuestro papel como licenciados también está el iniciar un posible cambio del sistema de educación nacional que en la mayoría de las instituciones educaciones del país y con mayor razón en la zona rural que carece de tantas recursos y ayudas educativas se hace más evidente esta situación.

Reflexión Pedagógica

En la aplicación e implementación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica propuesta en los cuatro planes de aula para el desarrollo de algunas temáticas planteadas en los mismos, se observó que los estudiantes de 3o de primaria de la Institución Educativa Técnica Agrícola Manuel Benítez Duclerg de la vereda Pital de la costa municipio de Tumaco, se mostraron muy activos, interesados, expectantes, dinámicos y prestos a trabajar las temáticas propuestas y orientadas por nosotros como estudiantes en práctica y posibles etnoeducadores. Porque es muy evidente que a los niños estudiantes en edades tempranas el juego los seduce y los atrae, y es tan fundamental para ellos como lo son los árboles para las aves. Y como dice (Pérez, 2010). “El juego yace como movimiento innato de toda persona. Todos los individuos hemos experimentado a relacionarnos de acuerdo a nuestro ámbito familiar, material, social y cultural por medio del juego”. Estoy muy de acuerdo con esta cita, porque el juego nos permite relacionarnos con los demás desde cualquier ámbito o escenario de nuestras vidas. Y que una estrategia pedagógica bien diseñada e implantada, dará buenos resultados en alcanzar los objetivos educacionales propuestos por el docente, como lo dice (Pablo de Jesús Romero Ibáñez). “una estrategia pedagógica es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales”.

A esos estudiantes se los notó participativos, en un estado de ánimo diferente al que presentan más a menudo en el día a día de sus actividades normales de clases, porque se evidenció que los juegos especialmente los tradicionales son muy útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual están inmersos los estudiantes de 3ero de primaria a lo largo de su vida académica y escolar, sabiendo que estos juegos hacen parte del quehacer diario de estos niños fuera y dentro de la Institución Educativa, así lo corrobora en su entrevista (Ortiz, 2019). “Los juegos tradicionales son actividades que las comunidades han venido aplicando por décadas y que hacen parte de la cultura...fundamentado en la aplicación que hacen los niños y niñas y adultos en algunos casos en la sostenibilidad de la cultura de las diferentes etnias”.

Además de todo lo ya mencionado, con la implementación de los juegos tradicionales en el desarrollo de esta práctica y como herramienta pedagógica, se logró sacar a los estudiantes de la monotonía, el estrés que produce el salón de clases, la manera reiterativa, primitiva y obsoleta de algunos docentes para orientar sus clases. Porque con la aplicación de esta propuesta pedagógica implementada desde los juegos tradicionales, a los estudiantes se los vio feliz y motivados a participar de las actividades académicas planteadas en dicha propuesta, así como también hubo una excelente asistencia de ellos a las clases en esos días de práctica.

Así mismo se notó un ambiente propicio y acogedor por parte de los demás docentes y directivos docentes hacia nosotros como docentes etnoeducadores en práctica, debido a que había un notable interés y una curiosidad por ver qué propuesta pedagógica se implementaría, y cómo sería su desarrollo y su impacto positivo o negativo dentro de la institución educativa, además del acompañamiento oportuno por parte del docente a cargo del curso 3o de primaria y el acceso permitido por él a nosotros para hacer uso de todo tipo de materiales didácticos y herramientas de trabajo existentes en el salón de clases, para el buen y mejor desarrollo de las mismas en la práctica.

Igualmente hubo cierto apoyo y acompañamiento por parte de algunos padres de familia en todo el proceso de la práctica pedagógica, porque para ellos fue algo nuevo y llamativo, que además de jugar ciertos juegos tradicionales propios de nuestra cultura se pudiera aprender nuevos conocimientos sobre las temáticas propuestas en los planes de aula.

Dentro de las actividades desarrolladas a lo largo de la práctica pedagógica, se trabajaron diferentes temáticas, iniciamos las mismas acorde a como está explícitamente detallado en los planes de aula.

1. La primera temática desarrollada fue el (juego como tal): se le dio a conocer a los estudiantes de 3cero de primaria conceptos teóricos de este, siempre teniendo en cuenta los conocimientos previos y sus vivencias que ellos tienen del mismo. Como un subtema se trabajó también en cierta medida lo que fue el juego tradicional, popular y autóctono y sus características como son: quienes lo juegan, cuantos lo juegan, donde se juegan y cuando se juegan; también se les preguntó por los juegos tradicionales que manipulaban y conocían, así como la práctica del grupo completo en un juego tradicional como lo es el “yeimi” en el patio de la I.E, el cual se juega con dos equipos, los materiales y herramientas de juego son del medio. El desarrollo de la misma, lo concerniente a lo teórico se desarrolló en el salón de clases.
2. La segunda temática desarrollada fue la (importancia de los juegos tradicionales) en la vida de los seres humanos, se les dio a conocer a los estudiantes de 3cero de primaria con conceptos teóricos, la importancia que tienen estos juegos en la conservación de la cultura, en la enseñanza-aprendizaje y como actividad lúdico-recreativa, partiendo siempre de sus conocimientos previos y sus vivencias de estos como niños estudiantes dentro y fuera de la I.E. Como un subtema se trabajó juguetes tradicionales e industriales y sus características como son: quiénes los hacen, donde los hacen, de qué los hacen, si cuestan o no dinero, si son vicio degradables o no, etc. Así como también la recolección e identificación de juguetes tradicionales e industriales, y la construcción de un juguete tradicional como lo es el carrito de botella plástica para el juego tradicional el carrito. Cabe resaltar que este juguete se construyó uno por grupos de 3 y 4 estudiantes, con materiales reciclados del medio, bajo la orientación y dirección de los docentes en práctica.
3. En el desarrollo de la tercera temática propuesta en los planes de aula, se trabajó (el paisaje), donde se les dio a conocer a los estudiantes qué es un paisa, apoyado en

conceptos teóricos, prácticos y vivenciales del tema, imágenes del mismo y caminata alrededor de la comunidad para observar el paisaje. Como un subtema se trabajó las características de los paisajes culturales y naturales; y para ello se implementó con el juego tradicional “miron miron”, el cual se juega en equipos y especialmente en el patio de la I.E más específicamente en la zona verde de la misma, para así evitar algún tipo de lesión física en los estudiantes.

4. En la cuarta temática desarrollada en conclusión de la propuesta pedagógica se trabajó (las actividades económicas como tal), la cual se basó en conceptos teóricos, conocimientos previos y las vivencias de los estudiantes sobre el tema. Como un subtema se trabajó las principales actividades económicas de la vereda de Pital de la costa, como son: la pesca, la recolección de conchas, la tala de bosque para obtener madera, la agricultura y captura de cangrejos; donde se encuentra ubicada la (I.E.T.A.M.B.D), y donde se desarrolló dicha práctica, además de donde son oriundo estos estudiantes o grupo poblacional al cual se aplicó la propuesta. Esta se implementó con el juego tradicional “el chimbilaco”, en el cual los estudiantes se dividen en varios grupitos para que cada uno cumpla y desempeñe un papel específico dentro del juego y desarrollo de la actividad o temática.

Mediante la implementación de este juego para el desarrollo de la temática, los estudiantes lograron captar e identificar con facilidad una de las principales actividades económicas de su vereda, presentes y mencionada en dicho juego tradicional, como lo es la pesca.

En vista de los resultados positivos que arrojó la implementación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que ayudó a mejorar muchos aspectos de los estudiantes en el salón de clases, se notó que de esta manera la mayoría de estudiantes se relacionan mejor con las temáticas planteadas por los docentes y que además adquieren conocimientos más fácilmente, de una manera dinámica, alegre y motivante en el desarrollo de las actividades; debido a que los estudiantes se identificaban y se relacionaban con estos juegos, fue más fácil su implementación y aplicación como propuesta pedagógica. Además,

los juegos tradicionales se adaptan a diferentes temáticas, permitiéndole a los docentes tener una variedad de juegos para implementarlos desde muchas áreas del sistema educativo, como lo propone (Ortiz, 2019). “En geometría aplicaría el chapacajon, en... el yeimi para la habilidad mental lo aplicaría en las matemáticas, en... el atletismo aplicaría el juego tradicional de la lleva”.

Así mismo, estudiantes de los demás cursos se mostraron interesados y atraídos por la manera como se desarrollaron las diferentes actividades a lo largo de la práctica, porque además de jugar se adquieren nuevos conocimientos. Igualmente a un gran porcentaje de docentes de la Institución Educativa donde tuvo lugar el desarrollo de la práctica, les causó mucha expectativa e interés por la manera como tuvo lugar la implementación de los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas útiles en el proceso escolar, y que a su vez causó revuelo y posiblemente los incitó a innovar métodos, estrategias y formas de orientar mejor las clases.

La implementación de estos juegos en el desarrollo de la práctica dio unos resultados muy positivos en muchos aspectos de los estudiantes, pero debe tener muy en cuenta el docente que si no planea y diseña bien las actividades a desarrollar, acordemente con el juego que la articulará, dicha actividad podrá resultar en un desastre, porque a los niños estudiantes se les puede olvidar el objetivo y al finalidad por la cual se acogió el juego para trabajar dicha temática; debido a que los estudiantes se dedicarían solo a jugar como tal y no a prestarle ninguna atención al desarrollo de la misma, para luego construir aprendizajes significativos que le permitan entender el porqué de ciertas cosas que suceden en la naturaleza y la vida de los seres humanos. Además se debe investigar a los estudiantes a ver cuáles son los juegos que más les gusta, como lo dice (Ortiz, 2019). “El “yeimi” indiscutiblemente por su dinámica, “la bola”, o canicas, que todavía se mantiene,...el “chapacajon”. A sabiendas que si se implementa una temática con el juego que más les gusta, será mayor la aceptación y el rendimiento de ellos en la actividad.

Entonces en este sentido la propuesta pedagógica tuvo un notable impacto en la forma como los estudiantes de 3cero de primaria adquirieron sus conocimientos de una manera diferente, acogedora y dinámica, así como también causó expectativas en los demás docentes de dicha institución educativa, para aventurarse a hacer uso de esos juegos como herramientas pedagógicas, para implementarlos y articularlos desde diferentes materias.

Lo investigado referente al tema de los juegos tradicionales como propuesta pedagógica en lo cual se basó nuestro tema de investigación como lo fueron referentes teóricas y entrevistas a sabedores y sabedoras de la comunidad, estos ítem o temas investigados se relacionaron de una manera acorde a lo vivido en el salón de clases y en el patio de la Institución Educativa, y a lo largo de la práctica en general; porque lo que arrojó la investigación de estos temas se vio reflejado en gran medida en la aplicación de la propuesta. Debido a que todos esos referentes teóricos consultados son propuestas pedagógicas o trabajos implementados con niños estudiantes en los sistemas educativos de otras ciudades o países extranjeros, así mismo los resultados de las entrevistas que se le hizo a docentes que a diario trabajan con niños, afirmaron estar convencidos que los juegos adicionales tomados como herramientas pedagógicas son una de las mejores estrategias pedagógicas que cualquier docente debería implementar en la orientación de sus clases, y que además ellos lo saben y lo sienten de esa forma, porque también fueron niños y saben lo que significan los juegos en el quehacer día a día de los niños estudiantes.

Entonces lo investigado nos ayudó a hilvanar de una mejor manera nuestra propuesta pedagógica, porque a raíz de lo vivenciado en dicha investigación obtuvimos las bases para elaborar, diseñar e implementar lo planteado en los planes de aula; por ello creemos que la relación entre lo investigado con lo implementado y vivido en la práctica fue muy satisfactorio, porque abarcó las temáticas planteadas en la propuesta y además alcanzó los objetivos educacionales a los cuales apuntó la misma, de una manera diferente e innovadora en la dicha institución educativa, debido a que la forma como se desarrollaron las diferentes temáticas desde los juegos tradicionales a lo largo de la práctica fue algo nuevo al interior de la misma, ya que antes nadie había tomado los juegos como herramientas pedagógicas para diseñar estrategias pedagógicas.

La forma como se desarrolló la propuesta pedagógica enfoca en los juegos tradicionales, o sea desde lo étnico, tuvo un impacto positivo, llamativo e innovador en los estudiantes de 3cero de primaria de la (I.E.T.A.M.B.D) de la vereda Pital de la costa, porque a los estudiantes les fue más fácil y entretenido el desarrollo de las temáticas planteadas y orientas por nosotros los docentes en práctica; ya que es muy sabido que a los niños estudiantes en edades tempranas en las que están los estudiantes mencionados anteriormente, el juego es uno de sus quehaceres

favoritos en el desarrollo de sus vidas, y esos juegos lo que hicimos fue llevarlos e introducirlos al interior del salón de clases, para desde allí lograr despertar el interés en los estudiantes de asistir a clases y hacer que ellos se sientan cómodos, felices y atraídos por la institución educativa, y lo concerniente a la educación de ellos.

Por otra parte se notó al grupo de estudiantes de tercero de primaria y otros en la institución educativa interesados y motivados con la forma que se llevó a cabo el desarrollo de las actividades, porque incluye los juegos para trabajar las temáticas, y es sabido que ellos a través de estos juegan y tienen la facilidad y emotividad de aprender y participar activamente en el desarrollo de las clases o actividades escolares; además de obtener otros beneficios como son físicos, actitudinales, emocionales, motrices, intelectuales, trabajo en equipo y la convivencia entre compañeritos de todas las clases sociales y grupos raciales o culturales.

De igual manera en el contexto institucional el desarrollo de la misma tuvo un impacto positivo, porque gracias a los conocimientos pedagógicos que adquirimos como estudiantes étnicos en la universidad nacional, logramos aplicarlos a lo largo de todo este proceso de práctica. Y fue muy motivador para los demás docentes de la institución educativa al ver que nosotros volvimos a la misma como docentes etnoeducadores egresados, a aportar unos conocimientos nuevos que servirán en la orientación y formación de un grupo de estudiantes que cada día necesitan más de innovaciones pedagógicas por parte de los docentes.

La presencia de nosotros como docentes en práctica en dicha institución educativa, en términos generales fue muy bien recibida, porque somos vistos como ejemplo y motivación para esos estudiantes que necesitan nuevas formas y métodos pedagógicos que los incite a continuar en su proceso formativo académico, debido a que nosotros utilizamos y presentamos algún tipo de innovación pedagógica que fue bien recibida por toda la comunidad educativa de la vereda Pital de la costa municipio de Tumaco Nariño. Entonces con la implementación de nuestra propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales, logramos romper en cierta medida con ese paradigma y tradicionalismo que algunos docentes aún hoy en día utilizan para trabajar u orientar sus clases. Debido a que la labor del docente no es quedarse siempre con la misma manera de orientar las temáticas, si no que cuando no le está llegando el mensaje a los

estudiantes de la manera más adecuada, correcta y acorde a sus necesidades culturales, sociales y educacionales, entonces es ahí donde entra en juego toda la experiencia y capacidad del docente para idear, elaborar y diseñar estrategias pedagógicas que suplan y llenen ese vacío que está quedando en los estudiantes en su formación académica, y que esa interacción docente-alumno en el salón de clases sea más fructífera y armónica; siempre buscando el bienestar de los estudiantes y así lograr evitar posibles deserciones y desmotivación estudiantil a lo largo de su proceso escolar.

Es sabido que no siempre entre más viejo en el oficio sea el docente, más conocimientos tiene sobre estrategias pedagógicas, porque en ocasiones muchos de ellos se han dedicado a repetir y repetir por muchos años las mismas formas de orientar las temáticas, sin tener en cuenta a los receptores que son los estudiantes, y es a quienes deben apuntar directamente las estrategias pedagógicas, porque de la eficiencia y claridad de la misma, dependerá el éxito y la culminación de esos estudiantes en alcanzar sus metas y objetivos educacionales propuestos, los cuales les servirán en su vida social, familiar y laboral; porque si los estudiantes no alcanzan sus metas, puede ser que no toda la responsabilidad recaiga en los mismo y las familias, si no que podría recaer en el docente que no hizo mal su trabajo, truncando algo fundamental en la vida de las personas como lo es la educación. Y que para llegar a ser profesionales, primero se debe alcanzar las metas de la primaria y secundaria que brinda el sistema educativo actual en Colombia.

De esta manera, la propuesta enfocada en los juegos tradicionales, se diseñó con el objetivo de ayudar a mitigar en cierta medida la deserción escolar y el desinterés de los estudiantes por la educación, debido a que es una problemática presente y creciente en la I.T.A.M.B.D de la vereda Pital de la costa y demás veredas del municipio de Tumaco, y la deserción escolar se entiende como el abandono total de los estudiantes del sistema educativo, causado por diversos factores como lo es el económico, social, la drogadicción, embarazo a temprana edad entre otros, pero hay uno en que recae el mayor peso de este flagelo, como lo afirma (Ortiz, 2019) “principalmente el factor más preponderante proviene del seno familiar”. Porque se sabe que de la calidad de la educación familiar depende mucho el futuro y desempeño de ese niño-estudiante a lo largo de su vida.

4.4 Conclusiones y recomendaciones

Con la realización de esta propuesta pedagógica se llegó a la conclusión que a los niños y niñas de tercero de primaria como a todos los demás, sí les gusta jugar, el compartir, pasarla en equipo, pasarla entre iguales; echaron a la borda toda esa imaginación, creatividad, estrategias y demostración de todos sus saberes infantiles en los diferentes juegos que se practicaron; se hace evidente la necesidad que dentro del contexto de la institución educativa Técnico Agrícola Manuel Benítez Duclerg de la vereda Pital de la Costa del municipio de Tumaco en el departamento de Nariño, se continúe con la implementación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mitigar la deserción escolar, toda vez, que se hizo muy notorio la mayor asistencia de los niños y niñas a la Sede educativa No. 1 y de la misma manera, el interés, motivación y aprendizajes obtenidos fueron relevantes con relación a los que se logran a través del sistema educativo tradicional.

La problemática social que invade a nuestro territorio, no es ajena a la infancia de nuestros actores sociales, porque ellos se han convertido como todo el resto de la población en un subgrupo muy vulnerable, que por las edades de su desarrollo corporal morfológico por la cual atraviesan, requieren de una mayor atención, asistencia y colaboración, buscando siempre su motivación para las cosas, en este sentido, para el logro de sus aprendizajes significativos y la asistencia y permanencia en los centros educativos los cuales se pueden lograr mediante la implementación de esta propuesta.

Así como las acciones violentas los afectan, situación que se pudo conocer de acuerdo a los comentarios, diálogos y charlas realizados entre ellos, las TICs, también juegan un papel muy importante a la hora de cumplir con sus deberes y obligaciones académicas porque se sienten muy atraídos por ella, dejando de lado el interés hacia sus estudios; sumado a esto, la responsabilidad de la mayoría de padres de familia que no se han compenetrado con el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos dejándolos a su libre albedrío y determinaciones.

La realización de esta estrategia pedagógica es importante para la institución educativa T.A.M.B.D de la vereda Pital de La costa y todas sus sedes, porque los niños y niñas tendrán un aliciente o interés particular para asistir y permanecer dentro de este claustro educativo, también porque son segregados o aislados de los posibles tentáculos de la violencia representados en los

grupos alzados en armas que pongan sus ojos en ellos con el firme propósito de aumentar sus filas; de la misma manera, la institución logra mantener la población estudiantil que se matricula al inicio de cada año escolar sin que ésta se vea afectada, alterada y disminuida por el fenómeno de la deserción o ausentismo escolar, que representa altos porcentajes con relación a la poca cantidad que se matricula en cada año escolar; siguiendo con ello, para la región, la nación y para el mundo actual, también es importante, porque el trabajo que estamos realizando sobre la implementación de los juegos tradicionales, ha demostrado que es relevante y muy motivante para los niños y niñas, porque a través de ella, se da una transformación al sistema educativo en la manera de enseñar los ejes temáticos de los respectivos planes de aula del sistema educativo tradicional.

Se hace necesario tener presente, las reglas de cualquier juego que se llegase a implementar, toda vez que los niños y niñas requieren orientación al respecto para evitar desórdenes, lesiones, situaciones comprometedoras, comprensión del juego, respeto hacia todos los integrantes grupo que va a practicar el juego y ante todo, para alcanzar el objetivo de aprendizaje que se pretende con la realización del mismo; de la misma manera, se debe hacer saber previamente a los niños y niñas que el desarrollo de la actividad “juego X” se realiza con un propósito especial; no es jugar por jugar; al contrario, es jugar para obtener un conocimiento; jugar para aprender.

También se pudo denotar que al inicio de la práctica pedagógica se evidenciaba una notable inasistencia a las clases y un desinterés por la educación, el trabajo y desarrollo de las diferentes temáticas orientadas por el docente a cargo en la mayoría los estudiantes del grado 3cero de primaria de la Institución educativa Técnica Agrícola Manuel Benítez Duclerg de la vereda Pital de la costa Nariño; más específicamente se inició a trabajar con 18 de 28 estudiantes matriculados en total en este grado, lo cual equivale al 54% de educandos aproximadamente. Entonces, con el desarrollo e implementación de la propuesta pedagógica basada de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mitigar los niveles de deserción y ausentismos escolar en este grupo poblacional de estudiantes, se evidenció que a lo largo del desarrollo de la misma muchos de esos estudiantes que no habían asistido a clases logaron hacerlo, incitados y motivados por los juegos tradicionales, los cuales ellos ven y practican a diario fuera de la institución educativa, porque estos hacen parte de la vida misma de esos niños estudiantes,

partiendo que en su corta vida ellos están inmersos en estos juegos, debido a que son la primera forma de integración, relajación, independencia y el desarrollo de la personalidad de todos y cada uno de los niños. Porque al tomar esos juegos y llevarlos a la institución educativa para articularlos con las diferentes temáticas posibles, ello hizo cambiar de aptitud a esos estudiantes que estaban desmotivados y desinteresados por todo lo concerniente a la educación, porque logró despertar en ellos la curiosidad y las ganas de trabajar con los demás compañeritos en la institución educativa; obteniendo al finalizar la propuesta una asistencia de entre 26 y 27 estudiantes, lo cual equivale al 98% casi la totalidad de los estudiantes al sistema educativo en el grado 3cero de primaria de dicha institución educativa.

De esta forma podemos concluir que la utilización de los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas, para desde allí diseñar estrategias pedagógicas e implementarlas en los currículos de las instituciones educativas de la costa pacífica, más especialmente en la (I.E.T.A.M.B.D) de la vereda Pital de costa municipio de Tumaco Nariño, sí es una de las mejores maneras de mitigar la deserción escolar y mejorar la asistencia de los niños estudiantes al sistema educativo, lo cual se evidenció en lo escrito anteriormente.

A raíz de lo observado en el desarrollo e implementación de la propuesta pedagógica, podemos hacer unas recomendaciones que a futuro pueden ser muy útiles para estudiantes que opten por diseñar su propuesta pedagógica desde los juegos tradicionales, ya sea para atacar algunas de las diferentes problemáticas que se presentan en muchas de las instituciones educativas de Tumaco o el país en general.

Conclusiones de las tres variables a raíz de la del desarrollo de la práctica pedagógica:

- Categoría No. 1. Juegos tradicionales: Los juegos tradicionales demostraron ser muy importantes en la construcción y conservación cultural, además de ser útiles como herramientas pedagógicas a la hora diseñar estrategias pedagógicas que permiten contrarrestar las diferentes problemáticas que existen hoy en día en las instituciones educativas de Tumaco Nariño y el mundo entero, como son: la deserción escolar, desinterés de los estudiantes por la educación, inasistencia a clases, entre otras.
- Categoría No. 2. Deserción escolar: Después del desarrollo de la práctica logramos evidenciar algunos factores que hacen posible la deserción escolar en estudiantes de 3er grado de

primaria de la (I.E.T.A.M.B.D), como son: el desinterés por la educación por parte de estudiantes y padres de familia, el desconocimiento de los padres de familia de la importancia de la educación en la vida de sus hijos, el poco acompañamiento de los padres de familia para con sus hijos, el inicio de las relaciones sexuales y los embarazos a temprana edad por parte de los estudiantes, el trabajo a temprana edad, el narcotráfico y los grupos armados presentes en la zona; todos estos actores mencionados son generadores de la deserción escolar en la institución ya mencionada.

- Categoría No. 3. Estrategia pedagógica: siendo ésta, la forma en que los docentes planificaron y diseñaron el desarrollo de una clase o temática “X” al interior o fuera del salón de clases, mediante la aplicación de diferentes metodologías dentro de la estrategia de los juegos tradicionales, pudiéndose evidenciar el logro de las metas y los objetivos propuestos al inicio de cada actividad, dependiendo de cómo el docente u orientador planifique dicha estrategia, que a la hora de diseñarla tenga en cuenta muchos aspectos concernientes al grupo poblacional de estudiantes al cual va dirigida o con quien se va a trabajar las temáticas plantadas, el contexto territorial y sociocultural en el cual ellos están inmerso, y partir o tener en cuenta siempre los conocimientos previos de los estudiantes, o sea pensar primero en ellos y no en nosotros como docentes seamos o no etnoeducadores; porque una estrategia mal diseñada, articulada e implementada puede crear confusión en los educando y puede ser el inicio de una serie de factores que al unirse causan la deserción escolar de esos estudiantes, truncando las aspiraciones a un futuro mejor para él y su familia.

A continuación, algunas recomendaciones representadas en fortalezas y debilidades:

Fortalezas. Se debe tener muy en cuenta que a los niños de todo el mundo y especialmente los del municipio de San Andrés de Tumaco les gusta jugar los juegos tradicionales, ya que ellos lo vivencian y los practican desde muy temprana edad y hacen parte de su grupo étnico poblacional y su cultura como tal. Porque jugar les proporciona compartir con los demás niños, reír, correr, saltar, rebajarse, desarrolla capacidades físicas y mentales – habilidades-aptitudes-comportamientos-liderazgo, etc. Todo lo ya mencionado debe hacer parte del desarrollo de los niños, y más aún en el sistema educativo, porque si se les permite a ellos explorar, explotar y hacer uso de todo su potencial, será más fácil la educación y el desenvolvimiento como personas en las diferentes situaciones de su vida, y los juegos constituyen en gran parte la vida de la niñez.

Debilidades. Se debe tener muy presente al implementar una propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales con niños de la primaria, que se debe escoger muy bien el juego o los juegos que más les guste a todos para trabajar dicha (s) temática, porque si no se hace correctamente eso traerá y creará inconformidades entre estudiantes, representado en rechazo a la actividad planteada y que unos participen y otros no. Así como también que los juegos escogidos permitan desarrollar e implementar satisfactoriamente la (s) temáticas plantadas, porque sería contraproducente articular un tema desde un juego que no permita el desarrollo claro y objetivo del mismo, creando confusión en los estudiantes. Antes de iniciar con la implementación de la propuesta desde los juegos, se debe trabajar con los estudiantes la parte humana y de valores, porque algunos de los educandos no respetan ni le dan el espacio y la participación correspondiente a los demás compañeros, por ser más grandes y fuertes vulneran los derechos de muchos otros compañeros de clases en el desarrollo de las actividades, y como en la práctica de los juegos los estudiantes están en un estado físico alterado, a ello debe prestarle mucha atención el docente u orientador a cargo para que no genere espacios de violencia, discriminación y Bullying al interior del salón de clases.

Referencias

Fuentes primarias:

Cetre García, Edu. (2019). Entrevista de E. Cetre García [Cinta de audio]. Proyecto aplicado, Estrategia pedagógica enfocada en la implementación de juegos tradicionales para mitigar la deserción escolar aplicada a estudiantes del grado 3° de básica primaria de la Institución Manuel Benítez Duclerg de la vereda de Pital de la costa municipio de Tumaco (Nariño).

Ortiz, Omar. (2019). Entrevista de O. Ortiz [Cinta de audio]. Proyecto aplicado, Estrategia pedagógica enfocada en la implementación de juegos tradicionales para mitigar la deserción escolar aplicada a estudiantes del grado 3° de básica primaria de la Institución Manuel Benítez Duclerg de la vereda de Pital de la costa municipio de Tumaco (Nariño).

Referencias Bibliográficas

Análisis documental – Core. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/38822611.pdf>

Bernal, Diana María. (2013). La deserción escolar. Un problema de carácter social. Vol.6 Boletín - DANE- URL <https://www.dane.gov.co/files/censo2005/perfiles/narino/tumaco.pdf>

Carrillo Galavis, J. (2015). El juego como estrategia didáctica de aprendizaje para el desarrollo integral de los estudiantes. Colombia: Recuperado de: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/17818>.

Góngora González, E. (2017). Prevención de la deserción escolar en el colegio Alfonso López Pumarejo sede B, barrio Villanueva, Bogotá, mediante la aplicación de programas de acompañamiento escolar y familiar. Colombia: Recuperado de: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/13283>.

Hernández S., Roberto, Fernández C., Carlos & Baptista L., María del Pilar. (2010). *Metodología de la investigación*. Recuperado de Metodología de la investigación, 5ta Ed - Escuela Superior de Guerra. www.esup.edu.pe/.../Metodologia%20de%20la%20investigacion%205ta%20Edicion.pdf

IGAC (Instituto Geográfico Agustín Codazzi)

Juarros Marugarren, J. (2014). *El juego motor tradicional en el ámbito escolar. Los juegos tradicionales como herramienta en educación primaria* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Colombia.

Kemmis, S., Mc Taggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación acción*. Laertes. Barcelona. p.109

La investigación descriptiva| Noemágico Recuperado de <https://noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigaci-n-descriptiva.php>
12 sep. 2006.

Lares, Miguel J. (2014): *Juego e infancia*, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.

López Gómez, J. y Plata Contreras, W. (2018). *Estrategia socio pedagógica para mitigar la deserción escolar de los estudiantes del grado sexto de básica secundaria de la institución Nacionalizada Integrada de Pelaya Cesar (Tesis de pregrado)*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Colombia.

Martínez García, C. (15,07,2018). La investigación acción y la investigación acción participativa. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/19185>

Mercado Barrera, E., Méndez Hernández, E. y Lozano Martínez, D. (2017). *El juego tradicional étnico como estrategia para mejorar la comprensión lectora, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés Córdoba (Tesis de pregrado)*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Colombia.

Ministerio de Educación ABC de la deserción [citado 24 Oct 2015]. Disponible en: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles293659> archivo pdf abc.pdf.

Mo, D; Zhang, LX; Yi, HM; Luo, RF; Rozelle, S; Brinton, C. (2013). «Abandonos escolares y transferencias de efectivo condicionales: Evidencia de un ensayo controlado aleatorio en escuelas secundarias rurales de China.» *Revista de estudios de desarrollo*, p.1

Moreno, Teresa. (2017). *Deserción escolar, infrenable: SEP*. En El Univesal. Recuperado: 21 de febrero de 2018. En El Universal de eluniversal.com.mx.

Öfele, María Regina Lic. Los Juegos Tradicionales y Sus Proyecciones Pedagógicas – Scribd. Recuperado de URL <https://es.scribd.com/.../Los-Juegos-Tradicionales-y-Sus-Proyecciones-Pedagógicas>.

Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill/Interoamericana.

PEI de la I.E Técnica Agrícola Manuel Benítez Duclerg de la vereda Pital de la Costa.

Plan de desarrollo municipal de Tumaco 2017 – 2019.

Portillo, M.(2015) Propuesta de un nuevo enfoque para reducir el abandono escolar en secundaria. *Revista Electrónica Educare*. Recuperado

de https://www.academia.edu/12582949/Propuesta_de_un_nuevo_enfoque_para_reducir_el_abandono_escolar_en_secundaria_New_approach_to_reduce_High_School_Dropout_Rates

Rojas Mendoza, L. y Céspedes Parrado, R. (2017). *Estrategias que influyen en el mejoramiento de la motivación por el proceso de aprendizaje de los estudiantes en grado séptimo de la jornada de la tarde, de la Institución Educativa Pablo Emilio Riveros de Acacias Meta.Colombia (Tesis de pregrado)*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

Romero Ibáñez, Pablo de J. (2012). Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo –PDF-DocPlayer. Recuperado de <https://docplayer.es/13194924-Estrategias-pedagogicas-en-el-ambito-educativo.html>.

Salazar, Irma. (2010). Al rescate de los juegos tradicionales | ELESPECTADOR.COM <https://www.elespectador.com/articulo199754-al-rescate-los-juegos-tradicionales>

ANEXOS

Anexo A

Formato Proyecto Aplicado para la presentación de la propuesta proyecto aplicado como alternativa de trabajo de grado

1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE GRADO PROYECTO APLICADO (SE EXCLUYE PROYECTO EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL)

Fecha:									
Título de la propuesta:									
INTEGRANTES DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (MÁXIMO 3 ESTUDIANTES)									
Nombre del estudiante:									
Identificación		C.C.		C.E		OTRO		Número:	
Programa Académico					No. de Créditos Aprobados:				
					% de créditos aprobados				
Correo electrónico					Teléfono / Celular				
Dirección residencia:					Municipio / Departamento				
DENTRO:					ZONA:				
Nombre del estudiante:									
Identificación		C.C.		C.E		OTRO		Número:	
Programa Académico					No. de Créditos Aprobados:				
					% de créditos aprobados				
Correo electrónico					Teléfono / Celular				
Dirección residencia:					Municipio / Departamento				
DENTRO:					ZONA:				
Nombre del estudiante:									
Identificación		C.C.		C.E		OTRO		Número:	
Programa Académico					No. de Créditos Aprobados:				
					% de créditos aprobados				
Correo electrónico					Teléfono / Celular				
Dirección residencia:					Municipio / Departamento				
DENTRO:					ZONA:				

2. DATOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO**Duración del proyecto
(meses)**Línea de Investigación de escuela o Línea
de profundización del programa

Escuela

Descriptores palabras claves

3. RESUMEN**4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA****5. JUSTIFICACIÓN****6. OBJETIVO GENERAL****7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS****8. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO****9. METODOLOGÍA**

10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES												
ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10	MES 11	MES 12

11. RECURSOS NECESARIO

RECURSO	DESCRIPCIÓN	PRESUPUESTO
Equipo Humano		
Equipos y Software		
Viajes y Salidas de Campo		
Materiales y suministros		
Bibliografía		
TOTAL		

12. RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

RESULTADO/PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	BENEFICIARIO

13. BIBLIOGRAFÍA

--

Anexo B

Formato Guía de preguntas para la entrevista

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN ETNOEDUCACIÓN

FORMATO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA APLICADA A ACTORES

CLAVE

Proyecto: Título del proyecto aplicado

Objetivo: Objetivo específico 1, 2 o 3, en donde establecieron el uso de esta técnica.

Nota: Esta entrevista será grabada para fines de obtener una información fidedigna y que recopile el diálogo entre los interlocutores. Se garantiza la confidencialidad y el uso de esta información para fines netamente académicos.

Fecha de Entrevista (dd/mm/aa): _____ Entrevistador: _____

1. Información básica
 - 1.1. Nombre y apellido:
 - 1.2. Edad:
 - 1.3. Lugar de Residencia:
 - 1.4. Ocupación: _____
 - 1.5. Teléfono:
 - 1.8. Nivel Educativo: _____
 - 1.9. Pertenece a alguna organización social o comunitaria ¿cuál?

2. **Categorías de Análisis 1: Juegos tradicionales**
 - 2.1. ¿Para usted qué son los juegos tradicionales?
 - 2.2. ¿Qué conoce usted sobre la historia de los juegos tradicionales de su comunidad?
 - 2.3. ¿Cree usted que con la aplicación de los juegos tradicionales los niños adquieren valores?
Si X No ¿Cuáles? _____?
 - 2.4. ¿Cuándo usted era un niño cómo practicaban los juegos tradicionales en su comunidad?

2.5. ¿Cree usted que los juegos tradicionales han cambiado con el tiempo? Si _____ No _____
Por qué _____?

2.6. ¿Para usted, qué aspecto o factor es el que más afecta o amenaza la conservación de los juegos tradicionales de su comunidad?

2.7. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que más practican en su territorio o comunidad?

2.8. ¿Qué beneficios cree usted obtienen los niños de su entorno al practicar los juegos tradicionales?

2.9. ¿Por qué cree usted se están desapareciendo los juegos tradicionales de la cultura afro?

2.10. ¿Cree usted que la globalización y el acceso a internet disminuya el interés de los niños por los juegos tradicionales y por qué?

2.11. ¿Cree usted que los docentes podrían aplicar o implementar algunos juegos tradicionales para obtener aprendizajes significativos en las clases?

2.12. ¿De los juegos tradicionales que usted conoce, cuáles de ellos aplicaría o utilizaría usted para desarrollar una actividad temática en clases y por qué?

2.13. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que desaparecen y reaparecen dentro de su comunidad y por qué?

2.14. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que hacen parte de su cultura popular?

2.15. ¿Usted cree que los docentes de las instituciones educativas podrían implementar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje significativo?

2.16. ¿Cómo se siente usted al ver que los niños de su comunidad han hecho perdurar en el tiempo algunos de los juegos tradicionales que practicaban sus antepasados o ancestros?

2.17. ¿Cree usted que los juegos tradicionales constituyen una herramienta pedagógica necesaria en la enseñanza de los diferentes temas en la I.E, y por qué?

2.18. ¿Cuáles son los juegos que usted recuerda han pasado de generación en generación y todavía se conservan dentro de su contexto comunitario infantil?

3. Categorías de Análisis 2: Deserción Escolar

3.1. ¿Qué conoce o entiende por abandono o deserción escolar?

3.2. ¿Para usted cuáles serían los factores que generan la deserción escolar en los estudiantes de las diferentes instituciones educativas?

- 3.3. ¿Considera usted que la aplicación de los juegos tradicionales en las instituciones de la zona pueden ser útiles para contrarrestar el abandono escolar y por qué?
- 3.4. ¿Cree usted que los grupos armados ilegales instalados presentes en la zona tienen influencia en la deserción escolar de los estudiantes y a qué grupo poblacional considera usted afectan más?
- 3.5. ¿Cree usted que con la incorporación de los juegos tradicionales al currículo de la institución educativa se podría mitigar el abandono escolar, y por qué?
- 3.6. ¿Cómo se siente usted cuando mira que los niños y niñas se retiran de una institución educativa?
- 3.7. Suponga que usted es un estudiante ¿por qué motivo, causa o razón desertaría de su institución educativa?
- 3.8. ¿Qué piensa usted de los estudiantes que se retiran o desertan de una institución educativa?
- 3.9. ¿Cree usted que los padres, maestros y estudiantes deberían trabajar en equipo para mantener la motivación de los niños y evitar que ellos deserten de la institución?
- 3.10. ¿Si usted fuera docente cómo ayudaría a un niño o una niña que muestre alguna tendencia o inclinación a desertar de la institución educativa?
- 3.11. ¿Considera usted que aspectos externos como la pobreza incidan en los estudiantes para desertar de los centros educativos. Por qué?
- 3.12. ¿Cómo describiría lo que siente cuando mira niñas de muy temprana edad embarazadas que tienen que salir de la escuela?

4. Categorías de Análisis 3: Estrategia Pedagógica

- 4.1. Para usted qué es una estrategia pedagógica
- 4.1. Para usted qué es una estrategia pedagógica
- 4.2. ¿Desde su punto de vista considera usted que los juegos tradicionales pueden representar una buena pedagogía para lograr afianzar el aprendizaje en los niños de tercero de primaria?
- 4.3. ¿Por qué cree usted que los juegos tradicionales como actividad etnoeducativa benefician el crecimiento personal de los estudiantes de tercero de primaria?
- 4.4. ¿Suponga que los juegos tradicionales hacen parte del currículo de su institución, qué estrategias utilizaría para alcanzar los objetivos educacionales que usted se proponga?

- 4.5. ¿Considera usted que en la institución educativa de nuestra vereda hace falta desarrollar o aplicar un conjunto de acciones concretas para mitigar los niveles de deserción escolar?
- 4.6. ¿Desde su punto de vista considera usted que los juegos tradicionales como actividades planificadas podrían despertar el interés en los niños y niñas de asistir y permanecer en los centros educativos?
- 4.7. ¿Si usted fuera un niño o niña asistiría con más frecuencia a la institución si se aplicara la estrategia pedagógica de los juegos tradicionales para explicar las clases?
- 4.8. ¿Suponga usted que los docentes de la I.E. donde trabaja tengan un método pedagógico muy deficiente en el momento de enseñar, cree usted que ese factor incida en los niños para tomar la decisión de abandonar sus estudios y por qué?
- 4.9. ¿Usted como docente implementaría la estrategia de los juegos tradicionales en sus clases?
Si___ No_____ Por qué_____
- 4.10. ¿Suponga que usted es un niño o una niña, le gustaría obtener el aprendizaje de los diferentes temas con la aplicación de juegos tradicionales?
- 4.11. ¿En qué áreas del conocimiento del nivel básica primaria implementaría los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mantener la motivación de los niños y niñas y por qué?
- 4.12. ¿Usted recomendaría a un colega docente la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para mitigar la deserción escolar? ¿Por qué?

Anexo C

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA-UNAD
LICENCIATURA EN ETNOEDUCACIÓN
CONVENIO UNAD-SED NARIÑO

FICHA DE LECTURA

1. TÍTULO: Todo es teoría: objetivos y métodos de investigación
2. AUTOR: Sautu, Ruth
3. TIPO DE TEXTO: <ul style="list-style-type: none"> - Libro - Artículo de revista científica, digital y/o impresa - Trabajos de grado - Publicaciones - Trabajos institucionales - Documentos institucionales - Tratados - Manuales
4. AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
5. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA (APA): Apellido, Nombre. (año). <i>Título</i> . Ciudad, País. Editorial Sautu, Ruth. (2005). <i>Todo es teoría: objetivos y métodos de investigación</i> . Buenos Aires. Ediciones Lumiere S.A.
6. IDEAS CLAVE DEL TEXTO: Objetivos y metodología utilizada Problemática planteada Categorías de análisis o conceptos claves que ayuden al tema de estudio Conclusiones relevantes del texto
7. CITAS TEXTUALES: De categorías de análisis o conceptos claves, que ayuden al tema de estudio Relaciones de conceptos que ayuden el tema de estudio Conclusiones

Anexo D
Formato Plan de Aula

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN CIENCIAS SOCIALES
SEMESTRE VIII (2008-A) – NÚCLEO 3.6. (CÓDIGO 4648)

PLAN DE AULA

Docente:

I. IDENTIFICACIÓN

Área:	Curso:
Período:	Tiempo:
Estándar/ Pregunta problematizadora:	

II. PLANTEAMIENTO

Tema / Contenido:
Síntesis conceptual.
Metodología (Procedimiento general):
Actividades (Enunciarlas): <ul style="list-style-type: none"> • Actividad / Taller 1: • Actividad / Taller 2: • ...

III. ACTIVIDADES / TALLERES

Taller (Número): (Nombre o título) <ul style="list-style-type: none"> • Logro / Propósito: • Descripción. • Recursos. • Procedimiento. • Indicadores de desempeño.
--

IV. EVALUACIÓN

--

Anexo E. Porcentaje de deserción

PORCENTAJE DESERCIÓN ESCOLAR VEREDA PITAL DE LA COSTA			
AÑO ESCOLAR	MATRICULADOS	DESERTADOS	%
2018	23	1	4.4
2017	15	2	13.33
2016	14	3	21.43
2015	19	4	21.05

Fuente: Este estudio.

Anexo F. Listado de juegos tradicionales

JUEGOS TRADICIONALES APLICABLES			
NOMBRE DEL JUEGO	FORMA DE JUGAR	CÓMO SE JUEGA	ÁREAS APLICABLES
El Chimbilaco	En grupo donde cada estudiante o integrante desempeña un papel protagónico como por ejemplo madre, padre, hijo y el forastero.	Se juega en un dramatizado donde cada uno de los niños desempeñe el papel que le ha sido asignado previamente.	Ciencias Sociales
A La Voz o El Escondido	Se juega en un solo grupo de personas	Se selecciona a la persona que buscará a	Ciencias sociales

	sin importar el número de integrantes.	los demás integrantes a través de la tirada al aire de una moneda, al cara y sello o de cualquier otra forma; una vez elegidos la persona se llamará el buscador; los demás correrán a esconderse	
El Futbol	Se practica entre dos equipos con un número de integrantes delimitado por las circunstancias y el total de personas interesadas.	En diferentes lugares donde no sean encontrados. Cuando el buscador encuentre a la primera persona escondida, gritará muy fuertemente “A LA VOZ DE.....NN” y allí terminará el juego volviéndose un proceso repetitivo.	En todas las áreas del conocimiento. Juego donde se pone en práctica la adquisición de valores, el aprender a trabajar en equipos a través de la cooperación y la colaboración.

Fuente: Este estudio.

Anexo G. Evidencias fotográficas propuesta pedagógica



Figura 1. Juego Mirón – miron
Fuente: Archivo fotográfico de autores



Figura 2. Aula de clases 3° primaria I.E. ITPC de Tumaco



Figura 3. Actividad extracurricular
Fuente: archivo fotográfico autores



Figura 4. Juego La Cucaracha
Fuente: archivo fotográfico autores



Figura 5. Estudiantes en el patio institución Practicando el juego de El Yeimy
Fuente: Archivo fotográfico de autores



Figura 6. Niños jugando El salto y el piso
Fuente: archivo fotográfico de autores