

Los juegos tradicionales afrodescendientes como estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde porvenir, en el municipio de Olaya Herrera.

María Jesús Segura Rodríguez

Milton Yesquen Arboleda

**Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)
Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)
Licenciatura en Etnoeducación
Olaya Herrera
2019**

Los juegos tradicionales afrodescendientes como estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, en el municipio de Olaya Herrera

María Jesús Segura Rodríguez

Milton Yesquen Arboleda

Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de licenciado en etnoeducación

Omary Alexandra Chaves Molina

Especialista en gestión de procesos psicosociales

Asesora

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de ciencias de la educación (ECEDU)

Licenciatura en Etnoeducación

Olaya Herrera

2019

Tabla de Contenido

	pág.
Resumen	7
Introducción	9
1. Capítulo 1. Planteamiento del problema	11
1.1 Descripción del problema	11
1.2 Pregunta problematizadora	12
1.3 Justificación	12
1.4 Objetivos	13
1.4.1 Objetivo General	13
1.4.2 Objetivos Específicos	13
2. Capítulo 2. Marcos de referencia	14
2.1 Marco contextual	14
2.2 Marco conceptual	15
2.3 Marco teórico	23
2.4 Marco legal	24
3. Capítulo 3. Diseño metodológico	27
3.1 Paradigma	27
3.2 Método	27
3.3 Enfoque	27
3.4 Población y muestra	28
3.5 Herramientas de recolección	28
4. Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados	29
4.1 Los conocimientos de los estudiantes en cuanto a los juegos tradicionales	29
4.2 Diseño de estrategia pedagógica	35
4.3 Implementación de estrategia pedagógica	41
4.4 Conclusiones y recomendaciones	51
Referentes bibliográficos	52

Lista de tablas

		pág.
Tabla 1.	Plan de aula 1	36
Tabla 2.	Plan de aula 2	37
Tabla 3.	Plan de aula 3	39
Tabla 4.	Plan de aula 4	40

Lista de figuras

	pág.
Figura 1. Practicando el juego del limón	17
Figura 2. Practicando el juego de la lleva	19
Figura 3. Practicando el juego del mirón	20
Figura 4. Practicando el juego del pan quemao	21
Figura 5. Los juegos	29
Figura 6. Le gusta jugar solo	30
Figura 7. Conocimiento de los juegos tradicionales	30
Figura 8. Práctica de algún juego tradicional	31
Figura 9. Juegos que conoces	31
Figura 10. Sus padres le han hablado de los juegos tradicionales	32
Figura 11. Sabe que los juegos tradicionales son heredados de los abuelos	33
Figura 12. En la escuela practica juegos tradicionales	33
Figura 13. En la calle practica juegos tradicionales	34
Figura 14. Le gustaría practicar juegos tradicionales en la escuela	34

Lista de Anexos

	pág.
Anexo 1. Formato de entrevista	53
Anexo 2. Formato malla curricular	54
Anexo 3. Fotografías estudiantes practicando juegos tradicionales	55

Resumen

Actividades lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, a través de los juegos tradicionales afrodescendientes, en el municipio de Olaya Herrera, para lo cual se plantea identificar los conocimientos que poseen los estudiantes sobre los juegos tradicionales afronariñenses, esto se logra a través de entrevistas y encuestas, con los resultados de esta identificación se elaborará e implementará una estrategia lúdica para enseñar a jugar a los estudiantes involucrados en este trabajo los principales juegos tradicionales afro, para que los practiquen y mantengan viva estas tradiciones. Para la elaboración e implementación de la propuesta se tienen en cuenta los marcos teóricos, conceptuales y contextuales. La propuesta cuenta con actividades como talleres y práctica de los diferentes juegos, que conlleven a que los estudiantes aprendan a jugarlos, con lo cual se realizan las conclusiones y recomendaciones

PALABRAS CLAVES: juegos tradicionales afrodescendientes

Abstract

Recreational activities to strengthen the teaching of physical education, students in fourth grade of school Merizalde Porvenir, through traditional African descent games in the municipality of Olaya Herrera, for which arises identify the knowledge possessed by students over traditional afronariñenses games, this is accomplished through interviews and surveys, the results of this identification will develop and implement a playful strategy to teach to play the students involved in this work the main African traditional games, so practice and keep alive these traditions. For the development and implementation of the proposal are considered theoretical, conceptual and contextual frameworks.

KEYWORDS: Traditional African descent games

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales afrodescendientes como estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde porvenir, en el municipio de Olaya Herrera, es un trabajo para que los educandos aprendan los detalles más importantes de estas tradiciones que han formado parte de la cultura desde hace muchos años de nuestros ancestros en el municipio Olaya Herrera

En el primer capítulo se describe el problema con sus causas: los aparatos tecnológicos como el televisor, el celular, los videos juegos han desplazado los juegos tradicionales en la vereda Merizalde Porvenir y las consecuencias son la pérdida de identidad y el sedentarismo. El objetivo general es fomentar la práctica de los juegos tradicionales afrodescendientes de la vereda Merizalde en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir del municipio Olaya Herrera – Nariño. En la justificación se resalta la importancia de la realización de este trabajo para la comunidad, para la institución educativa, para los estudiantes y para la sociedad en general

En el capítulo dos: marco referencial se describe el marco contextual donde se da a conocer los detalles de la comunidad de Merizalde Porvenir donde se realiza el trabajo, en el marco conceptual se definen las palabras claves y demás termino utilizados. En el marco teórico se detallan teorías que sirven de referente a este trabajo como son las estrategias de aprendizaje y en el marco legal se describen artículos de la constitución política de Colombia, la ley general de la educación, decretos y normas que sustentan el trabajo realizado.

En el capítulo tres: la metodología se trabaja con paradigma crítico social, método deductivo, enfoque crítico social, se trabaja con diez estudiantes y como método de recolección de información se utiliza la entrevista. También se tiene en cuenta los conocimientos de los sabedores de la comunidad

En el capítulo cuatro para dar respuesta al objetivo específico uno se presenta un análisis de la información recogida a través de la entrevista, para dar repuesta al objetivo específico dos se presenta una propuesta pedagógica para solucionar la problemática encontrada en la comunidad y expuesta en el capítulo uno de este trabajo que consta de varias actividades, y para

dar respuesta al objetivo específico tres se implementa la propuesta pedagógica donde se hace un análisis y reflexión de los planes de aula aplicados.

También se destacan en este trabajo las conclusiones y recomendaciones detallando los aspectos más importantes donde los estudiantes aprenden a practicar los juegos más importantes afrodescendientes tradicionales del municipio Olaya Herrera.. En la bibliografía se referencian las citas de los autores utilizados en este trabajo y los anexos que son documentos importantes que soportan las diferentes actividades realizadas o investigadas

CAPITULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Identificación del problema

Los niños y los jóvenes actualmente están perdiendo las costumbres tradicionales de jugar con los compañeros en los diferentes espacios recreativos, como es el juego del trompo, la lleva, la libertad, entre otros practicados por los adultos mayores en la comunidad, es importante resaltar la importancia de los juegos tradicionales afrodescendientes en la historia y en la salud de las personas que lo han practicado a través de los tiempos. Hay muchas clases de juegos tradicionales dependiendo de las comunidades que conservan muchas culturas, aunque estas tradiciones tiendan a desaparecer. Observando el comportamiento de los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir del Municipio Olaya Herrera, departamento de Nariño, se deduce que los niños no practican los juegos tradicionales afrodescendientes propios de la comunidad e incluso ni los de otras culturas, además la escuela posee espacio físico para el desarrollo de actividades recreativas que exigen desplazamiento, pero a esto se le incrementa, la poca disposición de docentes y directivos en apoyar las actividades recreativas en la institución, especialmente los juegos tradicionales afrodescendientes propios de la comunidad, lo cual está haciendo que estas actividades tradicionales no se practiquen y tiendan a desaparecer.

Causas

Los adultos al dejar de practicar los juegos tradicionales afrodescendientes, los niños tampoco lo hacen y se dedican a otras actividades que tienen con facilidad a su alcance como es la televisión, el uso del computador o el celular, se están dedicando a actividades traídas de otras culturas, que poco a poco las van incorporando a las de ellos, trayendo consigo un desplazamiento que puede afectar su identidad

Consecuencias

La falta de práctica de los juegos tradicionales afrodescendientes genere la pérdida de la identidad cultural porque al no conocer los juegos tradicionales no pueden integrarlos a sus

aspectos culturales, como también su salud al no practicar juegos que le ayudan a mantener el cuerpo sano, evitando el sedentarismo

1.2 Pregunta Problematicadora

¿Cómo diseñar una estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, a través de Los juegos tradicionales afrodescendientes, en el municipio de Olaya Herrera?

1.3 Justificación

Este proyecto se realiza para fortalecer la enseñanza de la educación física a través de los juegos tradicionales, con lo cual también se recupera el uso de los juegos tradicionales afrodescendientes tradicionales más populares de la comunidad de Merizalde Porvenir, donde pueden participar docentes, padres de familia y estudiantes, después de que los alumnos del grado cuarto hayan aprendido a jugar, estos conocimientos los comparten con otras personas de la comunidad.

Pero antes se requiere crear en los directivos y docentes una conciencia hacia la implementación de la lúdica en los constructos teóricos de sus planes de estudios para que los niños y niñas que asisten a la institución lo hagan cada día más motivados y con esto mejorar su desarrollo académico, dándose cuenta de la necesidad de valorar las costumbres y tradiciones como medio de desarrollo para su formación personal y social

Es así como los juegos tradicionales afronariñenses, cumplen un papel determinante en el desarrollo integral del niño con la función de educar divirtiendo otorgándole el derecho de vivir y enriquecer su propio entorno por medio de la realización de diversas actividades, favoreciéndole desarrollar su inteligencia, iniciativa, creatividad y sociabilidad apoyándose en acciones que incentiven el desarrollo integral de los estudiantes.

Este trabajo es importante para que los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa exploren sus habilidades practicando los juegos tradicionales, con lo cual se mejora su creatividad y contribuyen a mantener vivas las tradiciones de la comunidad

Aprendiendo los estudiantes los juegos tradicionales, esto sirve para que se realicen campeonatos entre grados , lo cual sirve de ejemplo para otras instituciones, con lo cual se recuperan las tradiciones y se mejora la convivencia en la comunidad

La importancia de este proyecto radica porque muestra el juego como una expresión típica de la cultura afrodescendiente, se expresa como un fenómeno de vital importancia para el desarrollo de los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, lo cual los beneficia de forma individual y social; de allí que dentro de éste, se desarrollen elementos como la participación, teniendo en cuenta el placer y la obtención del gozo en un escenario tan común como lo es la escuela y la familia.

Por otro lado, se considera interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. el hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. "los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños de ciudad para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio." (MORENO MARTÍNEZ, Ramiro, 1998. Pág. 29)

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Diseñar una estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, a través de Los juegos tradicionales afrodescendientes, en el municipio de Olaya Herrera

1.4.2 Objetivos específicos

1. Identificar los conocimientos que poseen los estudiantes del grado cuarto acerca de los juegos tradicionales afrodescendientes, en la vereda Merizalde

2. Diseñar una estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, a través de Los juegos tradicionales afrodescendientes, en el municipio de Olaya Herrera

3. Implementar una estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, a través de Los juegos tradicionales afrodescendientes, en el municipio de Olaya Herrera

CAPITULO 2. MARCOS DE REFERENCIA

2.1 Marco contextual

La vereda Merizalde Porvenir fue fundada en el año 1.935 por el señor Cirilo Valencia y el señor Andrés pineda, después fueron llegando otras familias y hubo la necesidad de crear una escuela para los niños. Esta vereda pertenece al municipio Olaya Herrera, departamento de Nariño, cuenta con una población aproximada de trescientas personas entre niños, jóvenes y adultos María Caicedo (2019)

En la vereda Merizalde Porvenir sus habitantes son afrodescendientes y profesan sus costumbres tradicionales, aunque algunas tienden a desaparecer, se celebran fiestas religiosas católicas: san Antonio, la virgen del Carmen, las ánimas, la semana santa, las fiestas navideñas. También se celebran fiestas patrias: el 12 de octubre, 20 de julio y el 7 de agosto. En todas estas fiestas se bailaba al son de los cantos del currulao y música de cuerda, se tomaba guarapo y aguardiente de caña. Estas fiestas duraban varios días.

Se cree que algunas enfermedades como el ojo y el espanto, son producto de las creencias de los ancestros y tienen una curación especial, se cree que el mal aire es una enfermedad producida por las personas muertas y también se cree en los maleficios (brujería) producida por espíritus diabólicos

También se rinde culto a los muertos en los velorios donde se cantan alabaos y a los niños menores de quince años se despiden con chigualos donde se canta y baila al ritmo del cununo, el guasa y el bombo. También se toma aguardiente y guarapo en estos rituales

La primera escuela en la vereda Merizalde Porvenir fue creada en 1940 por el Señor Cirilo Valencia y el señor Andrés Pineda, proporcionando el terreno y la planta física, con el fin de implantar la educación en la comunidad, esto fue debido a la visita de un sacerdote que cuestiona la falta de una escuela.

Tiempo después los señores antes mencionados buscaron la colaboración de otros padres de familias para su ampliación y colaboración para el pago de la maestra, es decir comenzó como un Centro Educativo Privado. Actualmente se conoce como institución educativa Merizalde Porvenir ofrece los grados desde preescolar hasta once y cuenta con ciento ochenta y dos estudiantes en los diferentes grados

La misión de la institución educativa Merizalde Porvenir es apostarle a la formación integral y responsable de ciudadanos competentes y con calidad humana en la convivencia democrática y comprometida con la sociedad Merizaldeña, Olayenses y colombiana en la práctica de los valores, con el firme propósito de contribuir a la construcción de un país productivo y competitivo. Ligia Cuero (2019)

La visión de la institución educativa Merizalde Porvenir es aspirar hacia el 2023 consolidarnos como una Institución Educativa dinámica, crítica y eficaz caracterizada por los fundamentos de la democracia participativa y enfocada a fomentar la agricultura en nuestra región, preparada humana y académicamente para afrontar los retos y demandas del siglo XXI con el propósito de constituirnos en líderes del ámbito educativo Merizaldeño. Nos proponemos consolidarnos como un espacio educativo promotor del desarrollo humano, de fuente del conocimiento y de transformaciones individuales y colectivas. Ligia Cuero (2019)

2.2 Marco conceptual

El juego es una manifestación de amistad que une a las personas, porque desde niños nos enseñaron nuestros padres y en la escuela a jugar con nuestros amigos, con lo cual uno se siente bien, tranquilo, juega en paz y esto creo que nos ayuda a dedicarnos mas al estudio, uno le coge amor porque allá en la escuela además de estudiar uno jugaba en los descanso, porque en la casa, nuestros padres nos limitaban, jugábamos poco. María Caicedo (2019)

Juegos tradicionales: entraron a nuestra región desde que legamos a esta comunidad que éramos niños, jugábamos con los otros muchachos de la vereda, nuestros padres a veces nos regañaban porque jugábamos mucho tiempo, lo hacíamos en la escuela y en la casa, porque nos divertíamos muchos, esto lo hacíamos como hermanos y en orden, habían varios juegos, pero los que más practicábamos eran el quemao, la cebollita y el yeimi, éramos expertas en esto juegos y cuando alguien no sabía le enseñábamos o ellos mirándonos jugar aprendían. Son juegos

tradicionales porque los heredamos de nuestros amigos, abuelos o padres, aprendimos mirando todo lo que sabemos. María Caicedo (2019)

Algunos juegos tradicionales afrodescendientes en el municipio Olaya Herrera

1. El agua de limón

Según Ligia Cuero (2019), este juego se practica de la siguiente forma:

1. se ponen de pies todos.
2. Hacen una ronda redonda
3. se toman de las manos
4. El modelador debe seccionarse que estén números pares o sea que sean 10, 14, 16, 18 o 20.
5. Ordena que al finalizar la ronda empezado con el incluido todos deben quedarse en parejas y el que quede solo tendrá una penitencia.
6. Empieza a dar vuelta cantando vamos a jugar con agua de limón, el que queda solo penitencia pagara.
7. Se canta tres veces.
8. Se sueltan y cada uno busca su pareja el que queda solo cumple una penitencia que puede ser: cantar, decir un chiste, una poesía o baila.

Figura1.

Practicando el juego el agua de limón



2. La panda

Se juega de la siguiente forma según Ligia Cuero (2019):

1. Organizan dos grupos de estudiantes que sean igual el número.
2. Se colocan frente a frente de manera que cada uno tenga su pareja.
3. se busca dos fichas cada una de su color y se muestra.
- 4 La esconde entre ellos.
5. Se colocan en manos así a otras y dicen todo el grupo que le toca entre la panda pandilla adivina adivinador quien tiene la tapilla.
5. se ponen todos en manos hacia adelantes serrada y del otro grupo sale uno que es el adivinador y toca la mano de quien la tiene si adivina tocar quien la tiene es el grupo pierde y le toca en otro grupo hacer lo mismo se cuenta que grupo adivina más y el que tiene más punto gana.

3. La yuca

1. Se coloca todas en fila india el que se cree más potente se pega de un árbol denominada la mata y de la cintura de cada uno se pegan los demás.
2. El ultimo arrancador.

3. Al meneador dice si tu hombre dice compadre y si una mujer si es una mujer comadre dame una yuca responde y la mata que le di Alex, responde la mata yo la puse en el fogón y el ratón se la comió dice la mata, arráncala si puedes.

4. Jale con fuerza hasta arrancarla. Ligia Cuero (2019)

4. La lleva.

1 Se colocan todos en paz de ronda a numerarse y el ultimo es la lleva.

2 Empiece el juego no mas es a tocar esa persona y a no dejarse tocar a quien la lleva, esto se hace en un patio muy grande para que se pueda practicar el juego. Ligia Cuero (2019)

Figura 2.

Practicando el juego de la lleva



5. La libertad

1. Se organizan en dos grupos iguales.

2. sorteán la salida, la dinámica en agarrar a las del grupo que se buscan y se les da tres golpes pasito en la espalda, se busca un árbol y los que se agarran se van pegando agarrándose las manos unos con otros, si uno que se vuelan llega y uno lo pueden agarrar y tocar a uno de ellos que están privado de la libertad ya todos son libres, y pueden volarse de nuevo, este ejercicio será hasta tratar de agarrarlos a todos y privarlos de la libertad luego se vuela el otro grupo. Ligia Cuero (2019)

6. Pan quemao

1. Se coloca en fila india
2. Se colocan frente al modelador.
3. Se toman de las manos.
4. Únicamente se quedan los dos más fuerte uno se toma y quedan suelto en forma de “c”
5. Dice el uno cuantos panes hay en el horno? Responde 25 y 1 quemado. Quien lo quemó? Se pícaro de mi ahijado se come por medio de dos de acuerdo que se vuelvan chicharrón por ladrón queda de espalda con los brazos cruzados se repite hasta que queden todos menos en de las puntas y por último se practica con fuerza y el que más saca le gana. Ligia Cuero (2019)

Figura 3.

Practicando el juego del pan quemao



7. El Miron Miron

1. Se sacan dos jefes.
2. Se toman de las manos quedándose frente a frente.
3. Los demás se colocan en fila india.
4. Los dos jefes el uno se llama Pablo.

5. Moviendo los brazos los jefes la manda dan vueltas cantando mirón mirón de dónde vienes tanta gente.

Mirón mirón este puente esta caída

Mirón mirón con que lo componemos

Mirón mirón con que camilla se fueron.

Que parece el rey que ha de pasar el hijo del conde se ha de quedar.

6. pasando entre por entre medio del brazo de los dos jefes que queda el ultimo se le pregunta para dónde quiere ir donde pedro o donde pablo el decide y se cola detrás del elegido hasta que se pasen todos, luego se realiza fuerza el que más gente forma ha ganado. María Caicedo (2019)

Figura 4.

Practicando el juego el mirón



8. El rey manda

1. Se saca un modelador.

2. Se saca un rey converso con el modelador el modelador dice que demos el rey manda que se quiten las camisas. Por ejemplo y de allí todo lo que el rey quiere lo que hagan los demás y quien llegue primero el rey lo felicita y el último le coloca una penitencia. María Caicedo (2019)

9. El lobo y el bosque

1. Se saca un modelador amigo del lobo y el papel del modelador es decir contando jugaremos en el bosque mientras que el lobo vendrá, lo vendrá.

2. El lobo dice me estoy bañando sigue con jugaremos en el bosque mientras que el lobo vendrá, lobo vendrá contesta el lobo me estoy vistiendo, me estoy colocando la corbata, me estoy colocando zapatos, luego sale el lobo y a quien él agarra, los demás los ponen una penitencia. María Caicedo (2019)

10. El florón

Según Beatriz Caicedo (2019), este juego se practica cuando fallecen niños o niñas desde el día que nacen hasta los siete años.

1. Se colocan todos los que quieran jugar con los pienses semi escogido se coloca un buscador en el centro.

2. Se toca con un bombo y todos los participantes cantan el florón puede el sol, pañuelo, pasando por debajo de las piernas, se canta el florón esta en mis manos, está el florón mostrándolo, luego se esconde en busca dar buena hasta encontrarla.

11. El trapiche

Similar al florón, según María Caicedo (2019), se sientan todos los que quieran jugar

1. Se busca un bombo

2. Se colocan cantando con los pies estirados.

3. Se coloca uno de pies en el centro que quiera y aguante por que este se puede marear.

4. Se coloca el del centro en las manos en la nuca.

5. Dos jugadores cantan sosteniendo con las manos de manera que no se puede dejar caer respondiéndolo para el lado derecho cantando.

6. Trapiche pole mole tu caña morada muélela de mañanita y también de madrugada.

Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. De este modo dan cuenta también los juguetes: "La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del ser humano". (Santis, J. A. 2008).

Muchos de los adultos le damos importancia a los juegos tradicionales, porque en la época de nuestra niñez nos divertíamos con ellos y esto nos unía a todas las familias, porque a los adultos les encantaba ver jugar a sus hijos, parientes o familiares, además era la única forma de divertirnos, por eso nuestros padres nos dejaban jugar. Ligia cuero (2019)

La identidad cultural es la vigencia del hombre, como célula de un grupo humano, con todos los valores de su origen, de su carácter y de su ubicación histórica. "La identidad cultural involucra costumbres, tradiciones, folclor, arte origen racial, aculturación, pensamiento religioso, todos estos aspectos son de vital importancia, ya que a medida que ha transcurrido el tiempo el hombre se ha visto en la necesidad de formar grupos humanos para defender sus valores" (Marulanda, Morales, O., 1988)

2.3 Marco teórico

La pedagogía crítica se propone potenciar el papel de los sujetos a partir de la ejercitación de la crítica y de su imaginación para que comprometan su acción educativa (que es al mismo tiempo política) en beneficio de una organización social democrática, justa y equitativa. Ideas Principales En el mundo de hoy es preocupante observar la gran pérdida de juegos cotidianos que han sido brutalmente cambiados por el televisor, por el computador, por el mp3 entre otros que las escuelas tenemos la obligación de protegerlos para que esos juegos que han pasado de generación en generación y que tanto bien le han hecho a la sociedad no se pierdan en el olvido. (Erickson, E. 1996, pag. 149).

El juego desde la perspectiva de Piaget: "Acción libre considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuos que la práctica." (Piaget, J.

1999, p. 49). El juego es una forma particularmente poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño. Las funciones del juego difieren con la edad cronológica del niño muchas actividades del interior y del exterior del niño son determinadas por el equipo, el espacio. El juego siempre ha hecho parte del ser humano prácticamente se dice que nacimos jugando por tanto este ha servido para conservar culturas, comunidades, naciones porque ha hecho parte de la vida cotidiana y algunos de ellos caracterizan a una comunidad determinada es el caso de la comunidad afro que tiene su legado cultural y uno de los más ricos en Colombia en juegos y rondas.

Esencia del juego. Lo que guía al juego cualquiera que este sea es la tolerancia que ofrece lo real a tales dominios imaginarios. Hemos observado que la permanencia de los padres es garantía del juguete cierto de esa naturaleza el investigador Erickson propone; el juego es el primer auto cósmico, y el niño se denomina con su propio cuerpo, luego se expande hacia la microsfera, es decir al pequeño mundo de los juguetes que puede utilizar refugios constituidos por el niño para poder volver a el cuándo necesite rehacer su yo. Y en cada etapa del niño este se refugia en el juego por diferentes motivos es por ello que consideramos al juego como una actividad importante para fortalecer la enseñanza de la educación física, y también a través de ello promover los valores culturales propios, las normas de convivencia de la comunidad y en si parte de la identidad propia de los niños y las niñas del centro educativo Merizalde Porvenir.

Siendo así, podemos afirmar que el currículo es la respuesta a las preguntas para qué estudiamos (metas y objetivos), qué estudiamos (contenidos), cuánto y en qué orden lo estudiamos (alcance y secuencia), y a través de qué medios conducimos o suscitamos la actividad de estudio y evaluamos sus resultados (actividades de enseñanza y aprendizaje y evaluación). Tiene sentido introducirle a esta definición el concepto de responsabilidad educativa de manera que se asegure lo más posible que lo planificado, al recibir el debido insumo, obtenga los resultados esperados. (Erickson, E, 1996. Pag 149). Aplicando los aportes de este autor nos damos cuenta que trabajamos con la implementación de unas estrategias para que los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Las Marías aprendan a tocar los diferentes ritmos tradicionales con los instrumentos musicales que han divertido a los habitantes de la región

afrodescendiente, se planearon los objetivos y se realizaron actividades que condujeron a cumplir con los logros trazados para que se produjeran los aprendizajes

2.4 Marco legal

La constitución política del 91 dispone a la educación como un derecho fundamental del ser humano que además invoca obligaciones y deberes que se deben cumplir para tener acceso a la permanencia en el sistema educativo.

En su Artículo 7o. El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación colombiana.

Artículo 8o. Es obligación del Estado y de las personas proteger las riquezas culturales y naturales de la Nación.

El artículo 44: sitúa como derecho fundamental de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social la alimentación balanceada, su nombre, y nacionalidad, tener una familia, la educación, la recreación, la cultura y libre expresión.

Es obligación de todos no privar a los niños de sus derechos y brindar la ayuda para su desarrollo integral teniendo en cuenta sus intereses y necesidades tomando el juego específicamente aquellos que lo llevan a una excelente convivencia como mecanismo de recreación, de participación aquí llega el papel fundamental de la escuela como agente mediador de este propósito.

Pasamos al artículo 52: que reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre, el estado fomentara estas actividades.

En el artículo 70: El estado debe promover y fomentar el acceso a la cultura a todos los colombianos y debe impulsar la educación basada en la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en el proceso de creación de la identidad nacional. Mediante los juegos tradicionales perfectamente se puede recoger este principio desde lo pedagógico y lo legal.

El artículo 103 establece que el estado contribuirá en la organización, capacitación de las asociaciones profesionales, comunitarias, juveniles que constituyen mecanismos democráticos de representación en las instancias de participación.

Así mismo el artículo 55 transitorio de la constitución dice en uno de sus apartes crear una ley que establezca mecanismos para la protección de la identidad cultural de estas comunidades y para el fomento de su desarrollo social y cultural de este modo se crea:

1.3.2. La ley 70 del 1993 ley de la Afrocolombianidad dicha ley se fundamenta en los siguientes principios:

El reconocimiento y la protección de la diversidad étnica y cultural y el derecho a la igualdad de todas las culturas que conforman la nacionalidad colombiana.

El respeto a la integralidad y la dignidad de la vida cultural de las comunidades negras. De acuerdo con ellos dedican el capítulo 6 a descifrar lo que se adquiere con lo anterior:

ARTÍCULO 32. El Estado colombiano reconoce y garantiza a las comunidades negras el derecho a un proceso educativo acorde con sus necesidades y aspiraciones etnoculturales. La autoridad competente adoptará las medidas necesarias para que en cada uno de los niveles educativos, los currículos se adapten a esta disposición.

ARTÍCULO 39. El Estado velará para que en el sistema nacional educativo se conozca y se difunda el conocimiento de las prácticas culturales propias de las comunidades negras y sus aportes a la historia y a la cultura colombiana, a fin de que ofrezcan una información equitativa y formativa de las sociedades y culturas de estas comunidades.(constitución política de Colombia Santafé de Bogotá Colombia, 1991).

Estos artículos se relaciona con este trabajo, porque como se puede observar desde la constitución política colombiana y la ley 70, el estado está obligado a brindar educación a todos los niños y las niñas, y que en el caso de comunidades afrodescendientes debe brindarse una educación pertinente a sus características étnicas y culturales. Respondiendo a este marco legal, se diseña una estrategia lúdica para la enseñanza de la educación física a través de los juegos tradicionales como recurso etnopedagógico.

CAPITULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Paradigma

El paradigma crítico social por lo tanto, se caracteriza por ser emancipador, ya que invita al sujeto a un proceso de reflexión y análisis sobre la sociedad en la que se encuentra implicado y la posibilidad de cambios que el mismo es capaz de generar. Según Freire (1989:157) esta ideología emancipadora, “se caracterizaría por desarrollar “sujetos” más que meros “objetos”, posibilitando que los “oprimidos” puedan participar en la transformación socio histórica de su

sociedad”. Este paradigma se relaciona con el trabajo realizado porque se enfoca a que los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir aprendan a practicar los juegos tradicionales que a través de los tiempos se han jugado en las comunidades del municipio Olaya Herrera, produciendo cambios en su formación en cuanto a lo tradicional

3.2 Método

Se conoce como **método deductivo** a un tipo de razonamiento lógico que se caracteriza por extraer conclusiones válidas particulares a partir de una premisa o hipótesis general. Este tipo de pensamiento opera cuando las conclusiones se hallan de alguna manera “dentro” de las premisas. Además, el razonamiento debe formular de manera adecuada el procedimiento para inferirlas. Esto quiere decir que el **método deductivo**, si se lleva a cabo de manera válida y correcta, y si las premisas son a su vez válidas y ciertas, arrojará siempre resultados válidos y correctos. Para garantizar esto, los razonamientos de tipo deductivo se rigen por las normas de inferencia o reglas de transformación. Wikipedia (2019). Este concepto se relaciona con el trabajo realizado porque se utilizan estrategias y se extraen conclusiones lógicas para que los educandos se apropien de los conocimientos impartidos para que aprendan a practicar los juegos tradicionales afrodescendientes del municipio Olaya Herrera

3.3 Enfoque

González (2013), refiere que el enfoque cualitativo aborda lo real en cuanto proceso cultural, desde una perspectiva subjetiva, con la que se intenta comprender e interpretar todas las acciones humanas, las vivencias, las experiencias, el sentir, con el fin de crear formas de ser en el mundo de la vida. En este sentido, es importante reflexionar acerca de lo importante que es investigar a partir de las propias experiencias, que llevarán a una explicación acerca de lo que se hace, lo que se piensa y cuál es su fin o propósito. (pág. 120) .este concepto del autor se relaciona con este trabajo porque se esta trabajando con lo tradicional, buscando recuperar expresiones que tienden a desaparecer como son los juegos afrodescendientes que se practicaban en el municipio Olaya Herrera

3.4 Población y Muestra

Población

La institución educativa Merizalde Porvenir, el grado cuarto cuenta con un total de veinte estudiantes. Ligia Cuero (2019)

Censo

Se trabajó con toda la población, es decir que se hizo un censo en el grado cuarto, debido a la cantidad de estudiantes, son 20 estudiantes.

3.3 Herramientas de recolección

La herramienta utilizada en este trabajo para la recolección de la información es la entrevista, la cual fue diseñada y aplicada a diez estudiantes del grado tercero de la institución educativa Merizalde Porvenir, con este instrumento se pudo obtener información relevante sobre los conocimientos que tenían los educandos de los juegos tradicionales afrodescendientes en el municipio Olaya Herrera. Se entrevistó a cada uno de los estudiantes mencionados

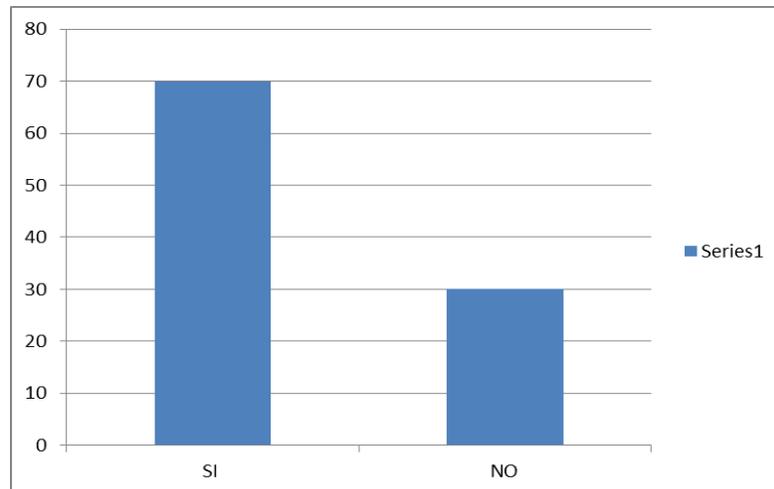
CAPITULO 4. DESARROLLO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 los conocimientos que poseen los estudiantes del grado cuarto acerca de los juegos tradicionales afrodescendientes, en la vereda Merizalde.

Análisis de las entrevistas

Figura 5.

Los juegos



En la anterior grafica se muestra que

Del total de 10 de personas encuestadas el 70% manifiesta que si sabe que es un juego y el 30%

Respondieron que no saben

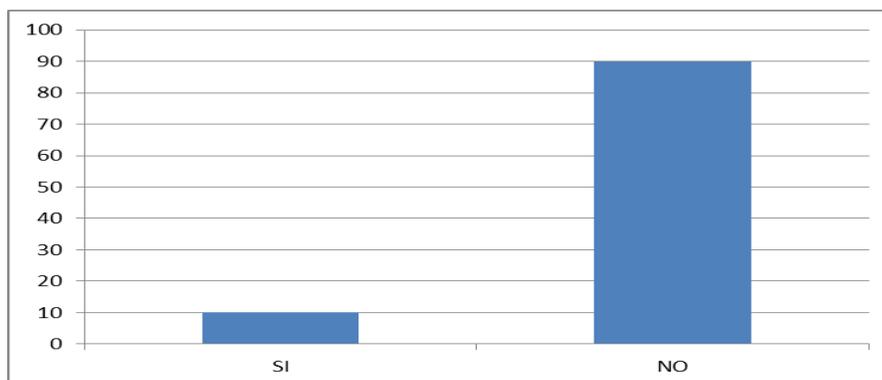
Los estudiantes en su gran mayoría muestran que el 70% saben que es un juego

Del 100% de los encuestado el 70% respondió que si sabe que es un juego

Es evidente en la gráfica que el 70% de los estudiantes saben que es un juego

Figura 6.

Le gusta jugar solo



En la anterior grafica se muestra que

Del total de personas encuestadas el 90% le gusta jugar solo

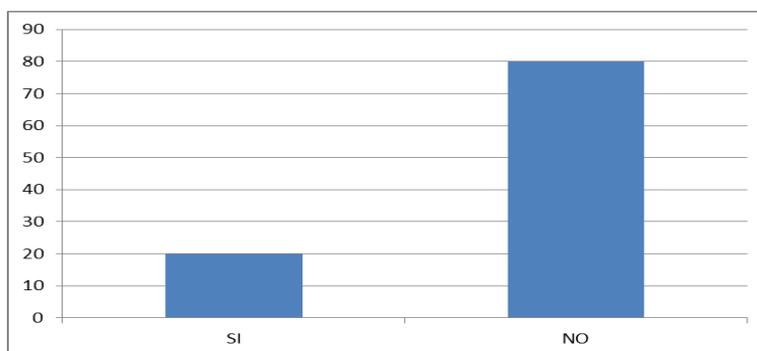
Los estudiantes en su gran mayoría muestran que el 90% no les gusta jugar solos

Del 100% de los encuestados el 90% respondió que le gusta jugar solo

Es evidente en la gráfica que el 10 % de los encuestados le gusta jugar solo

Figura 7.

Conocimiento de los juegos tradicionales



En la anterior grafica se muestra que

Del total de personas encuestadas el 20 % conoce los juegos tradicionales

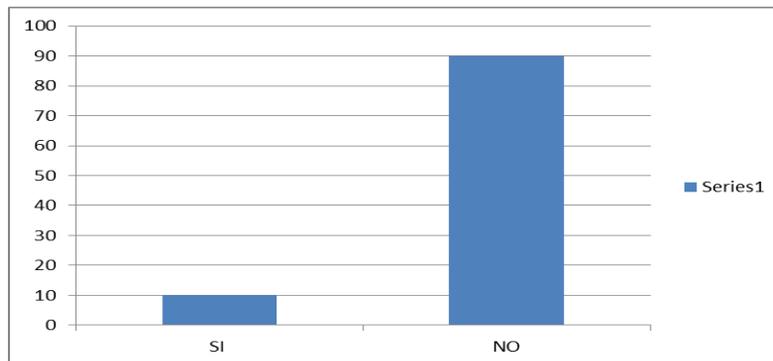
Los estudiantes en su gran mayoría muestran que el 80% no conocen los juegos tradicionales

Del 100% de los encuestados el 80% respondió que no conoce los juegos tradicionales

Es evidente en la gráfica que el 20 % conoce los juegos tradicionales

Figura 8.

Práctica de algún juego tradicional



En la anterior grafica se muestra que

Del total de personas encuestadas el 10% practica algún juego tradicional

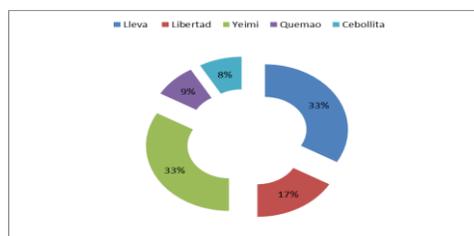
Los estudiantes en su gran mayoría muestran que el 90 % no practica algún juego tradicional

Del 100% de los encuestado el 10% respondió que si practica algún juego tradicional

Es evidente en la gráfica que el 90 % de los entrevistados no practica ningún juego tradicional

Figura 9

Juegos que conoce



En la anterior grafica se muestra que

Del total de personas encuestadas el 100%

Los estudiantes en su gran mayoría muestran que el 33% conoce el juego del yeimi

Del 100% de los encuestado el 33% respondió que conoce el juego de la lleva

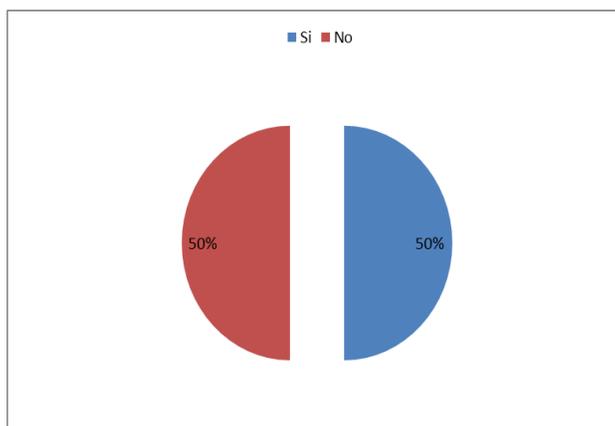
Los estudiantes en su gran mayoría muestran que el 17% conoce el juego de la libertad

Los estudiantes en su gran mayoría muestran que el 8% conoce el juego de la cebollita

Del 100% de los encuestados el 9% respondió que conoce el juego del quemao

Figura 10

Sus padres le han hablo de los juegos



En la anterior grafica se muestra que

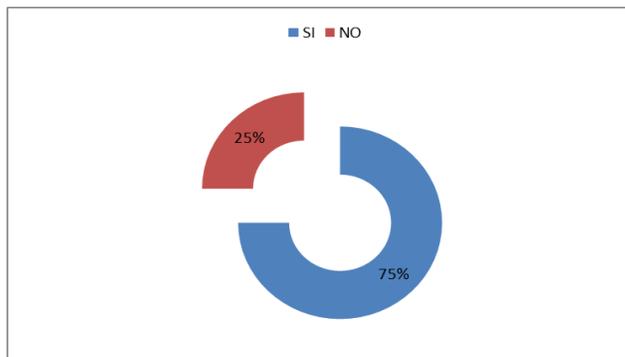
Del total de personas encuestadas el 100%

Los estudiantes muestran que el 50% dice que sus padres le han hablado de los juegos tradicionales

Del 100% de los encuestados el 50% respondió que sus padres no les han hablado de los juegos tradicionales

Figura. 11

Sabe que los juegos ancestrales son los heredados por nuestros abuelos



En la anterior grafica se muestra que

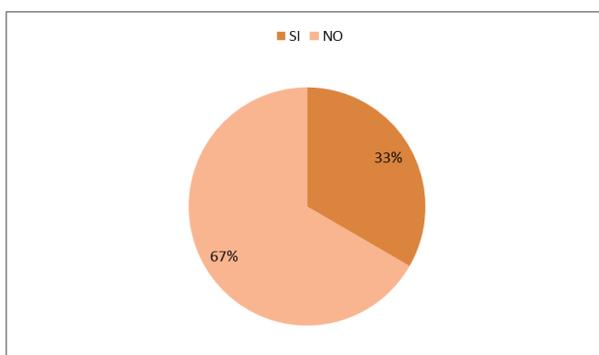
Del total de personas encuestadas el %

Los estudiantes en su gran mayoría muestran que el 25% sabe que los juegos ancestrales son heredados de los antepasados

Del 100% de los encuestado el 75% respondió que no sabe que los juegos ancestrales son heredados de los antepasados

Figura 12

En la escuela practican juegos tradicionales



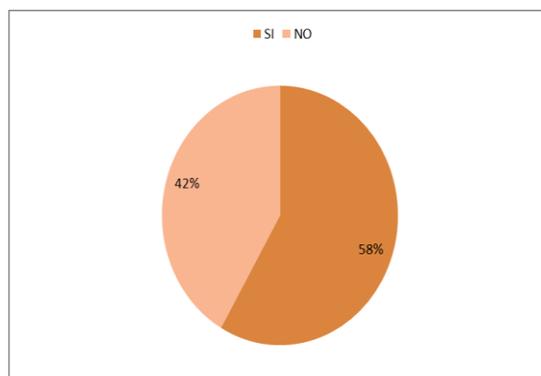
En la anterior grafica se muestra que

Del total de personas encuestadas el 33% manifiesta que en la escuela practican los juegos Tradicionales, mientras que en gran mayoría muestran el 67% muestran que en la escuela no Practican los juegos tradicionales

Es evidente en la gráfica que el 67 % dice que en la escuela no practican juegos tradicionales

Figura 13

En la calle practica Juegos tradicionales



En la anterior grafica se muestra que

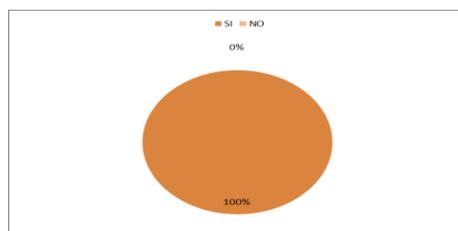
Del total de personas encuestadas el 42 % manifiesta que en la calle practica los juegos tradicionales

Los estudiantes en su gran mayoría muestran que el 58 % manifiestan que en la calle no practican los juegos tradicionales

Es evidente en la gráfica que el 58 % no practica los juegos tradicionales en la calle

Figura 14

Le gustaría practicar juegos tradicionales en la escuela



En la anterior grafica se muestra que

Del total de personas encuestadas el 100 % manifiesta que le gustaría practicar los juegos tradicionales en la escuela

Es evidente en la gráfica que el 100 % de los encuestados le gustaría practicar los juegos tradicionales en la escuela

4.2 Diseño de estrategia pedagógica

Con este punto se da respuesta al segundo objetivo específico de este trabajo que consiste en diseñar una estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, a través de Los juegos tradicionales afrodescendientes, en el municipio de Olaya Herrera

Para cumplir con este objetivo se diseña en una malla curricular cuatro planes de aula, con actividades que buscan cumplir con las necesidades de los estudiantes de aprender a conocer y practicar los principales juegos tradicionales utilizados por los afrodescendiente en la vereda Merizalde Porvenir del municipio Olaya Herrera - Nariño . a continuación se describen los puntos trabajados en la malla curricular

Malla curricular

Título del Proyecto: los juegos tradicionales afrodescendientes de la vereda Merizalde para fortalecer la enseñanza de la educación física de los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde porvenir del municipio Olaya herrera – departamento de Nariño

Objetivo General del Proyecto: fortalecer la enseñanza de la educación física a través de los juegos tradicionales afrodescendientes en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir del municipio Olaya Herrera, departamento de Nariño

Integrantes: María Jesús Rodríguez y Milton Yesque

Institución educativa: Merizalde Porvenir **Grado a cargo:** cuarto **No. de estudiantes:** 12

Objetivo del plan de aula: identificar los aspectos más importantes de los juegos tradicionales afrodescendientes en Olaya Herrera

PLAN DE AULA 1: SEMANA DEL 5 de noviembre de 2018 **AL** 9 de noviembre de 2018

Tabla 1.
Plan de aula 1

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR (TEMAS)	RECURSO ETNO PEDAGÓGICO	METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA
Conoce los juegos tradicionales afrodescendientes en Olaya Herrera	<p>Saber: Expresa con detalles sobre los juegos tradicionales afro de Olaya Herrera y su importancia</p> <p>Saber hacer: elabora un cuadro sinóptico sobre los juegos tradicionales afro de Olaya Herrera y su</p>	Los juegos tradicionales afrodescendientes en Olaya Herrera	Juegos tradicionales afrodescendientes en Olaya Herrera Yeimi, quemao, la lleva, la libertad	Se le entrega material impreso a cada educandos con el tema a tratar, se le explica desde el tablero por parte de la docente, cada estudiante lee y analiza el material entregado para exponerlo desde el tablero y se realiza la

	<p>importancia</p> <p>Ser: explica a sus lo que sabe sobre los juegos tradicionales afro</p>			<p>evaluación correspondiente</p>
--	---	--	--	-----------------------------------

Título del Proyecto: los juegos afrodescendientes de la vereda Merizalde para fortalecer la enseñanza de la educación física de los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde porvenir del municipio Olaya herrera – departamento de Nariño

Objetivo General del Proyecto: fortalecer la enseñanza de la educación física a través de los juegos afrodescendientes en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir del municipio Olaya Herrera, departamento de Nariño

Integrantes: María Jesús Rodríguez y Milton Yesque

Institución educativa: Merizalde Porvenir **Grado a cargo:** cuarto **No. de estudiantes:** 12

Objetivo del plan de aula: Enseñar a los estudiantes las normas para el juego del Yeimi de forma teórica y práctica

PLAN DE AULA 1: SEMANA DEL 12 de noviembre de 2018 **AL** 16 de noviembre de 2018

Tabla 2.
Plan de aula 2

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR (TEMAS)	RECURSO ETNO PEDAGÓGICO	METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA
<p>Enseñar a los estudiantes cómo se practica el juego del Yeimi</p> <p>Enseñar a los</p>	<p>Saber: sabe cómo se practica el juego del Yeimi en Olaya Herrera y su importancia</p>	<p>El juego del Yeimi en Olaya Herrera</p>	<p>El juego del yeimi</p> <p>Partido del juego del yeimi</p>	<p>Se le entrega material impreso a cada educandos con el tema a tratar, se le explica desde el</p>

<p>estudiantes a jugar un partido de Yeimi</p>	<p>Saber hacer: elabora una cartelera sobre el juegos del Yeimi en Olaya Herrera y su importancia Ser: ayuda a sus compañeros a entender la práctica del juego del Yeimi en Olaya Herrera Saber: sabe jugar el juego del Yeimi en Olaya Herrera Saber hacer: elabora una cartelera sobre el juegos del Yeimi en Olaya Herrera Ser: comparte con sus compañeros la práctica del juego del Yeimi</p>			<p>tablero por parte de la docente, cada estudiante lee y analiza el material entregado para exponerlo en grupo de tres y se realiza la evaluación correspondiente</p>
--	---	--	--	--

Título del Proyecto: los juegos afrodescendientes de la vereda Merizalde para fortalecer la enseñanza de la educación física de los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde porvenir del municipio Olaya herrera – departamento de Nariño

Objetivo General del Proyecto: fortalecer la enseñanza de la educación física a través de los juegos afrodescendientes en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir del municipio Olaya Herrera, departamento de Nariño

Integrantes: María Jesús Rodríguez y Milton Yesque

Institución educativa: Merizalde Porvenir

Grado a cargo: cuarto

No. de

estudiantes: 12

Objetivo del plan de aula: Enseñar a los estudiantes las normas para el juego del quemao de forma teórica y práctica

PLAN DE AULA 1: SEMANA DEL 19 de noviembre de 2018 **AL** 23 de noviembre de 2018

Tabla 3.
Plan e aula 3.

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR (TEMAS)	RECURSO ETNO PEDAGÓGICO	METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA
<p>Enseñar a los estudiantes cómo se practica el juego del quemao</p> <p>Enseñara a los estudiantes a jugar un partido de quemao</p>	<p>Indicadores de desempeño</p> <p>Saber: sabe cómo se practica el juego del quemao en Olaya Herrera y su importancia</p> <p>Saber hacer: elabora una cartelera sobre el juegos del quemao en Olaya Herrera y su importancia</p> <p>Ser: ayuda a sus compañeros a entender la práctica del juego del</p>	<p>El juego del quemao en Olaya Herrera</p>	<p>El juego del quemao en Olaya Herrera</p> <p>Un partido de juego del quemao</p>	<p>Se le entrega material impreso a cada educandos con el tema a tratar, la docente hace una explicación sobre el tema, cada estudiante lee y analiza el material entregado para exponerlo en grupo de tres, luego se les enseña a jugar quemao, se juega</p>

	quemao en Olaya Herrera Saber: sabe jugar el juego del quemao afro Saber hacer: elabora una cartelera sobre el juegos del quemao Ser: comparte con sus compañeros la práctica del juego del quemao			un partido y se realiza la evaluación correspondiente
--	--	--	--	---

Título del Proyecto: los juegos tradicionales afrodescendientes de la vereda Merizalde para fortalecer la enseñanza de la educación física de los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde porvenir del municipio Olaya herrera – departamento de Nariño

Objetivo General del Proyecto: fortalecer la enseñanza de la educación física a través de los juegos tradicionales afrodescendientes en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir del municipio Olaya Herrera, departamento de Nariño

Integrantes: María Jesús Rodríguez y Milton Yesque

Institución educativa: Merizalde Porvenir **Grado a cargo:** cuarto **No. de estudiantes:** 12

Objetivo del plan de aula: Enseñar a los estudiantes las normas para el juego de la lleva de forma teórica y práctica - jugar un partido de la lleva

PLAN DE AULA 1: SEMANA DEL 26 de noviembre de 2018 AL 30 de noviembre de 2018

Tabla 4.
Plan d aula 4

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE	SABERES A DESARROLLAR	RECURSO ETNO	METODOLOGÍA PARA EL
-----------	---------------	-----------------------	--------------	---------------------

	APRENDIZAJE	(TEMAS	PEDAGÓGICO	DESARROLLO DEL PLAN DE AULA
<p>Enseñar a los estudiantes sobre la practica el juego de la lleva</p> <p>Enseñar a los estudiantes a jugar un partido de la lleva</p>	<p>Saber: sabe cómo se practica el juego de la lleva en Olaya Herrera y su importancia</p> <p>Saber hacer: elabora un dibujo sobre el juegos de la lleva en Olaya Herrera y su importancia</p> <p>Ser: ayuda a sus compañeros a entender la práctica del juego de la lleva en Olaya Herrera</p> <p>Saber: sabe jugar el juego de la lleva</p> <p>Saber hacer: elabora un cuadro sinóptico sobre el juego de la lleva</p> <p>Ser: comparte con sus compañeros la práctica del juego de la lleva</p>	<p>El juego de la lleva en Olaya Herrera</p>	<p>El juego de la lleva</p> <p>Un partido del juego de la lleva</p>	<p>Se le entrega material impreso a cada educandos con el tema a tratar, la docente hace una explicación sobre el tema, cada estudiante lee y analiza el material entregado para exponerlo en grupos de cuatro, luego se les enseña a jugar la lleva, se juega un partido de la lleva y se realiza la evaluación correspondiente</p>

Este proyecto no se inscribe en una normatividad del ministerio de educación colombiano sino que se cuenta con autonomía para el desarrollo del currículo propio

4.3 Implementación de la estrategia metodológica, pedagógica, didáctica o lúdica

En este punto se da respuesta al tercer objetivo específico que consistió en Implementar una estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, a través de Los juegos tradicionales afrodescendientes, en el municipio de Olaya Herrera

La implementación de esta propuesta pedagógica fue de gran ayuda para los estudiantes, porque aprendieron a practicar los juegos tradicionales afrodescendientes más comunes de la vereda Merizalde porvenir como son el quemao, la lleva, la libertad, el pan quemao, entre otros

Fue de gran importancia la ayuda de los sabios de la comunidad de Merizalde porvenir, lo cual permitió que sus conocimientos en cuanto a los juegos tradicionales se transmitieran a los educando del grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, esto partiendo de los conocimientos que tenían los estudiantes acerca de los juegos tradicionales, que fueron obtenidos a través de entrevistas

Funcionó la propuesta pedagógica dejando importantes conocimientos para los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir, lo que también contribuye a recuperar las tradiciones de los juegos tradicionales afrodescendientes en esta vereda y en general en la región

ACTIVIDAD 1

TEMA: Los juegos tradicionales afrodescendientes en Olaya Herrera

Taller:

FECHA: octubre 1 de 2018

DURACION: dos horas

METODOLOGIA:

Se le entrega material impreso a cada educandos con el tema a tratar, se le explica desde el tablero por parte de la docente, cada estudiante lee y analiza el material entregado para exponerlo desde el tablero y se realiza la evaluación correspondiente

Logros: conoce los juegos tradicionales afrodescendientes de Olaya Herrera

Descripción: Llegamos al salón de clases a las ocho de la mañana, nos reunimos con diez estudiantes, luego se le hizo entrega a cada uno material impreso, se indaga para saber los conocimientos previos sobre el tema a tratar, explicamos desde el tablero los juegos tradicionales afrodescendientes en Olaya Herrera, los educandos preguntan y se les explica hasta que entiendan el tema. Sus debilidades fueron la falta de concentración y sus fortaleza la responsabilidad para trabajar en la actividad. Se utilizaron como **Recursos:** salón de clases, material impreso, cuaderno, libros, marcadores, laminas, tablero, se observaron los siguientes **Indicadores de desempeño:** **Saber:** Expresa con detalles sobre los juegos tradicionales afro de Olaya Herrera y su importancia. **Saber hacer:** elabora un cuadro sinóptico sobre los juegos tradicionales afro de Olaya Herrera y su importancia. **Ser:** explica a sus lo que sabe sobre los juegos tradicionales afro. **EVALUACION** corresponde a una prueba escrita, donde todos los estudiantes la aprobaron

ACTIVIDAD 2

TEMA: Los juegos tradicionales afrodescendientes en Olaya Herrera

EXPOSICION

FECHA: octubre 18 de 2018

DURACION: dos horas

METODOLOGIA

Cada estudiante lee y analiza el material entregado por la parte de la docente para exponerlo desde el tablero en tres grupos y se realiza la evaluación correspondiente

Logros: conoce los juegos tradicionales afrodescendientes de Olaya Herrera

Descripción: Llegamos al salón de clases a las ocho de la mañana, nos reunimos con diez estudiantes, luego se le hizo entrega a cada uno material impreso, se indaga para saber los conocimientos previos sobre el tema a tratar, explicamos desde el tablero los juegos tradicionales afrodescendientes en Olaya Herrera, los educandos preguntan y se les explica hasta

que entiendan el tema, luego se ellos se dividen en tres grupos para exponer con sus propias palabras el material impreso que contenía: historias, clases de juegos y preservación fueron muy responsables al su trabajo. Sus debilidades fueron la falta de concentración y sus fortaleza la responsabilidad para trabajar en la actividad. Se utilizaron como **Recursos:** salón de clases, material impreso, cuaderno, libros, marcadores, laminas, tablero, pelota, los siguientes **Indicadores de desempeño: Saber:** Expresa con detalles sobre los juegos tradicionales afrodescendientes de Olaya Herrera y su importancia. **Saber hacer:** elabora un cuadro sinóptico sobre los juegos tradicionales afrodescendientes de Olaya Herrera y su importancia. **Ser:** explica a sus lo que sabe sobre los juegos tradicionales afro. La **EVALUACION** formativa corresponde a lo expuesto por cada estudiante y se realiza una prueba escrita, la cual todos la aprobaron

ACTIVIDAD 3

TEMA: El juego del Yeimi en Olaya Herrera

TALLER:

FECHA: Octubre 15 de 2018

DURACION: dos horas

METODOLOGIA

Se le entrega material impreso a cada educandos con el tema a tratar, se le explica desde el tablero por parte de la docente, cada estudiante lee y analiza el material entregado para exponerlo en grupo de tres y se realiza la evaluación correspondiente

Logro/propósito:

Enseñar a los estudiantes cómo se practica el juego del Yeimi

Descripción: Llegamos al salón de clases a las ocho de la mañana, nos reunimos con diez estudiantes, luego se le hizo entrega a cada uno material impreso, se indaga para saber los conocimientos previos sobre el tema a tratar, explicamos desde el tablero cómo se practica el juego del yeimi en Olaya Herrera, los educandos preguntan y se les explica hasta que entiendan el tema, luego se ellos se dividen en tres grupos para exponer con sus propias palabras el material impreso que contenía: historia, materiales y preservación, fueron muy responsables a su trabajo.

Sus debilidades fueron la falta de concentración y sus fortaleza la responsabilidad para trabajar en la actividad. Se utilizaron como **Recursos:** salón de clases, patio de la institución educativa, material impreso, cuaderno, libros, marcadores, laminas, tablero, pelota, conchas de coco, observando los siguientes **Indicadores de desempeño: Saber:** sabe cómo se practica el juego del Yeimi en Olaya Herrera y su importancia. **Saber hacer:** elabora una cartelera sobre el juego del Yeimi en Olaya Herrera y su importancia. **Ser:** ayuda a sus compañeros a entender la práctica del juego del Yeimi en Olaya Herrera. La **EVALUACION** formativa que corresponde a lo expuesto por los estudiantes, una prueba escrita, que todos los estudiantes la aprobaron

ACTIVIDAD 4

TEMA: Partido de Yeimi

FECHA: octubre 21 de 2018

DURACION: dos horas

METODOLOGIA

Se hace un partido del juego de yeimi entre los estudiantes, con participación de todos

Logro/propósito:

Enseñar a los estudiantes a jugar Yeimi

Descripción: llegamos al salón de clases de la institución educativa, junto con diez estudiantes, luego nos dirigimos a la cancha, se organizaron los jugadores en grupos de dos, ya que jugarían seis y los otros cuatro se quedarían para luego que los jugadores estuvieran cansados entrarían a reemplazarlos, se empezó el partido y los demás observaban, hasta que les llegara su turno de jugar, de esta forma todos aprendieron a jugar. **DIFICULTADES** al comienzo del partido por no comprender la forma de jugar. **FORTALEZA** los jugadores son persistentes y dedicados a aprender. Los **Recursos:** patio de la institución educativa, pelota, conchas de coco. **Indicadores de desempeño: Saber:** sabe jugar el juego del Yeimi en Olaya Herrera. **Ser:** comparte con sus compañeros la práctica del juego del Yeimi. Con estas habilidades se evaluaron los estudiantes de forma excelente

ACTIVIDAD 5

TEMA: El juego del quemao en Olaya Herrera

EXPOSICION

FECHA: octubre 26 de 2018

DURACION: dos horas

METODOLOGIA

Se le entrega material impreso a cada educandos con el tema a tratar, se le da una explicación, cada estudiante lee y analiza el material entregado para exponerlo en grupo de tres, luego se les enseña a jugar quemao

Logro/propósito:

Enseñar a los estudiantes cómo se practica el juego del quemao

Descripción: Llegamos al salón de clases a las ocho de la mañana, nos reunimos con diez estudiantes, luego se le hizo entrega a cada uno material impreso, se indaga para saber los conocimientos previos sobre el tema a tratar, explicamos desde el tablero el juego del quemao en Olaya Herrera, los educandos preguntan y se les explica hasta que entiendan el tema, luego se ellos se dividen en grupos de tres para exponer con sus propias palabras el material impreso entregados a ellos, los cuales respondieron a esta actividad con amor y responsabilidad. Se utilizaron como **Recursos:** salón de clases, patio de la institución educativa, material impreso, cuaderno, libros, marcadores, laminas, tablero, pelota, los siguientes **Indicadores de desempeño:**

Saber: sabe cómo se practica el juego del quemao en Olaya Herrera y su importancia

Saber hacer: elabora una cartelera sobre el juego del quemao en Olaya Herrera y su importancia

Ser: ayuda a sus compañeros a entender la práctica del juego del quemao en Olaya Herrera

DIFICULTADES

Algunos educandos no entendían los temas tratados, por falta de concentración

FORTALEZAS

Son aguerridos y muy responsables con su aprendizaje cuando se dedican a él

ACTIVIDAD 6

TEMA: partido de quemao

PARTIDO DE QUEMAO

FECHA: noviembre 5 de 2018

DURACION: dos horas

METODOLOGIA:

Se le enseña a los estudiantes a jugar un partido de quemao y se realiza la evaluación correspondiente

Logro/propósito:

Enseñar a los estudiantes a jugar quemao

Descripción: llegamos al salón de clases de la institución educativa, junto con diez estudiantes, luego nos dirigimos a la cancha, se organizaron los jugadores en grupos de tres, ya que jugarían seis y los otros cuatro se quedarían para luego que los jugadores estuvieran cansados entrarían a reemplazarlos, se empezó el partido y los demás observaban, hasta que les llegara su turno de jugar, de esta forma todos aprendieron a jugar quemao. **DIFICULTADES** al comienzo del partido por no comprender la forma de jugar. **FORTALEZA** los jugadores son persistentes y dedicados a aprender. Los **Recursos:** patio de la institución educativa y pelota. **Indicadores de desempeño: Saber:** sabe jugar el juego de quemao en Olaya Herrera. **Ser:** comparte con sus compañeros la práctica del juego del quemao. Con estas habilidades se evaluaron los estudiantes de forma excelente

ACTIVIDAD 7

TEMA: El juego de la lleva en Olaya Herrera

TALLER:

FECHA: noviembre 12 de 2018

DURACION: dos horas

METODOLOGIA:

Se le entrega material impreso a cada educando con el tema a tratar, se les da una explicación sobre el tema, cada estudiante lee y analiza el material entregado para exponerlo en grupos de cuatro,

Logro/propósito:

Enseñar a los estudiantes sobre la practica el juego de la lleva

Descripción: Llegamos al salón de clases a las ocho de la mañana, nos reunimos con diez estudiantes, luego se le hizo entrega a cada uno material impreso, se indaga para saber los conocimientos previos sobre el tema a tratar, explicamos desde el tablero el juego de la lleva en Olaya Herrera, los educandos preguntan y se les explica hasta que entiendan el tema, utilizando los **Recursos:** salón de clases, patio de la institución educativa, material impreso, cuaderno, libros, marcadores, laminas, tablero, obteniendo los **Indicadores de desempeño**

Saber: sabe cómo se practica el juego de la lleva en Olaya Herrera y su importancia

Saber hacer: elabora un dibujo sobre el juegos de la lleva en Olaya Herrera y su importancia

Ser: ayuda a sus compañeros a entender la práctica del juego de la lleva en Olaya Herrera. En la

EVALUACION formativa que corresponde a lo expuesto por los estudiante y una prueba escrita, aplicando correctivos necesarios para cumplir con los logros. Los cuales demostraron sus habilidades, aunque se presentaron **DEBILIDADES** por falta de comprensión de algunos temas y **FORTALEZAS** al ser responsables con sus aprendizajes, siendo persistente

ACTIVIDAD 8

TEMA: el juego de la lleva

EXPOSICION

FECHA: Noviembre 18 de 2018

DURACION: dos horas

METODOLOGIA

Los estudiantes exponen los aspectos importantes sobre el juego de la lleva en Olaya Herrera en grupos de cuatro

Logro/propósito:

Enseñar a los estudiantes sobre la práctica del juego de la lleva

Descripción: Llegamos al salón de clases a las ocho de la mañana, nos reunimos con diez estudiantes, luego se le hizo entrega a cada uno material impreso, los estudiantes analizan el material y luego salen al tablero a exponerlos en grupos de cuatro, algunos se desviaban del tema, pero se le hicieron las correcciones necesarias, explicándoles los temas que no entendían, pero al final todos respondieron y asimilaron los conocimientos sobre el juego de la lleva, utilizando como **Recursos:** salón de clases, patio de la institución educativa, material impreso, cuaderno, libros, marcadores, laminas, tablero, demostrando en los **Indicadores de desempeño:**

Saber: sabe cómo se practica el juego de la lleva en Olaya Herrera y su importancia. **Saber**

hacer: elabora un dibujo sobre el juego de la lleva en Olaya Herrera y su importancia. **Ser:** ayuda a sus compañeros a entender la práctica del juego de la lleva en Olaya Herrera

ACTIVIDAD 9

TEMA:

PARTIDO DEL JUEGO DE LA LLEVA

FECHA: Noviembre 25 de 2018

DURACION: dos horas

METODOLOGIA

Se realiza un partido del juego de la lleva

Logro/propósito:

Enseñar a los estudiantes a jugar la lleva

Descripción: llegamos al salón de clases de la institución educativa, junto con diez estudiantes, luego nos dirigimos a la cancha, se organizaron los jugadores en grupos de tres, ya que jugarían seis y los otros cuatro se quedarían para luego que los jugadores estuvieran cansados entrarían a reemplazarlos, se empezó la partida y los demás observaban, hasta que les llegara su turno de jugar, de esta forma todos aprendieron a jugar la lleva. **DIFICULTADES** al comienzo del partido por no comprender la forma de jugar. **FORTALEZA** los jugadores son persistentes y dedicados

a aprender. Los **Recursos:** patio de la institución educativa. **Indicadores de desempeño: Saber:** sabe jugar el juego de la lleva en Olaya Herrera. **Ser:** comparte con sus compañeros la práctica del juego de la lleva. Con estas habilidades se evaluaron los estudiantes de forma excelente

La estrategias pedagógica funcionó porque los estudiantes aprendieron a practicar los juegos tradicionales: la lleva, la libertad, el yeimi y el quemao, además también aprendieron sobre la historia de estas tradiciones, su importancia y porque y para qué se practicaban estos juegos.

Los estudiantes del grado tercero de la institución educativa Merizalde Porvenir aprendieron a practicar algunos juegos tradicionales, pero conocen los otros y tienen los conocimientos también para practicarlos.

Este trabajo dejó una gran experiencia para los docentes porque se dieron cuenta de la importancia como educadores de enseñar a los estudiantes de las tradiciones que a través de los tiempos se han practicado en la comunidad. Para los estudiantes porque con los conocimientos adquiridos pueden revivir estas tradiciones e incluso enseñadores a otras personas

RELACION DE LAS BASES TEORICAS Y LAS ACTIVIDADES

Las actividades desarrolladas se sustentan en el PEC, quien es el eje central para toda actividad educativa que se vaya a desarrollar en la comunidad de Merizalde Porvenir, la recuperación y preservación de las tradiciones tradicionales afrodescendiente están dentro de sus objetivos y prioridades, porque esto permite que todo proceso educativo se enmarque dentro de ellas para preservarla

En este proyecto se utilizan estrategias pedagógicas, para que los estudiantes puedan asimilar mejor los conocimientos, que redunden en su formación, teniendo en cuenta "cualidades humanas fundamentales para construir, modificar y reformular conocimientos, actitudes, emociones y habilidades" (Pérez Gómez, 2012, p. 3).. los aportes de este autor son tenidos en cuenta en el diseño y elaboración de la propuesta pedagógica, resaltando los talleres y exposiciones, resúmenes y evaluaciones.

Conclusiones

- Los juegos tradicionales afrodescendientes encuentran un espacio en el área de educación física, por lo cual se deben implementar para mantener las tradiciones de la comunidad

- Los juegos tradicionales afrodescendientes son importantes para los estudiantes porque le ayudan en su formación personal y social, porque mantienen en estado físico agradable de las estudiantes, mejorando su capacidad intelectual
- Practicar los juegos tradicionales afrodescendientes con los estudiantes del grado tercero es ayudarle en su formación, recuperación e integración culturales, lo cual beneficia su capacidad para mantener estas tradiciones y compartir con las nuevas generaciones
- En lo posible se recomienda trabajar con proyectos que propicien la recuperación y preservación de los expresiones culturales tradicionales afrodescendientes

Recomendaciones a otros docentes

- Trabajar por la formación de sus estudiantes, incluyendo los juegos tradicionales afrodescendientes como medio de recreación y diversión para preserven las tradiciones tradicionales
- Utilizar estrategias pedagógicas para que sus estudiantes practiquen su tradiciones tradicionales en las diferentes áreas
- Tener en cuenta los sabedores, utilizando sus conocimientos para formar a sus estudiantes en las tradiciones tradicionales
- Trabajar con proyectos que pretendan mantener las tradiciones culturales con participación de toda la comunidad

4.4 Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- Este trabajo se realiza para recuperar las tradiciones de los juegos tradicionales afrodescendientes que se han dejado de practicar en la vereda Merizalde porvenir del municipio Olaya Herrera – Nariño, a través de una propuesta pedagógica aplicada a los estudiantes del grado tercero de la institución educativa Merizalde Porvenir, ubicada en esta vereda
- Para cumplir con el objetivo general de este trabajo se realizan entrevista a estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde porvenir, se elabora e implementa una propuesta pedagógica para que los estudiantes en mención aprendan los detalles más

importantes de los juegos tradicionales afrodescendientes utilizado por los ancestros en el municipio Olaya Herrera

- Para este trabajo se utilizaron autores de estrategias de aprendizaje, paradigma crítico social, método deductivo, enfoque cualitativo y entrevista a estudiantes la cual se analizó para la elaboración de la propuesta pedagógica
- Los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Merizalde Porvenir se apropiaron de los conocimientos que les permiten practicar juegos tradicionales afrodescendientes como la lleva, la libertad, el pan quemao, entre otros

Recomendaciones

- Que se evalúe los resultados de la recuperación de los juegos tradicionales en la institución educativa Merizalde Porvenir e incluso se le enseñe en otros grados a practicar estos juegos y se realicen campeonatos en la comunidad
- Que la institución educativa contribuya a la recuperación de tradiciones a tradicionales que se estén perdiendo
- Que se realicen propuesta como la desarrollada para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en otras áreas que se impartan en la institución educativa, esto con el fin de trabajar con las tradiciones para que los estudiantes conozcan su identidad

Referencias bibliográficas

Fuentes primarias:

María Caicedo (2019) Entrevista de María Jesús Segura Rodríguez. Cinta de audio. Los juegos tradicionales afrodescendientes como estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde porvenir - municipio de Olaya Herrera - Nariño

Ligia Cuero (2019) Entrevista de Milton Yesquen Arboleda. Cinta de audio. Los juegos tradicionales afrodescendientes como estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde porvenir - municipio de Olaya Herrera - Nariño

Referencias bibliográficas

HUIZINGA, Johan., Homo ludens. Barcelona, Alianza Editorial 2002.

JIMÉNEZ, Carlos Alberto., La lúdica como experiencia cultural. Bogotá, Fondo. Editorial Magisterio, 2004

LAVEGA P. (2000). Juegos y Deportes Populares Tradicionales. Barcelona. INDE Publicaciones

MARULANDA MORALES, Octavio., Las rondas y los juegos infantiles: folclor y educación. Bogotá, Convenio Andrés Bello, Secretaria Ejecutiva, 1988

SANTIS, Juan Antonio., Juguetes, 100 años de fabricación chilena. Santiago, Editorial 8 libros, 2008

Freire, P y Macedo, D. (1989) Alfabetización. Lectura de la palabra y lectura de la realidad. Barcelona. Paidós-MEC.

Gonzales, E. (2013). Acerca del estado de la cuestión o sobre un pasado reciente en la investigación cualitativa con enfoque hermenéutico. Unipluriversidad.

ANEXOS

Anexo 1

Formato de entrevista

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ECEDU
LICENCIATURA EN ETNOEDUCACION
ENTREVISTA A ESTUDIANTES

El objetivo de esta entrevista es indagar por los conocimientos que tienen los estudiantes de los juegos tradicionales afrodescendientes

DATOS DEL ENTREVISTADO			
NOMBRES Y APELLIDOS			
MUNICIPIO		VEREDA	
HORA DE INICIO		HORA DE TERMINACION	

1. INTRODUCCION

a. ¿Qué oficio o profesión desempeña en la comunidad? _____

b. ¿Hace cuánto vive en el territorio? _____

2. DESARROLLO

2.1 ¿Sabe que es un juego? Si ____ No. _____

2.2 ¿Le gusta jugar solo? Si ____ No. _____

2.3 conoce los juegos tradicionales si ____ No ____

2.4 ¿Sus padres le han hablado de los juegos anteriores? Si ____ No ____

3. CONCLUSION O CIERRE

a. Despedida y agradecimiento

Anexo2

Malla curricular

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR (TEMAS)	RECURSO ETNO PEDAGÓGICO	METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA

--	--	--	--	--

Anexo 3

Estudiantes jugando

