

**EL JUEGO TRADICIONAL DE LAS OLLAS QUEBRADAS, COMO  
ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO PRE-  
ESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS DE NAZARETH DEL  
MUNICIPIO DE IPIALES.**

**GLORIA MILENA REVELO ANAGUANO.**

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN ETNOEDUCACIÓN  
CEAD PASTO  
2015**

**EL JUEGO TRADICIONAL DE LAS OLLAS QUEBRADAS, COMO  
ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO PRE -  
ESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS DE NAZARETH DEL  
MUNICIPIO DE IPIALES.**

**GLORIA MILENA REVELO ANAGUANO.**

**Trabajo presentado como requisito para optar al Título de  
Licenciatura en Etnoeducación.**

**Asesora: LYDA MAGALY SILVA CALPA**

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN ETNOEDUCACIÓN  
CEAD PASTO  
2015**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

Director

---

Jurado

San Juan de Pasto, Mayo 2015

## **DEDICATORIA**

Con el amor más profundo dedico este trabajo a mi hijo Andrés Camilo y a su padre, fuego en mi vida, a mis padres Flor y Miguel por su inmenso amor y cariño, por ser mis primeros maestros y amigos, por su esfuerzo infinito de apoyarme siempre y cada momento, por guiarme con la luz de su sabiduría y el deseo incansable de verme realizada como persona y como profesional, a mis hermanos Miguel y Diego por ser los cómplices de mis sueños y aventuras de mi vida, por compartir sus conocimientos y brindarme su apoyo y cariño incondicional. A mi sobrino Sebastián y junto a él, a todos los niños y niñas que sólo con su existencia, recuerdan al espíritu de la ternura.

A la Madre Tierra por conceder la gran familia que amorosamente me alberga en sus corazones. A mi abuela Dolores y todos mis ancestros.

## **AGRADECIMIENTOS**

A la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD- que ha permitido formarme en mi vocación como profesional de la Etnoeducación. Al coordinador del programa Dr. Alejandro Solarte por su apoyo en este proceso.

A la asesora Especialista. Magaly Silva, por el apoyo, dedicación, conocimiento y guía en este trabajo.

A la Institución Educativa Jesús de Nazareth, por medio de su rectora Esp. Marisol Oliva, por darme la oportunidad de realizar este trabajo, a sus docentes y niños de preescolar por haber depositado, en mí su confianza.

A los profesionales Juan Carlos Revelo, Álvaro Bolaños por haber compartido su experiencia y sus conocimientos para la realización de este trabajo.

A mi profesora de primero de primaria Patricia Flores por haberme abierto una ventana hacia la luz de la etnicidad.

A los amigos del pueblo indígena y campesino del pueblo Pasto por haberme acogido en sus hogares y su territorio enseñándome con humildad sus saberes.

A la Madre Tierra y al gran Espíritu de la Selva por permitirme la oportunidad de seguir en este plano de la vida.

Infinitamente agradecida con mis padres y hermanos por su amor, apoyo incondicional y haber construido juntos las alas de mis sueños para mi vuelo.

A mi hijo y su padre, por existir y brindarme su amor y compañía.

Finamente, a mi colega y buena amiga Edna Andrea con quien compartimos conocimientos y experiencias de vida durante nuestro proceso académico, éxito sus proyectos.

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	12
JUSTIFICACIÓN	16
2. ASPECTOS CIENTIFICOS	18
2.1 Definición Del Problema	18
2.1.1 Descripción Del Problema	18
2.1.2 Formulación Del Problema	22
3. OBJETIVOS	23
3.1 OBJETIVO GENERAL	23
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	23
4. MARCO REFERENCIAL	24
4.1 ANTECEDENTES	24
5. MARCO CONCEPTUAL	27
5.1 ESTRUCTURA URBANA ACTUAL	28
5.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS DE NAZARETH MUNICIPIO...	31
5.2.1 UBICACIÓN GEOGRÁFICA	31
5.2.2 VISIÓN	33
5.2.3 MISIÓN	33
5.2.4 ENTORNO EDUCATIVO	34
5.2.5 PRINCIPIOS Y FUNDAMENTOS INSTITUCIONALES	35
5.2.6 PROGRAMA CURRICULAR	39
5.2.7 MODELOS PEDAGÓGICOS	39
5.2.8 ESTRUCTURA CURRICULAR	40
5.2.9 INVESTIGACIÓN Y HUMANISMO	40
5.2.10. DIMENSIONES CURRICULARES	41
5.2.11 PLAN DE ESTUDIOS	41

5.2.12 EVALUACION, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS	42
5.2.13 PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTOS DE EVALUACION	43
6. MARCO TEORICO	46
7. ASPECTOS METODOLÓGICO	64
7.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	64
7.2 LINEA DE INVESTIGACIÓN	65
7.3METODO	65
7.4ESTRATEGIAS Y TECNICAS DE RECOLECCION	66
7.5 FORMAS DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION	67
8. PRESENTACION DE RESULTADOS	68
8.1 SIGNIFICACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL DE LAS OLLAS...	69
8.2 IMITACIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL JUEGO DE LAS OLLAS	74
8.3 PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LOS ESTUDIANTES...	85
8.4 APLICACIONES	89
8.5 ENFOQUE DEL AREA	90
8.6 LOGROS DEL AREA	90
8.7 INDICADORES DE LOGRO	91
8.8 ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA	94
8.9 APLICACIONES DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA...	100
8.9.1 ¿A QUE JUEGAMOS?	103
8.9.2 SALTANDO Y CONVERSANDO DESCUBRO	104
8.9.3 PRACTICA DEL JUEGO ORIGINAL	105
8.9.4 IMITACION DEL JUEGO POR LOS NIÑOS	106
8.9.5 LA NATURALEZA NOS ENSEÑA	106
8.9.6 LA EVALUACIÓN	107
9. CONCLUSIONES	109
10. RECOMENDACIONES	111
BIBLIOGRAFÍA	112
ANEXOS	115

## LISTA DE FOTOGRAFIAS

	<b>Pág.</b>
Coral, Artur. (2008). Panorámica del parque ... [Fotografía 1].	28
Santacruz, Harold. (2008). Vasija ceremonial... [Fotografía 2].	69
Santacruz, Harold. (2008). Vasija ritual de los Pastos. [Fotografía 3].	70
Santacruz, Harold. (2008). Vasija ritual con lagartija... [Fotografía 4].	72
Tumba Pasto. [Fotografía 5]. (2010). Fuente esta investigación, Museo del Oro Banco Republica.	73
La olla en forma de hombre. [Fotografía 6]. (2015). Fuente esta investigación	78
Olla que se exponian en el juego para ser quebradas. . [Fotografía 7]. (2015). Fuente esta investigación.	79

## LISTA DE CUADROS

	<b>Pág.</b>
Cuadro 1. Las ollas que se quebraba en los tiempos ancestrales.	80
Cuadro 2. Elementos que se utilizan en el juego.	82
Cuadro 3. Las ollas que se utiliza en la casa.	83
Cuadro 4 Estrategias de Enseñanza Aprendizaje	88

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
Anexo 1. Encuesta miembros del resguardo indígena de Aldana	116
Anexo 2. Fotografía: Niños del resguardo de Aldana pueblo de los Pastos. Fuente esta investigación, (2015).	116
Anexo 3. Fotografía: ¿A qué jugamos? Fuente esta investigación, (2015).	117
Anexo 4. Fotografía: Imitación del juego de las ollas. Fuente esta investigación, (2015).	117
Anexo 5. Fotografía: Imitación del juego de las ollas por los niños. Fuente esta investigación, (2015).	118
Anexo 6. Fotografía: Evaluación. Fuente esta investigación, (2015).	118

## **RESUMEN**

El trabajo busca investigar de un carácter profundo la importancia del juego de las ollas quebradas y la imitación del juego de las ollas que practican los niños del Resguardo Indígena de Aldana, juego que se entierre en una dinámica lúdica y recreacional; en primera instancia se aplicó un diagnóstico a la comunidad logrando identificar elementos fundamentales en la dinamización de los juegos de las ollas quebradas, estos encuentros permitieron orientar el proceso de la investigación logrando referenciar en su mayoría elementos históricos, dinámicas socioculturales, representaciones y puestas en escena de los juegos tradicionales.

Procesos que estuvieron acompañados por la población de la comunidad del resguardo, obteniendo una información completa que facilita analizar, interpretar y relacionar con la educación las acciones inmersas en el juego y estructurar el texto maestro. Este recorrido permite diseñar una estrategia educativa para solucionar la problemática que se viene suscitando en la Institución Educativa Jesús de Nazareth del Municipio de Ipiales.

Se presenta a la comunidad educativa de la Institución Jesús de Nazareth la investigación acompañada de una propuesta educativa, para colocarla como prueba piloto en grado preescolar durante un año, teniendo como énfasis los resultados, si con esta experiencia se obtiene un resultado favorable en el proceso de enseñanza aprendizaje de estos niños, se procederá aplicarlo en los otros grados mejorando los valores, la relación entre estudiantes, profesores y padres de familia logrando así una alta calidad educativa. La propuesta busca incentivar a los estudiantes para que sean autores y gestores de conocimiento especialmente en temas culturales que permitan mejorar su formación en todos los aspectos.

## INTRODUCCIÓN

El juego es una habilidad innata del ser humano, es una forma de aprendizaje continua donde descubre el mundo que lo rodea, por ello es imprescindible resaltar la importancia de esta actividad humana desde la infancia, para descubrir vivencias convertidas en presencias mágicas, para incentivar la imaginación y creatividad de los niños, se requiere aplicar dinámicas pedagógicas propicias que favorezcan la educación de las poblaciones infantiles.

En el juego tradicional, las imágenes, los recuerdos, los valores humanos quedan en suspenso para ser vistas en el devenir de los tiempos: el de las reminiscencias y el de actualidad con grandes cambios donde la tecnología, conlleva en muchos casos a robotizar muchas de sus actividades, esta problemática se observó en la Institución Educativa Jesús de Nazareth del municipio de Ipiales donde los niños de preescolar se perciben tristes, lejanos a su propio mundo, cuando llega la hora del descanso son niños que no les gusta jugar quedándose encerrados en el aula hablando de video juegos y cohibidos de los mismos, incluso existe una mala relación entre padres o cuidadores e hijos; esta investigación entra en “juego”, es el llamamiento a abandonar los tranquilos refugios de las mediaciones pedagógicas comunes para lanzarse a la tarea de recordar, aplicar y aprender jugando.

Se convierte en una invitación a formar parte de la relación de lo que fueron ayer no más, nuestros pensamientos de niños, lo que permitirá comprender los acontecimientos históricos, la transformación que ha tenido el pensamiento, las formas de vida, el territorio, pero sobre todo las formas de aprender y que tanto han mutado en este proceso y por ende el desarrollo que se ha presentado con el paso del tiempo. Representarse desde la historia y entenderse como diverso, para que los niños se conciban como sujetos culturales, aumentando su estima por el

territorio y manteniendo un diálogo intercultural entre lo tradicional y lo moderno que nutre las culturas, las identidades, la familia y el aprendizaje que cohabitan desde múltiples formas del desarrollo.

Esta investigación es el medio para que los adultos y los niños reconozcan sus capacidades transformadoras de manera activa, produciendo conocimiento desde el diálogo de saberes a través de los juegos tradicionales: “las ollas quebradas”, como insumo para la construcción de un modelo de enseñanza bajo guías de libertad y equilibrio, que requiere de herramientas pedagógicas, lúdicas y didácticas y sobretodo haciendo énfasis en la cultura en esa arista que está presente pero que somos indiferentes a ella, y con responsabilidades compartidas en el ambiente familiar, aula de clases y de grupo de amigos, es decir de manera incluyente o como dirían los abuelos haciendo la miga para tejer los pensamientos, recogiendo los saberes para construir un modelo diferente de educación para los seres humanos.

En esta perspectiva el trabajo que se pretende, logra la consolidación de una propuesta novedosa que consigue incentivar a los docentes para que vayan a la escuela con gusto y se enamoren de la dinámica educativa. La propuesta se la pretende abordar de la siguiente manera, en primera instancia documentar sobre los conceptos centrales desde dentro de la cultura y complementarlo con las bases teóricas para que tenga fundamento desde lo pedagógico y lo jurídico para no tener tropiezos en el futuro.

El juego tradicional “las ollas quebradas” practicado desde tiempos remotos en la comunidad indígena y campesina de los Pastos del municipio de Aldana, a marcado un hito porque sobre él, se han construido numerosos conocimientos y gracias al poder de lo oral esta tradición sigue vigente hasta estos nuevos tiempos.

En este contexto entendemos la necesidad de la participación directa de los profesionales de la educación preescolar, necesaria en la institución educativa donde se observa que existe una cantidad importante de niños, cuyos padres tienen diferentes contextos de vida, incluso hay niños que están siendo educados y viven con sus abuelos o en hogares sustitutos.

Otro de los factores que se ha identificado es el fenómeno de olvido de los padres hacia sus hijos, desamor, falta de tolerancia y sobre todo padres que ya no juegan con sus niños, no encuentran formas divertidas para vivir, educar y relacionarse con ellos, no logran satisfacer sus necesidades.

El trabajo pretende, construir una herramienta de apoyo encarnada en aspectos que tengan significación real, en el proceso de enseñanza - aprendizaje que contribuyan a su buen desarrollo y también respalde la identidad cultural, consecuentemente, esta herramienta de trabajo puede servir al profesor, para su labor docente dentro de una comunidad, que asumida con cariño y responsabilidad puede comprenderla, promoverla y aportar a una educación en valores que tanta falta hace en los tiempos modernos.

Las teorías pedagógicas y conocimientos ancestrales que se abordará en la investigación permitirán reorientar un trabajo educativo donde se intentará hacer una tejida de saberes encontrando el verdadero sentido educativo que añoran estas poblaciones, desde su saber que está reflejado en el aprender haciendo, con y para la comunidad, la etnografía será una de las herramientas a utilizar con el ánimo de vincular la mayoría de los elementos que puede facilitar el juego de las ollas como medio de consolidación a una propuesta diferente a la que se viene efectuando en la institución educativa.

Con la propuesta se logra construir un texto que detalla, elementos, dinámicas, acontecimientos y estrategias que se pueden aplicar en el proceso de enseñanza

aprendizaje de los niños de la institución mejorando la calidad educativa e incentivando a los docentes que retomen estos conocimientos para hacer del proceso educativo un espacio de construcción, relación, convivencia y revitalización de elementos cultura de las comunidades, aportando de esta manera a la transformación de la sociedad.

La propuesta al acentuarse en la cultura y en los conocimientos ancestrales tiene impacto positivo, en la medida que ofrece estrategias nuevas para orientar a los niños desde la práctica, donde el docente es el autor y gestor de conocimiento y revitalizador de la cultura.

## 1. JUSTIFICACION

En pro de mejorar, cada día la actividad docente, los maestros del grado pre-escolar de la Institución Educativa Jesús de Nazarteh, están sobrecargados de actividades académicas y se sienten con la tensión de suplir estas responsabilidades para dar respuesta, a través de los estudiantes en el cumplimiento de la excelencia académica que exige la institución, además están siempre rodeados de toda una serie de mitos para la educación de los infantes, hay presión por parte de las sociedad y padres de familia, por lo tanto genera la necesidad de convertirse en docente perfecto y en esa carrera de no fallar en esta actividad, se falla mucho en el hecho de vivir en armonía como lo hacían nuestros ancestros del pueblo de los pastos, en practicar actividades tan elementales como la diversión, el juego, la lúdica y sobre todo “volver a la raíz cultural del pueblo”.

La problemática educativa radica en la desintegración de los valores que son importantes para mantener la identidad cultural, de otro modo la educación que se brinda a la juventud debe estar estrechamente ligada al saber que le imprime su gente, es decir, su cultura como un patrón de identidad y estabilidad en la sociedad, dentro del proceso educativo hay unos tiempos y espacios de descanso: (entradas, salidas y sobre todo, descansos ), diarios para que los guaguas o estudiantes en general aprovechen estos espacios, mientras el maestro dinamiza estrategias que armonicen el proceso educativo implementando los juegos tradicionales propios de la cultura integrándolos a la didáctica formativa.

Se debe volver a la propiedad de ser niño, de pensar como niño, sentir como un niño y a través del juego tradicional volver al espíritu de la infancia, del asombro, la fantasía, la inocencia, la espontaneidad, la curiosidad; por lo tanto se toma en consideración que la institución se ha convertido en una enseñanza desde el aula de clase, teniendo muchos inconvenientes al momento de mantener la atención de

los niños durante toda una jornada de trabajo, rechazo a muchas actividades escolares, tristeza y llanto en ocasiones por parte de los niños y frustración en los docentes, de allí la importancia de resaltar el aprendizaje a través del juego para que haya una mayor facilidad en este proceso como también desarrollar en los niños nuevas formas y estilos de pensamiento, es así como surge esta propuesta.

La investigación sobre una estrategia pedagógica enfocada en los juegos tradicionales del pueblo indígena de los Pastos, “las ollas quebradas”; con estudiantes de la Institución Educativa Jesús de Nazareth del municipio de Ipiales, toma una alta relevancia al presentarse como una propuesta aplicable en la etapa de la primera infancia en el desarrollo del ser humano, siendo irrepetible en su historia de vida, para lo que se evidencia la importancia que los docentes apliquen nuevos enfoques educativos, activos vinculados al nivel inicial tomando como referencia la diversión, cultura, equidad y ternura para impartir enseñanza, con efectos de alcanzar un desarrollo armónico e integral en los niños.

Con la propuesta se logra construir un texto que contiene nuevas estrategias pedagógicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizajes de los niños de la institución mejorando la calidad educativa e incentivando a los docentes para que retomen estos conocimientos del proceso educativo como un espacio de construcción, relación, convivencia y revitalización de elementos culturales de las comunidades, aportando de esta manera a la transformación de la sociedad.

La investigación por cimentarse en la cultura y en los conocimientos ancestrales tiene impacto positivo, en la medida que ofrece estrategias nuevas para orientar a los niños desde la práctica, donde el docente es el autor y gestor de conocimiento y revitalizador de la cultura, es una prueba piloto que comienza con el grado de preescolar y dependiendo de sus alcances se podrá adoptar en los cursos superiores.

## **2. ASPECTOS CIENTIFICOS**

### **2.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA**

#### **2.1.1 Descripción del Problema**

La Institución Educativa Jesús de Nazareth del municipio de Ipiales, es de carácter privado, con identidad católica y se rige en la filosofía de Jesús de Nazareth, a través de una educación personalizada desde el año 2009. La institución cuenta con el grado preescolar motivo de esta disertación, donde los estudiantes y padres de familia proceden no solo de Ipiales sino de diferentes zonas geográficas del país, como también del Ecuador, por ende es un espacio donde convergen diferentes formas de cultura, sin embargo lo usual, a esta comunidad educativa, es la forma de enseñanza que se imparte en la institución.

Desde los principios las dinámicas culturales enraizadas en el conocimiento oral se han convertido en prácticas cotidianas, juegos combinados con las mitologías y ritualidades han formado parte de la cultura de los pueblos en sus diferentes etapas de vida, las distintas sociedades indígenas se han formado basándose en características propias de lugares de origen como de otras manifestaciones, éstas regiones, en especial la comunidad de pastas Aldana, los juegos surgen como resultado de las relaciones entre el medio y las dinámicas de su gente, las herramientas que se denominan tradicionales o juegos motrices espontáneos, mantienen importancia vital para la cultura del resguardo.

Es así, como debido a la falta de conocimiento de las diferentes herramientas pedagógicas basadas en los juegos y en la lúdica, que no se ha logrado incrementar uno de los objetivos que se ha trazado la institución, como es la calidad educativa de los niños de edad preescolar, que contribuya al adecuado

desarrollo integral del niño, lo que evidencia un conjunto de deficiencias en el aprendizaje.

El desarrollo físico, social, emocional y cognitivo de un ser humano en los primeros años de vida, se caracteriza por la adquisición constante, de diferentes habilidades, donde su progreso facilita la adaptación de nuevas experiencias, lo que de una u otra forma va a constituir las bases que contribuyen al logro de habilidades más complejas, capacidades y adquisición de competencias básicas que brindan la oportunidad de estructurar sus aprendizajes, buscando armonía entre el cuerpo, el espíritu y la mente, para la exploración del mundo que le rodea en los siguientes años de vida.

Actualmente la práctica de los juegos tradicionales ha sido remplazada por diferentes expectativas del campo tecnológico, representada en juegos electrónicos. Estos juegos denominados como superficiales, en su gran mayoría no generan enseñanza alguna a quienes los manipulan, a diferencia del uso de juegos tradicionales o propios, el juego las ollas es una síntesis cultural de la comunidad en estudio, que trata de incluir muchos de sus elementos culturales al proceso educativo y restaurar la génesis del juego.

Los educadores de preescolar de la institución tienen un buen nivel de conocimientos en cuanto a juegos, dinámicas y actividades académicas para realizar con los niños de preescolar, sin embargo no se está tomando en cuenta el juego como herramienta pedagógica que puede favorecer el proceso de enseñanza en el aula o propender por una enseñanza fuera de la misma, es decir, en espacios abiertos de la institución pero con objetivos académicos, una herramienta concreta para formular y aplicar actividades adecuadas a la edad de los niños de preescolar en cuanto a los juegos elementales, simples y más sencillos como los juegos tradicionales en el nivel inicial, debido a que muchos de

ellos están quedando en el olvido, por lo tanto se desconoce de sus grandes beneficios para el desarrollo de los niños.

Por falta de actividades lúdicas que se podrían implementar en el desarrollo de su pensamiento y motricidad, que se ve reflejada la incidencia poco adecuada en las destrezas que deben desarrollar los niños en la edad escolar, aun siendo innatas para todo ser humano el desarrollo de estas capacidades, una edad enriquecedora desde el punto de vista motriz y cognitivo, donde se adquiere mejor desarrollo neuro-muscular, sobre todo nervioso, y en las edades de cuatro a cinco años lo que más le gusta es: trepar, saltar, correr, preguntar, sin embargo el problema radica en que hoy en día por los espacios reducidos, por el mismo hecho del ambiente urbano en el que un niño crece, no tiene la posibilidad de desarrollar todo este potencial, en ocasiones porque las mismas actividades académicas y familiares son tendientes a “encerrar” a los niños, bien sea en una aula de clases, y en casa o una habitación con videojuegos, televisión, etc. Por lo general sin la vigilancia de tiempo y programas adecuados para este tipo de actividades sin existir un equilibrio entre el área motriz, afectiva y cognitiva, donde el juego dentro de la institución se limita solo, a los descansos, el video juego en la sala de computación y los ejercicios motrices a la hora de educación física, generando un desequilibrio en el desarrollo integral de los niños ya que el cuerpo y la mente nacen juntos y se van desarrollando en forma común.

La importancia que tiene el hecho de trabajar con niños de preescolar en espacios abiertos fuera del aula de clases los temas académicos radica en que se genera un ambiente natural de aprendizaje, tal como el aprendizaje que adquieren los niños en áreas rurales que para ellos es una actividad cotidiana trepar en árboles, cruzar ríos saltando en las piedras sin caerse y todas las actividades rurales como recolección de hojas, de leña, selección de frutas o semillas, en fin, son actividades que las realizan en forma de juego, además antes de ir a la escuela aprenden juegos con los que los abuelos en su época de niños solían divertirse

como son, algunos juegos tradicionales, que de una u otra manera tienen su lógica y son respuesta a las necesidades del niño como bases para el desarrollo armónico, del equilibrio, identidad, entre otros aspectos, así como también se convierten en un espacio apropiado para introducir valores.

Es así, como los niños de la institución necesitan de prácticas que a través de una estrategia pedagógica afianzada en el juego les permita: integrar sus capacidades de crecimiento físico, intelectual, motriz, control del movimiento, coordinación, de adaptación al medio que lo rodea incluyendo el aspecto cultural y sobre todo los docentes deberían conocer las consecuencias de restarle importancia a todo este conjunto de habilidades que desarrolla el ser humano en esta etapa de la vida involucrando los valores socio-culturales que son de gran importancia en la convivencia humana y que en la sociedad actual van en decadencia.

Para aplicar una estrategia pedagógica donde se integren sus capacidades en las áreas cognitiva, motriz y afectiva en el proceso enseñanza-aprendizaje con niños en la etapa preescolar de la Institución Educativa Jesús de Nazareth, se propone diseñar nuevos escenarios educativos donde los niños tengan la posibilidad de aprender jugando, a través de sus costumbres, su cultura, sus experiencias de vida que le brindan su entorno familiar, socioeducativo y ambiental como elementos integradores de una estrategia basada en los juegos tradicionales “las ollas quebradas” con la interacción de niños, profesores y padres de familia.

Esta estrategia es aplicada a partir del conocimiento en las diferentes áreas del desarrollo del ser humano, sus habilidades y capacidades para las edades entre cuatro a cinco años y sobre todo se la realiza con elementos que se tienen en casa, en la institución educativa, es decir en el medio que nos rodea, sin alterar la economía de la familia y descubrir cuál es la forma de enseñar y aprender jugando en la etapa más requerida por el ser humano.

Debido a muchos factores emergentes que han llegado de fuera, la tradición del juego de las ollas al interior de la comunidad ha ido perdiendo importancia y prácticamente quedando en el olvido, entonces desde el campo del saber se quiere hacer un aporte significativo, para alcanzar dos pretensiones, la primera con el ánimo de hacer del juego tradicional un elemento que aporte mecanismos pedagógicos y didácticos al proceso educativo indígena y la segunda inquietud es poder darle múltiples lecturas donde sus análisis sean el alimento que nutra su revitalización.

### **2.1.2 Formulación del Problema**

¿Cómo desarrollar una estrategia pedagógica a través del juego tradicional de “la ollas quebradas” y se logre facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de preescolar de la Institución Educativa Jesús de Nazareth del municipio de Ipiales?.

### 3. OBJETIVOS

#### 3.1. Objetivo general

- ▣ Implementar una estrategia pedagógica fundada en el juego tradicional de las ollas quebradas, que facilite el aprendizaje en los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Jesús de Nazareth del municipio de Ipiales.

#### 3.2. Objetivos específicos

- ▣ Conocer e identificar las posibles dinámicas y significación del juego tradicional de las ollas quebradas en el territorio ancestral Pasto en el municipio de Aldana.
- ▣ Diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego de “las ollas quebradas” para su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de preescolar, Institución Educativa Jesús de Nazareth.
- ▣ Implementar y evaluar la estrategia pedagógica de los juegos tradicionales, las ollas quebradas en el grado preescolar de la Institución Educativa Jesús de Nazareth.

## **4. MARCO REFERENCIAL**

### **4.1 ANTECEDENTES**

Es preciso para adelantar el estudio recurrir a algunos trabajos que manejen la temática de los juegos tradicionales con la finalidad de tener referentes que serán de gran utilidad en la estructuración del trabajo, se tuvo la oportunidad de conocer libros y trabajos de grado que se han elaborado a partir de la investigación de los juegos tradicionales en el Sur de Nariño, especialmente en comunidades que hacen parte del pueblo de los Pastos.

Se referencia el libro Recordando Nuestros Juegos del autor Andrés Checa publicado en el año 2004. El estudio se realiza en el Municipio de Ipiales y la información se obtiene a través de la tradición oral.

El trabajo copila algunos juegos tradicionales donde el autor hace una descripción general de como se estructuran, dinamizan y llevan a cabo cada uno de ellos, este autor solamente se limita a presentar los juegos tal y como los recoge de la tradición oral, sin ningún análisis e interpretación o relación con los procesos educativos.

Se toma la Tesis el Juego del Cuspe como una Propuesta Etnoeducativa para la Institución San Bartolomé del Municipio de Córdoba en el año 2011, donde los autores del trabajo son Jael Ceballos y Carlos Alberto Estrada, este trabajo se realiza para optar el Título de Licenciados en Etnoeducación de la Universidad UNAD.

Este trabajo se fundamenta en un juego denominado el Cuspe, evento tradicional de los Pastos. El estudio del juego del cuspe o trompo permite evidenciar que los

autores realizaron una interpretación general de algunos de sus elementos. Lo relacionan con el contexto educativo logrando identificar algunas acciones válidas para la propuesta educativa de la Institución, logrando implementar estrategias como la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje. Este trabajo permite tomar algunos de sus apartes para poderlos colocar como lineamientos en la estructuración de la propuesta educativa de mi trabajo.

Se referencia la tesis titulada. Los Juegos Propios Propuesta Lúdico Pedagógica en el Centro Educativo San Ignacio. Resguardo de Cumbal del año 2011, autores Martha Lucia Portilla, María Mercedes Enríquez, trabajo presentado para optar el título de Licenciado en Etnoeducación de la universidad UNAD. Este trabajo hace una síntesis general de los juegos tradicionales y resaltan elementos centrales que me permiten referenciarlos en la estructuración de la propuesta pedagógica para la Institución Educativa; además retoman muchas dinámicas como la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, le dan un manejo general, el trabajo se limita a realizar una descripción frecuente de los juegos sin ninguna profundidad. Se puede tomar referente como el juego, estrategias de integración, relación y comunicación de los participantes.

Tesis titulada: Los Juegos Tradicionales Como una Propuesta Educativa, autores: Nancy Regalado, Henry Cabrera, es un trabajo que se sustenta en los juegos tradicionales especialmente en el Juego del Cuspe como una forma de vincular los conocimientos culturales al proceso educativo, hacen mención a la lúdica como una herramienta que puede dar resultados en la aplicación a la educación, para que los niños logren aprender con facilidad cuando ellos ejecuten una determinada acción o actividad.

Se toman algunos insumos de esta propuesta que admite hacer un análisis y relación detenido de las eventualidades del juego con los procesos de enseñanza

aprendizaje que se aplican dentro del aula, logrando de esta manera estructurar estrategias nuevas para aplicarlas en la Institución Educativa focalizada.

En este tipo de estudios, son insumos académicos que recopilan gran información y permiten sustentar con más eficiencia y seriedad el documento maestro, también se puede referenciar algunos tratados centrales como son los trabajos de Jean Piaget y Brunner, autores centrales en la estructuración del marco teórico y marco conceptual y otros autores que permiten dar fundamento al texto maestro.

## 5. MARCO CONTEXTUAL

La ciudad de Ipiales se encuentra situada al sur oriente del departamento de Nariño, en los límites con la república de Ecuador, a una altura de 2.900 msnm y con una temperatura promedio de 12°C. La principal actividad económica de Ipiales radica en la agricultura, así como en el comercio aprovechando su límite fronterizo con Ecuador, también juega un papel importante el turismo.

Por el gran intercambio comercial con Ecuador, Ipiales está considerado el segundo puerto terrestre de Colombia. Ipiales es conocida como La ciudad de las nubes verdes, nombre derivado de la curiosa coloración de las nubes al atardecer.

El principal atractivo turístico de Ipiales lo constituye el Santuario de las Lajas, maravillosa joya arquitectónica del siglo XVIII, con diversas remodelaciones posteriores, de estilo neogótico, construida en el cañón del río Guátara, levantándose imponente sobre el abismo, característica que lo hace único en su género en el mundo.

A 15 kilómetros de Ipiales se encuentra el Volcán Nevado de Cumbal, a 4.764 msnm, el cual se puede apreciar claramente desde Ipiales y desde la ciudad de Tulcán en el Ecuador, este volcán no registra ninguna actividad desde 1930.

Fecha de fundación, 01 de enero de 1539. Nombre del/los fundador (es): En tiempo de la conquista la región fue visitada por varios conquistadores como Diego de Tapia en 1535, Pedro de Añasco, Juan de Ampudía en 1535, Pedro de Puelles en 1536 y Lorenzo de Aldana en el año de 1539.

Pese a que se creía que se venía de los Quillacingas, investigadores y acuciosos de estos tópicos, aclaran que se procede de los Pastos, en tierras que formaban

parte de la cuenca de los ríos Mayo, Juanambú y Guáitara. Los Pastos ocupaban el territorio que de sur a norte se extendió de la Tuza (San Gabriel) en la República del Ecuador hasta Ancuya en Colombia.



**Fotografía 1. Panorámica del parque principal de la ciudad de Ipiales. Autor Artur Coral 2008.**

## **5.1 ESTRUCTURA URBANA ACTUAL**

Los primeros pobladores, los Protopastos, habitaron la región del callejón interandino en la meseta de Túquerres e Ipiales en la República de Colombia y la provincia del Carchi en el Ecuador, hace unos 1.000 años, según los entendidos y que en la época cuaternaria estuvo cubierto por una gran laguna.

El imperio de los Incas dentro de su afán expansionista no únicamente hacia Chile, sino al norte, se encontró con una fortaleza natural, reforzada con la belicosidad de sus habitantes en el puente de Rumichaca, hacia 1480, razón por

la cual, a los Pastos del norte ecuatoriano los dominaron, pero nunca pudieron con los aborígenes de la comarca.

Ipiales subsistía desde tiempos incognoscibles como población indígena en el alto zona de Puenes y alto de las Cruces, denominada Piales y luego Ypiales, agrupación de bohíos de bahareque cubiertos de paja en un número no menor a cien.

En 1538 a poco de la conquista, estas tierras eran jurisdicción del Obispado del Cuzco y de la vicaría del Marqués Francisco Pizarro en los dominios de las provincias de Quito y Quillacinga.

En 1591, cédula del PARDO – Felipe Segundo se crearon los resguardos, cuyo objeto es preservar la mano de obra indígena, pero sin poder venderla o adquirir más tierras. Se entregaron los resguardos de Chalamag, Ipiales, Idcan, Inchuchala, Tatag, Quelúa, Igue, Nayalab, San Juan y Tulanquela.

Posteriormente, vienen diferentes formas de administración de estos territorios a través de la encomienda y es hasta en 1580 que no había visos de fundación, ranchos y bohíos diseminados por ahí cerca, en el mejor sitio, la Iglesia y el desmantelado convento o casa doctrinal, granjas y dehesas del encomendero y nada más.

En 1584, Don Pedro de Henao, cacique principal de Ipiales, Potosí, Males, Canjales y Puerres, viaja y ante el rey de España, Felipe II, consigue más de 23 cédulas reales, para así y sus indios Pastos entregados a la Real Audiencia de Quito y a la diócesis del Cuzco.

En 1590 se elige la cofradía de Nuestra Señora del Rosario de Ipiales. En 1593, se nombraron corregidores de indios, quienes recibían los tributos para la corona,

que antes lo hacían los encomenderos. Las encomiendas eran áreas asignadas a una comunidad indígena, bajo el mando de un cacique. En 1615, Don Juan Caro, administrador del repartimiento de indígenas de Ipiales, informa al cabildo de Pasto, al reclamar su sueldo, que deja levantadas doce casas que forman el pueblo de Ipiales y en ellas veintitrés moradores a quienes distribuyó tierras de pan sembrar por mandato de la audiencia de Quito y una ermita.

Ipiales se ubica geográficamente en el suroccidente de Colombia sobre el altiplano de Túquerres e Ipiales, a 80 km de la capital del Departamento de Nariño. Está comunicada con el interior del país principalmente por la vía Panamericana, la cual también conduce hasta la ciudad ecuatoriana de Tulcán, luego de atravesar el Puente Internacional de Rumichaca; conocido así por el nombre que los antiguos pobladores le daban al puente natural adyacente que se formó como producto de la acción del río Guáitara sobre la roca y que significa puente de piedra en lengua quechua.

Para una ilustración de los límites de Ipiales con cada uno de los municipios, se transcriben a continuación la descripción de cada uno de ellos tomando como base el acta de deslinde elaborada por el Instituto Geográfico Agustín Codazzi en virtud del Artículo Segundo de la Ley 62 de 1.939.

ENTRE LOS MUNICIPIOS DE IPIALES Y ALDANA

ENTRE LOS MUNICIPIOS DE IPIALES Y CÓRDOBA

ENTRE LOS MUNICIPIOS DE IPIALES Y CUASPUD

ENTRE LOS MUNICIPIOS DE IPIALES Y EL CONTADERO

ENTRE LOS MUNICIPIOS DE IPIALES Y GUALMATAN

ENTRE LOS MUNICIPIOS DE IPIALES Y POTOSI

ENTRE LOS MUNICIPIOS DE IPIALES Y PUERRES

ENTRE LOS MUNICIPIOS DE IPIALES Y PUPIALES

## **5.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS DE NAZARETH MUNICIPIO DE IPIALES NARIÑO**

### **5.2.1 UBICACIÓN GEOGRAFICA**

La Institución Educativa Jesús de Nazareth se encuentra localizada en la Ciudad de Ipiales, en el Barrio Bellavista entre la Carrera 4ª y Calle 18. Su Planta Física tiene dos frentes así: Por la Calle 18, 22 metros de frente y 43 metros por la Carrera 4ª. Con relación al casco urbano está ubicado al Norte Occidente de la ciudad ocupando un área total aproximada de 970 m

Su topografía es de terreno plano, dotada de aulas, espacios cubiertos, zonas de recreación, oficinas, unidades sanitarias, zona verde, cancha deportiva y garaje. Tiene en sus cercanías los siguientes espacios públicos: Al Norte: Parque Santander y Grupo Cabal. Al Sur: Parque Infantil. Al Occidente: Capilla de la Medalla Milagrosa. Al Oriente: Parque San Felipe.

### **Situación legal de la Institución Educativa**

La Institución Educativa Jesús de Nazareth, comenzó sus labores en la ciudad de Ipiales el día Lunes Trece (13) de Julio de Dos Mil Nueve (2009), mediante la constitución de la Sociedad Fundación para el desarrollo social y cultural Jesús de Nazareth registrada en Cámara de Comercio con NIT: 900281326-5 y Resolución No. 1388 del 13 de Mayo de 2009.

Las expectativas de buscar una educación diferente y de calidad nació la idea de convertirse en una Institución Educativa con identidad **CATOLICA** frente a los desafíos del Tercer Milenio, cuya tarea educativa el Señor nos revela que “El está con nosotros”, porque. El es el primer educador. Nosotros somos colaboradores suyos. El es el único Maestro que llega a lo profundo del corazón, solo El penetra

en la intimidad y entabla un dialogo con cada persona en el espacio de su libertad irrenunciable, es por ello que la Institución Educativa lleva tan majestuoso nombre **“JESUS DE NAZARETH”**.

Además de resaltar la dimensión espiritual – pastoral la educación debe impartirse de acuerdo con los programas que presenta los aprendizajes básicos que se consideren pertinentes para cada conjunto de grados que deben estar articulados en el ámbito académico, curriculares, científicos, técnicos, en nuestro caso cuya modalidad compete a desarrollar competencias laborales en los estudiantes para que contribuyan a su empleabilidad, es decir, a su capacidad para conseguir un trabajo, mantenerse en él y aprender elementos específicos propios del mismo, así como para propiciar su propio empleo, asociarse con otros y generar empresas o unidades productivas de carácter asociativo y cooperativo de una ética civil consciente, que nos permita mejores formas de convivencia y salidas justas y humanas para la superación de los conflictos; y en pleno inicio del siglo XXI con los cambios impulsados por La Constitución Política, por las Leyes sobre educación y por las recomendaciones de la Misión de Ciencia, Educación y Desarrollo. La construcción de una democracia participativa, la tolerancia, el respeto a la diferencia y a los derechos humanos, el reconocimiento de la capacidad de autonomía de las personas y las instituciones y las ventajas del ejercicio responsable de la misma.

A la vez la necesidad de propiciar, el reconocimiento del impacto de la cultura y el ambiente escolar en la formación de las competencias laborales, que promoverán espacios de participación e interacción entre los docentes, los estudiantes y de éstos entre si y con la comunidad para que los jóvenes puedan ejercitar estas competencias cotidianamente.

### **5.2.2 VISION**

Somos la Institución Educativa Jesús de Nazareth en donde los estudiantes y comunidad en general desarrollan un proceso del ser humano para enfrentar los desafíos, los retos de las tecnologías, la globalización y otras manifestaciones de la sociedad del Siglo XXI, con el fin de adoptar los mejores proyectos pedagógicos, nuevas metodologías y estrategias curriculares, tendientes a lograr un ciudadano capaz de enfrentar los nuevos cambios y avances con preparación académica, pastoral y laboral, principios éticos y capacidad productiva empresarial.

Promover el desarrollo de la comunidad para dar respuesta a las necesidades del entorno. Ejercer liderazgo en la orientación pedagógica que posibilita el desarrollo humano integral.

### **5.2.3 MISION**

Hacer de la acción educativa de los estudiantes, un proceso de crecimiento del ser humano. De su formación integral, un patrimonio comunitario y de conocimientos, que logremos construir un nuevo camino para alcanzar un mejor estar individual y colectivo.

Enmarcado en los nuevos paradigmas de la Educación y la Pedagogía, la Institución Educativa Jesús de Nazareth, formará ciudadanos de bien, cimentados en la formación Académica, Pastoral y Laboral, en la libertad y autonomía, bajo el criterio de madurez impulsando permanentemente: Los procesos de desarrollo biofísico, de desarrollo de pensamiento cognitivo, valorativo, de competencias comunicativas, de expresión y de crecimiento personal, espiritual, social y empresarial.

Propiciar el desarrollo de procesos internos de crecimiento y realización humana de los miembros de la comunidad educativa.

Hacer de cada estudiante una persona, un ciudadano y un profesional dentro de un contexto espiritual y social.

#### **5.2.4 ENTORNO EDUCATIVO**

Mejorar la calidad educativa de nuestras gentes en todos los niveles, es el reto para todas las entidades educativas no solo de Ipiales, sino de Colombia entera. Nos proponemos en nuestro **PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL**, una educación de calidad, con equidad y fundamentados nuestros logros en los contenidos de la Ley General de Educación, Ley 715 con los lineamientos específicos del decreto regulador 1860, 1290, etc. Aseguramos con esto, una buena cobertura en el sentido de la Educación formal, que nos proponemos. Además daremos participación activa en los eventos culturales y deportivos, con el fin de integrar la Comunidad Educativa.

También se desarrollará proyectos a corto y mediano plazo con la comunidad. Convertir a nuestra Institución en un centro permanente de investigación, para lograr satisfacer las diferentes inquietudes, no solo de las comunidades de Ipiales, sino de quienes ocupen nuestros servicios. A sí mismo celebrar convenios en beneficio colectivo.

El Estado Colombiano, mediante el Decreto 1120 de 1996, le asignó al SENA la responsabilidad de liderar el Sistema Nacional de Formación para el trabajo, con el fin de mejorar la calidad del desempeño de los trabajadores colombianos. Donde se articulan e integran entidades educativas, empresas, gremios, organizaciones sindicales, entidades del Estado, centros de investigación y otros

actores interesados en mejorar la calidad del desempeño laboral de los colombianos.

Hacer crecer la persona completa, integral, con un modelo: Jesús de Nazareth, es educar evangelizando. El proceso educativo, sus contenidos, su metodología tiene una orientación clara y positiva, encontrar a Jesús y vivir en plenitud su proyecto de vida.

### **5.2.5 PRINCIPIOS Y FUNDAMENTOS INSTITUCIONALES**

Los principales fundamentos de la Institución Educativa Jesús de Nazareth, será la formación de estudiantes con equidad, permanencia y preparados para conseguir la excelencia, el liderazgo comunitario bajo la concepción del ser humano de sanas costumbres, libre y capaz de contribuir en la transformación de la Sociedad a la cual pertenece.

Prestar la Educación en sus diferentes ciclos Preescolar, Básica y Media, de tal forma que permita su capacitación y el manejo de la educación formal, con miras al desarrollo de nuevas oportunidades para la amplia proporción de jóvenes que egresan de la educación media que deben enfrentarse a la búsqueda de empleo y a la inminente necesidad de generar ingresos para su subsistencia y la de sus familias, sin haber recibido una formación orientada para ello. Para enfrentar esta situación, la Institución Educativa, además de asegurar el desarrollo pleno de los jóvenes como personas y ciudadanos, asumirá responsabilidades concretas para facilitar su vinculación al mundo del trabajo.

Aceptar en todos los espacios que el ser humano, desde que nace tiene derecho a disfrutar de una vida digna, tranquila y productiva. Una condición importante para lograrlo es que la Institución, les proporcione los medios y así adquieran una

salud física y mental, lo que significa que el hombre debe vivir en permanente equilibrio con el mundo que lo rodea.

La Institución asumirá el papel de formación de líderes empresariales, en un mejoramiento permanente de su talento humano, que propongan una cultura de cambio, de participación y concertación tanto en su medio, como en el del entorno social.

Lograr el pleno desarrollo de la personalidad de los estudiantes, de su capacidad crítica, del respeto por la autoridad legítima y los derechos propios y de los demás, para así formar la futura niñez y juventud del siglo XXI, a partir de currículos, con los perfiles propuestos para su dimensión personal, como para su responsabilidad familiar y social.

Sustentar la concepción de desarrollo y medio ambiente, no es una relación antagónica, sino el complemento para esta clase de usuarios que bien lo necesitan.

Desarrollar procesos de investigación en el campo sociológico y los demás saberes propuestos y aceptar que el conocimiento y la investigación, son base del desarrollo social y político de una nación.

En general, la capacidad de SABER HACER BIEN ALGO, EN CIERTAS CONDICIONES, teniendo en cuenta las habilidades y destrezas, conocimientos, aptitudes, actitudes y valores.

## **PERFILES**

Educativa, desea y de acuerdo a nuestra filosofía.

Están constituidos con base en los valores, representando el perfil que toda Institución

## **Perfil del educador Nazareno**

Las personas elegidas para el importante cargo de ser Educadores Nazarenos, deben distinguirse por:

- ✓ Ser conocedor y seguidor de la pedagogía de Jesús de Nazaret, Discípulo y Misionero de su palabra.
- ✓ Crea un espíritu de familia a través de su sencillez, espontaneidad y convencimiento.
- ✓ Acompaña amorosa y permanentemente a sus alumnos en un plano de igualdad, de mutuo respeto y aceptación como persona.
- ✓ Poseer conocimientos necesarios para ejercer la docencia, avalados por su idoneidad y su soporte legal.
- ✓ Se adecua al tiempo y al lugar formando alumnos capaces de enfrentarse a la realidad.
- ✓ Creativo e innovador, que desarrolle el potencial de los alumnos y por tanto construya cultura.
- ✓ Capacidad de liderazgo en la orientación de trabajos en equipo con grupos interdisciplinarios.
- ✓ Capacidad para la gestión, el seguimiento y la evaluación de las actividades inherentes a sus responsabilidades.
- ✓ Dominio crítico para evaluar objetivamente el proceso de Enseñanza Aprendizaje del alumno, teniendo una comunicación asertiva con el mismo.
- ✓ Demostrar alto sentido de pertenencia a su institución.
- ✓ Coherente entre lo que piensa, lo que dice y lo que hace.
- ✓ Responsable frente a la planeación, ejecución y evaluación de las funciones asignadas.

## **Perfil del estudiante Nazareno**

El estudiante de la Institución Jesús de Nazareth, será un ser humano con autoestima, responsabilidad y sensibilidad social. Un estudiante capaz de enfrentar las situaciones que se le presenten, con rectitud, madurez y sinceridad. Que sienta aprecio por su familia, su religión, su cultura y su Institución Educativa. Será amable y practicará normas de cortesía dentro y fuera del Establecimiento.

El y la estudiante Nazareno que forma parte de nuestra institución se caracteriza por:

- ✓ Conocer a Jesús de Nazaret, su proyecto de vida como líder cristiano.
- ✓ Capaces de vivenciar su fe, sus valores humano cristianos en un mundo en permanente cambio.
- ✓ Comparten su vida de grupo con humildad y sencillez de corazón.
- ✓ Responsables de sus acciones, de dicados al trabajo y protagonistas de su formación integral y permanente.
- ✓ Interesados por su autoformación, críticos, líderes, analíticos y protagonistas de su propia vida.
- ✓ Comprometidos con su trabajo, sinceros en sus palabras, pensamientos y actitudes que los hagan dignos de confianza.
- ✓ Crea a su alrededor un ambiente de disciplina de convencimiento.
- ✓ Cuidadoso en su presentación personal y de su entorno.
- ✓ Viven el espíritu de familia respetuosos de sí mismo y de los demás, en el trato, modales, vocabulario, y en el hacer vida el respeto y la aceptación como personas.
- ✓ Un estudiante líder, creativo, emprendedor, con alto sentido de pertenencia, defensor de la vida y la paz en su hogar y en su comunidad.

## **5.2.6 PROGRAMA CURRICULAR**

Toda actividad pedagógica, tiene su fundamento en algún enfoque Epistemológico y Psicológico, a partir de ellos, se analiza e interpreta el proceso de comunicación humana, con esto, se traza los lineamientos generales del modelo educativo, con el cual se compromete la Institución Educativa Jesús de Nazareth aceptando lógicamente su permanente construcción.

Además, el diseño curricular basado en competencias, exige aproximarse al enfoque de formación por competencias, particularmente de aquellas laborales que están definidas como normas por los empresarios en las mesas sectoriales.

## **5.2.7 MODELOS PEDAGOGICOS**

La expresión “Modelos de la enseñanza polémica”, puede concebirse de diferentes maneras: para muchos, los modelos son construcciones mentales que intentan describir y entender algún problema.

Genéricamente podemos aceptar que la Educación Problémica, es una disciplina innovadora que permite la construcción Lógica del conocimiento.

El que hacer pedagógico no se reduce a una reacción instrumental del currículo, o a una simple administración de contenidos de enseñanza o de normas o reglamentos de gestión educativa. Por el contrario lo sustancial, del que hacer pedagógico en su concreción como práctica social, como proyecto histórico cultural que se asume y desarrolla por parte del educador, en la historia misma del individuo como existencia vital y definitiva. Además pretende responder, al menos los siguientes interrogantes.

- a. ¿Qué tipo de hombre nos interesa formar?

- b. ¿A qué tipo de sociedad aspiramos?
- c. ¿Educamos por un determinado modelo económico?
- d. ¿Con qué estrategias Técnico-Methodológicas?
- e. ¿Qué contenidos, competencias, experiencias se deben trabajar y vivencias?

Al enfoque de formación por competencias, hace énfasis en los aprendizajes concretos y reales que se deben obtener, los cuales deben traducirse en comportamientos efectivos en el trabajo. Para lograrlos se requieren pedagógicas y laborales generales definidas en nuestro Proyecto Educativo Institucional.

### **5.2.8 ESTRUCTURA CURRICULAR**

La estructura curricular, se concibe en función de una estructura interna, compuesta por un enfoque problémico y un método problémico en sistema.

Como toda concepción se trata de los fundamentos relacionados entre el hombre y el mundo, de una teoría científica y que definen una concreta concatenación, Ciencia – Filosofía, esto es, la relación entre Teoría de la investigación y la enseñanza y la Filosofía cuyos ejes curriculares fundamentales son los siguientes:

### **5.2.9 INVESTIGACION Y HUMANISMO**

En consecuencia se adopta una estructura curricular, basada en la investigación y el humanismo, que se orienta por principios definidos, como los siguientes:

- a. Dimensiones curriculares de la formación de niños, jóvenes y adultos.
- b. Tendencias problémicas del currículo
- c. Pertinencia de la oferta y renovación curricular.

### **5.2.10 DIMENSIONES CURRICULARES**

- Por lo tanto una concepción problémica, es la postura filosófica, materialista, dialéctica, en el contexto de la problémica universal, de la ciencia sobre todo la formación de niños, jóvenes y adultos.
- El método sistémico, permite el enfoque problémico, mediante sistemas dinámicos integrados de formulación, modulación y ejecución de políticas, programas, proyectos y tareas destinadas a la resolución de los problemas, del hombre concreto en la realidad concreta donde éste se desarrolla, vive y proyecta su condición humana.
- El método problémico se provee tal como una guía para la acción, tanto comprensiva como transformadora de la realidad y de la dinámica de los procesos socio-históricos concretos.
- En síntesis, toda concepción problémica se escribe en el contexto de la problémica universal. Por tanto, corresponde a lo general.
- Así mismo, el enfoque problémico, se concibe en el marco del sistema de problemas globales contemporáneos. (Por lo tanto, es lo particular)
- El método problémico corresponde a un conjunto de procedimientos sistemáticos, para la solución de los problemas del hombre, en el contexto de su realidad concreta, (por lo tanto, es lo específico).

### **5.2.11 PLAN DE ESTUDIOS**

El plan de estudios se conformará en coherencia entre las áreas Fundamentales Obligatorias (Artículo 23º. de la Ley General de Educación y el estudio diagnóstico de los entornos. En todo caso el grupo de áreas obligatorias, fundamentales y optativas tendrá el siguiente perfil macro:

- Ciencias Naturales y Educación Ambiental
- Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Convivencia ciudadana, Ciencias Económicas y Empresarial, Constitución Política y Democracia.
- Educación Ética y Valores Humanos.
- Educación Física, Recreación y Deportes
- Educación Religiosa
- Humanidades: Lengua Castellana e Idioma Extranjero
- Matemáticas
- Tecnología de información y de comunicación
- Educación Artística: Música, Artes.
- Principios y Fundamentos administrativos (Emprendimiento, mercadeo, marketing de compra y venta, creación de empresas, contabilidad básica).

#### **5.2.12 EVALUACION, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS**

**LA EVALUACION:** Es el juicio final subjetivo, y se hace desde una escala de valores sociales, culturales, éticos y morales.

La comunidad educativa debe conocer que los estudiantes deben desarrollar conceptos mínimos y básicos para ser evaluados (Estándares).

En todos los momentos educativos se evalúa, se orienta, se reflexiona sobre la forma como se está desarrollando los procesos, la calidad de los instrumentos (pruebas, trabajos, previas, entrevistas, expresiones) es auto-evaluación del Docente y sus prácticas.

Los programas, el diseño de aula, son instrumentos de seguimiento diario, mensual, bimensual, anual, permitiendo descubrir los pasos que se van dando.

En la evaluación de competencia laboral, se obtendrá las evidencias de desempeño, de producto y de conocimiento.

Para la certificación de competencia laboral, el organismo investido de autoridad reconocerá formalmente la capacidad del estudiante para desempeñarse en una función laboral.

El Docente que convierte la evaluación de investigación, debe ser creativo y a la vez responsable frente a lo que se ha planeado, pero ante todo debe ser flexible.

### **5.2.13 PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTOS DE EVALUACION**

En cada área o asignatura, se evaluará descriptivamente la adquisición de conocimientos y el desarrollo de capacidades, sobre los diferentes campos temáticos, desarrollados por logros formulados y adoptados para cada grado lectivo.

La valoración integral de los estudiantes se obtiene del resultado del desempeño en seis aspectos fundamentales: SOCIO – AFECTIVO, PROCEDIMENTAL Y COGNOSCITIVO. EVALUACION DE COMPETENCIA LABORAL, CERTIFICACION DE COMPETENCIA, COMPETENCIA LABORAL. PASANTIAS.

**SOCIO – AFECTIVO:** Se evaluarán en este aspecto el comportamiento, responsabilidad, puntualidad, atención, disposición, participación del estudiante en el desarrollo del tema a tratarse en cada clase.

**PROCEDIMENTAL:** Se refiere al trabajo desarrollado por el estudiante dentro y fuera del aula (Consultas, investigaciones, talleres individuales y en grupo, exposiciones, tareas, entre otros).

**COGNOSCITIVO:** Se refiere a evaluar el alcance en el logro de los objetivos correspondientes a cada asignatura y equivale al otro 30% de la nota final del periodo. Esta evaluación se hace tipo ICFES al final del periodo según cronograma establecido desde el grado Preescolar hasta el grado Once para fomentar en el estudiante el desarrollo de su capacidad crítica, argumentativa y propositiva.

En el proceso investigativo se evidencio que muchas de las estrategias que se encuentran en el interior de la comunidad indígena de Aldana, especialmente en el juego tradicional de las ollas quebradas son herramientas muy efectivas al aplicarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jesús de Nazaret de la ciudad de Ipiales, puesto que en esta institución los niños no tiene la oportunidad de integrarse a eventos socioculturales, como el juego, una posibilidad que les permita explorar el mundo, haciendo participe de un evento, donde tengan la ocasión de aprender nuevas cosas que son útiles en su formación inicial.

Los niños de la Institución Educativa Jesús de Nazaret, tienen un espacio muy reducido para realizar acciones lúdicas y solo se limitan a seguir las directrices de sus maestro que están estrechamente ligados a parámetros del Ministerio de Educación Nacional, buscando responder a resultados en las diferentes pruebas de evaluación, olvidando lo esencial, la formación personal cimentada en los valores, respeto y una buena convivencia con los que los rodean, la investigación que acompañada de diferentes estrategias investigativas como la entrevista, la encuesta, las mingas de pensamientos y las salidas de campo permitieron identificar muchos aspectos fundentes para la consolidación del texto maestro que recoge un variedad de conocimientos que se aplicarán en la formación de los estudiantes de preescolar, especialmente se usarán elementos recopilados del juego de las ollas, para lograr una educación que estén acorde al sentir, pensar y actuar de los padres de familia y estudiantes.

Los estudiantes de preescolar de la institución son inquietos y participativos, especialmente cuando se practican dinámicas y juegos, les llama la atención y buscan que los hagan partícipes encontrando una felicidad, en este tipo de acciones los docentes logran desarrollar su capacidad de comunicación, la interacción con el resto de participantes permiten dinamizar los saberes y consolidar conocimientos para ellos desconocidos, se evidencia que todos quieren ser protagonistas y mostrarse como los mejores del grupo, el juego y las dinámicas les facilitan el aprendizaje en las diferentes áreas de formación, la experiencia deja entrever que cuando el niño explora y actúa, él mismo descubre muchas cosas y sintetiza ideas convirtiéndolas en conceptos, facilitando su aprendizaje.

## 6. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Dentro de los procesos educativos de los infantes es una etapa primordial en la cual los docentes pueden utilizar la lúdica como una estrategia que les permite promover el aprendizaje en los estudiantes, el juego como una posibilidad que ofrece los conocimientos inmersos dentro de la cultura es una herramienta que le aporta elementos facilitando, primero la asimilación de un concepto, teoría o conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje. También permite desarrollar en el estudiante el lenguaje a la medida que él, hace sus aportes también recibe respuestas de su grupo de compañeros, mejora la vocalización y amplía el número de palabras que le permiten expresarse y manejar con facilidad su lenguaje.

En este sentido los juegos invitan al encuentro comunicativo, lo que implica la correlación entre el juego y el lenguaje, ya que ambos contribuyen a la disminución del egocentrismo del niño, al practicar el juego se encuentran con la necesidad de comunicarse con los otros y entender las dinámicas del juego, esto da sentido a la elaboración de un lenguaje cimentado en la palabra, el jugar se construye en un importante medio para la descentración infantil.

**Los juegos tradicionales:** En los pueblos indígenas es una práctica que está conectada directamente con el efecto cultural de sus habitantes, es la composición ritualizada de la vida con el tiempo, es el punto de encuentro liberador del trabajo de la cotidianidad, es un espacio sagrado que gracias al esfuerzo de los mayores se lo ha conservado, y es una tradición que es de ellos y para ellos, el juego es una práctica que debe estar en continuo movimiento, de no hacerse, la cultura podría entrar en crisis por que cuando no hay movimiento se dejan de poner en práctica los rituales que son el motor de esta raza, en este sentido el juego es la armonía del mudo, el punto de partida de donde se gesta la palabra, gesto, seña,

conocimiento, equilibrio, armonía, fraternidad, coalición, abundancia para su comunidad en cada movimiento que se realiza hacia el interior de su saber, implica decir un poco de su cultura, entonces el juego es punto referencial donde el individuo toma de este conocimiento y aprehende de su diversa simbología la esencia sustancial de la vida.

*“Las imágenes, los símbolos expresan el movimiento del espíritu en su infinita capacidad creadora de sentido de la vida individual y colectiva; constituyen territorios imaginarios que crean “realidades” y que en su dinámica y relación con el funcionamiento social (siempre programado, ordenado, vigilado, prospectado y prospectivo), construyen realidades simbólicas e imaginarias hacia una dimensión humana”.<sup>1</sup>*

Los estudios investigan las ideas del pensamiento y del lenguaje en relación con la acción, particularmente el juego, con el objeto de descubrir y sistematizar nuevas formas de incentivar la adquisición y desarrollo del lenguaje. El uso de la lengua en los juegos constituye acciones sostenidas por varios sujetos en interacción, conforme a ciertas reglas que no solo organizan la experiencia, sino que, a veces, son generadas por ella. El juego, entendido como manifestación lingüística, permite estudiar no solo los procesos que relacionan el pensamiento y el lenguaje, sino también posibilita detectar algunas dificultades que empiezan a presentarse en el desarrollo cognitivo. (Bruner, 1995, 1998).

El niño desde sus primeros años de vida toma el juego para explorar su mundo exterior en el cual, a través de sus sentidos adquiere sensaciones que llegan a su cerebro formándose el conocimiento que le permitirá ir estructurando su razonamiento y entendiendo como está constituido su mundo exterior, por lo tanto la primera fase de la vida de cualquier persona es la infancia, que se caracteriza

---

<sup>1</sup> RODRIGEZ, Héctor. Ciencias Humanas y Etnoliteratura. Introducción a la teoría de los imaginarios Sociales. San Juan de Pasto: Ediciones Unariño, 2001. p. 2.

por la formación global e integral del niño. A través de la dinámica del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

Muchos son los autores que hablan de la importancia del juego y de la relación entre el juego, las etapas del desarrollo del niño y los aprendizajes que puede adquirir cuando se coloca en práctica el juego. Éste puede ser analizado como formato lingüístico y constituye un modelo de funcionamiento de los procesos cognitivos que relacionan el pensamiento con la acción. De este modo, también sirve de orientación para la identificación y resolución de problemáticas de aprendizaje.

**El juego de las ollas quebradas:** Ofrece una amplia gama de elementos dicentes en la construcción de conocimiento como también en la formación básica de los infantes, para Piaget el niño nace en un medio que condiciona su conducta, crece con una serie de factores sociales que estimulan el desarrollo de los niños en mayor o menor medida y desarrolla un nivel madurativo propio diferente al de los demás, estos tres factores influyen en el esquema de representación del mundo que el niño va creando o asimilando, ello genera conductas nuevas y acomoda esas conductas o conocimientos en sus esquemas de acción, encontrando nuevas estructuras perfeccionando su conocimiento y teniendo una noción más clara de lo observado o practicado en el juego.

**El juego:** Es una actitud ante los objetos, ante los otros y nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que estamos jugando, estamos descubriendo, estamos asimilando y estamos construyendo conocimiento, pues una estrategia muy efectiva que aplicada en la institución, el niño tendrá la facilidad de conocer y aplicar mucho de lo aprendido en la práctica.

El juego es básico para un adecuado y normal desarrollo del niño, por eso es preciso que esté presente en sus actividades cotidianas. El respeto a su deseo de jugar, de inventar y de crear es uno de los elementos fundamentales de los que

debe partir toda educación basada en el respeto a los intereses y características del niño.

El juego es una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tienen un objetivo obligatorio para el niño, es decir supone un hacer sin obligación, de tal forma que esta capacidad de hacer o vivencia refleja para el propio niño y para los que lo rodean, la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad.

El juego acción voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría". (En Caillois, 1986).

La evolución del juego, constituye uno de los temas más importantes del recorrido por la psicología debido a lo que implica en el proceso de evolución de la humanidad, el hombre sólo es hombre cuando juega como dice Vigotsky \*, para comprender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y el aprendizaje, conviene entender la génesis del juego como experiencia cultural de hecho, se convierte en hombre precisamente porque juega, participa, explora, aprende y entiende el mundo, en ese sentido el juego, resulta el fundamento del logro de la libertad y de la autoconciencia, estas características se alcanzan y se sostienen en el espacio abierto que el juego le proporciona al participante.

---

\* Vigotsky promueve la enseñanza recíproca, que consiste en el diálogo del maestro y un pequeño grupo de alumnos. Al principio el maestro modela las actividades; después, él y los estudiantes se turnan el puesto de profesor. Así, estos aprenden a formular preguntas de comprensión.

Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y esto proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

Cuando el niño en el desarrollo del juego es el autor explora, tiene la libertad de expresar desde la parte física y cognitiva encuentra que él es libre en cuanto a la exploración y no se siente sujeto a ninguna regla que lo cohiba de su participación y exploración. El juego y el cuerpo se relacionan en su evolución a través de la actividad física que le resulta fundamental al niño para acceder placenteramente al conocimiento de la realidad: vivencia, percepción sensorial y movimiento se asocian con el juego en sus primeras etapas, porque es desde su cuerpo que el ser humano debe establecer los primeros mecanismos de adaptación a la realidad.

El juego se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodominio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio, autónomo y libre en sus desplazamientos. O sea que el niño, en el juego simbólico utiliza una serie de significantes propios contruidos por él y que se adaptan a sus deseos. Se estructura conjuntamente con las otras funciones de representación que son la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo, que hacen posible la anticipación y la evocación.

Cuando el niño participa y desarrolla una acción con el juego podríamos decir que es autor de su propio aprendizaje por cuanto desarrolla sus capacidades individuales, generando el aprendizaje autónomo que le abre posibilidades de crear su propia instrucción utilizando temas que le gusta y el símbolo que encuentra en el juego es muy llamativo y significativo para él.

En el juego simbólico el niño puede controlar la realidad, manejarla, obedeciendo a una consigna interior que toma cuerpo en un proyecto personal. Es así que cada

sujeto rellena ese “cuadro vacío”, mediador, que permite encontrar la distancia entre significante y significado, lo cual ocupa buena parte de la infancia. El juego modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz libre de actuar en un medio que reconoce como propio porque lo explora a través de su movimiento.

Estar jugando propone atravesar la línea divisoria que separa lo que no es juego, de lo que sí es. El juego nace de la realidad que rodea al niño, de la cual toma sus elementos y nunca se aleja de ella más allá, que lo preciso para volver a ella de nuevo, recrearla y enriquecerla.

Cualquiera de los observadores mirando que un niño actúa y se recrea en una determinada actividad, entendería que solamente el niño participa de un juego sin obtener conocimiento, pero en realidad el infante cuando adelanta una actividad en el juego explora y conceptualiza los pasos, las relaciones con sus compañeros y se nutre de conocimiento mejorando la reciprocidad afectiva y lingüística.

El juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunos requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado, pero hay otros que utilizan muy pocos recursos, el juego de las ollas quebradas no requiere de un costo económico, solamente debe haber voluntad de los participantes para su ejecución.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, el equilibrio es un elemento emocional que proporciona a los niños una gama de sensaciones y emociones personales que le resulta benéficas. Las experiencias del juego constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego – felicidad, juego – alegría.

Para Piaget el juego se diferencia de la actividad, porque en él, los niños no se preocupan mucho de lo que hacen, sea exactamente lo que se espera de ellos y lo que deben hacer, ellos se relajan y se olvidan de las necesidades de ajustar su acción. Por lo tanto el niño no se siente obligado a ejecutar determinada acción sino que tiene libertad para generar exploración y asimilar el conocimiento de una manera fácil.

El juego ayuda a los niños aprender a comunicarse, compartir, expresar emociones y resolver conflictos. Por esto se quiere estructurar la propuesta para tomar elementos centrales y poderlos aplicar en el proceso formativo, como el elemento de la comunicación que permite compartir conocimientos y hacer uso de la expresión comunicativa, también intervenir con los demás compañeros y construir la relación, de igual manera la expresión de emociones permite que los niños tengan un espacio para la recreación y subir el ánimo en las actividades escolares, se puede encontrar en la práctica del juego estrategias que van a servir para resolver conflictos que se estén generando en su ambiente escolar.

Es por eso que cuando vemos jugar a un niño debemos recordar que su experiencia corporal está invadida por lo imaginario, por lo afectivo, por fantasías o fantasmas que lo atraviesan y que, en cada juego, en cada objeto que manipula, pone en movimiento todo este complejo mundo interno. El juego y lo corporal establecen, entonces, intrincadas relaciones que no se pueden entender de manera simple.

El juego de las ollas enseña a los educandos valores y reglas que están en la naturaleza de su lúdica, les aporta parámetros de comportamiento, actuación y convivencia comunitaria, este aprendizaje o educación albergada en la memoria de mayores, cabildantes y maestros, perfilan la educación que se quiere para estas colectividades, es decir, la educación para la vida, fundamentada en elementos culturales que consolidan maneras educativas y humanas abriendo la

posibilidad para pensar en conjunto, buscando el bienestar comunitario. Al proceso educativo se integrará a padres de familia y demás colectividades de la región para que participen y se apropien de este compromiso que pretende ser de gran impacto comunitario para los indígenas, institución y su enfoque curricular se centrará en los estudiantes, partiendo de la orientación problemática y contextual, la referencia máxima será el juego de las ollas, en el que se deriven de la cultura, autonomía de los ejes curriculares.

Debido a esto es importante resaltar que la propuesta tiende a innovar la forma de enseñanza-aprendizaje ya que está enfocada en uno de los juegos tradicionales mas repetitivos que generalmente contribuyen, al aprendizaje fuera del aula ofreciendo actividad física-motriz, emocional y a la unión de las comunidades, también es un juego, que evoca recuerdos, aprendizajes pasados y los invita a despertar su curiosidad por aspectos de la vida diaria, es así, a través de los juegos tradicionales se puede percibir un espíritu de libertad y tranquilidad en el cual se aprende de forma natural, espontánea y sencilla, tal como se puede observar en los niños de la población rural del pueblo pasto del municipio de Aldana.

**La estrategia pedagógica:** Es una dinámica que le permite al docente orientar el proceso educativo utilizando herramientas adecuadas que den respuestas contundentes a lo que en verdad quiere el estudiante en su proceso de aprendizaje, en este sentido la utilidad que genera esta propuesta aplicada a niños de primera infancia que se desarrollan en ambientes de aprendizajes urbanos, es que se lleva a cabo por los sujetos: niños-niños y niños-maestros-padres de familia, con toda su carga de subjetividad, incluyendo los afectos; donde el método de aplicación es el componente lúdico-didáctico, estratégico e indispensable en esta propuesta que recoge la acción intelectual de los sujetos, pero también la motriz, vivencial, cultural y afectiva; al menos en una forma activa, constructiva, significativa y crítica, desde el marco de la interculturalidad y de la

visión educativa de los pueblos indígenas, una educación que responda a las necesidades de los pueblos en el cuadro del respeto por los otros, por la diferencia.

Esta es una actividad que tiene como característica la integración de lo académico con lo cultural, de lo vivencial con lo aplicable a la vida diaria, es decir que a través de la estrategia pedagógica se logre que la información no se quede en los cuadernos de los niños, sino que se convierta en un verdadero aprendizaje, que le sirva para su cotidianidad y sea una bonita y sana experiencia de vivenciar una puesta en escena de los juegos tradicionales aplicados a su educación.

Por lo anterior se toma la decisión de realizar la siguiente propuesta con los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jesús de Nazareth, para lograr que ellos disfruten del proceso enseñanza-aprendizaje de la mejor manera, logren su aprendizaje académico de forma espontánea, sencilla y natural, como una actividad que se desarrolla en la cotidianidad de sus vidas.

El juego constituye un aspecto fundamental en la vida de los niños, cuando empiezan a jugar desde muy temprana edad mediante la exploración del mundo que lo rodea, manipulando objetos que tiene a su alcance y explorando a su alrededor.

Al ingresar a la escuela entre los cinco y seis años necesita conocer y relacionarse con los demás, encuentra entonces en el juego la mejor forma de relación, esta actividad requiere su tiempo hasta la adolescencia, busca compañeros para jugar imitando y observando a los demás. Las relaciones con los demás van cambiando a medida que el niño va adquiriendo mayor madurez, empieza a dejar su egoísmo para aprender a respetar reglas, dirigir y organizar juegos.

Se considera que el medio social es crucial para el aprendizaje, el entorno social influye en la cognición por medio de sus "instrumentos", es decir, sus objetos culturales ( autos, máquinas) y su lenguaje e instituciones sociales (iglesias, escuelas). un concepto importante de la teoría de Vigotsky es la zona proximal de desarrollo (ZPD)\*, es el momento del aprendizaje que es posible en un estudiante dadas las condiciones educativas apropiadas, el maestro y alumno trabajan juntos en las tareas que el estudiante no podría realizar solo, dada la dificultad del nivel, incorpora la actividad colectiva.

Desde este punto de vista, la enseñanza recíproca insiste en los intercambios sociales y el andamiaje, mientras los estudiantes adquieren las habilidades. Por su parte Ausubel toma como esencia del proceso del aprendizaje en el aula en donde el docente identificará lo que el alumno ya sabe y a partir de ahí enseñar. El aprendizaje significativo\*, cuando el alumno enlaza lo aprendido con la nueva información y lo integra a su área cognitiva.

**El aprendizaje:** Se logra cuando el docente consigue y comprende con facilidad un determinado concepto o teoría que ha sido propuesto en el aula de clase o en cualquier momento de su vida, el alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

---

\*Se define como la distancia entre el nivel real de desarrollo -determinado por la solución independiente de problemas- y el nivel de desarrollo posible, precisado mediante la solución de problemas con la dirección de un adulto o colaboración de otros compañeros más diestros.

\*Lo clasifica en aprendizaje representacional (se identifican y asocian los símbolos con sus referencias de tal forma que ambos significan lo mismo), aprendizaje proposicional (se aprende un conjunto de palabras que representan una idea completa y se integran a la estructura cognitiva), aprendizaje y asimilación (concepto existente + nueva información = concepto modificado), aprendizaje subordinado (el nuevo conocimiento se subordina a lo que ya está aprendido), aprendizaje superordenado (se da cuando los conceptos e ideas previas están constituidos con conceptos integradores nuevos.)

*"Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente"<sup>2</sup>.*

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

En este sentido podemos tomar el aprendizaje significativo en la incorporación de elementos estructurales que enriquecen a la instrucción planificada, generando a través de éste aprendizaje un proceso que involucra a la comunidad educativa en nuestros territorios, permitiéndonos así aplicar una propuesta de educación tomando elementos de la cultura que el estudiante posee hacia la formación pedagógica.

Con respecto a las diferentes teorías sobre el desarrollo cognitivo, encontramos que Piaget sugirió que todos los niños desarrollan cuatro etapas en un orden fijo y que cada una de ellas se diferencian, no sólo en cuanto a la cantidad de información que adquiere en estas, sino, también, en relación con la calidad del conocimiento y la comprensión de las mismas. Plantea, que un niño para poder alcanzar un nivel máximo de desarrollo cognoscitivo, debe ser expuesto a diferentes e importantes experiencias, para que entre etapa\* y etapa, vaya

---

<sup>2</sup> Ausubel, David.

[http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje\\_significativo.pdf](http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf)

\*Etapas conocidas como: sensorio-motora (un paso de ser biológico a ser un ser social, el comportamiento es el reflejo del pensamiento), pre-operacional (representaciones de la realidad a través del lenguaje, el juego o los sueños, va apareciendo el razonamiento pre-lógico), de operaciones concretas (capacidad de deducir y llegar a conclusiones) y de operaciones formales (la lógica para resolver los problemas que van surgiendo).

alcanzando un nivel apropiado de maduración; teniendo en cuenta la interacción del niño con su entorno.

Bruner se apoya en las teorías de Piaget y Vigotsky para desarrollar sus postulados, en la génesis de su planteamiento tenía el deseo de explicar como los seres humanos somos capaces de construir su significado y dotar de sentido al mundo social y cultural, sentirnos identificados y tener una identidad ligada a una comunidad determinada, es decir, la individuación no se puede llevar a cabo sin la socialización.

Por otro lado, dice que no se puede comprender al hombre sin tener en cuenta la cultura en donde está inserto. La cultura es el escenario en donde se extienden los casos particulares de la perspectiva psicológica cultural de la educación como la pedagogía, la enseñanza del presente, del pasado, etc. Que están directamente relacionados con la forma en que una cultura o sociedad organiza su sistema de educación.

Así mismo la cultura forma a la mente proporcionando la caja de herramientas con las que la persona construye su conceptualización del mundo y de si mismo, donde el docente es un mediador representante oficial de la cultura que domina una caja de herramientas culturales, el aprendizaje para Bruner\* es un proceso activo de asociación y construcción, comenta que debe existir una persona que promueva el desarrollo, guiando al niño, construyéndole andamiajes que

---

\* El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. se basa en el descubrimiento: Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender.

serían las conductas de los adultos destinadas a posibilitar la realización de conductas por parte del niño que estarían más allá de sus capacidades individuales consideradas de modo aislado, de tal manera que no fuera tan fácil que el niño perdiera interés por hacer la tarea ni tan difícil de renunciar a ella para que pueda moverse con libertad. Si el niño logra una autorregulación, se intercambiarían los papeles de interacción debido a las actividades lúdicas.

El niño no sólo aprende la actividad sino también incorpora las reglas de interacción que regulan la actividad aprendida. De éste modo, se trata de incorporar y asimilar el significado social y cultural de la actividad.

Independientemente de las teorías sobre el aprendizaje, podemos afirmar, que todos sin excepción, vamos hacia un mismo fin, algunos por caminos diferentes y otros parecidos, pero hacia una misma dirección: la búsqueda de un equilibrio progresivo en el aprendizaje; así como los miembros físicos evolucionan hasta alcanzar su máximo crecimiento en la edad adulta, así la inteligencia busca llegar a su madurez en la razón de sus actos, o equilibrio de los sentimientos que llega con la edad.

Podríamos concluir que un plan de estudios ideal es aquel que ofrece materiales y contenidos de enseñanza a niveles cada vez más amplios y profundos, y al mismo tiempo, que se adapten a las posibilidades del alumno definidas por su desarrollo evolutivo. Por tanto, el currículum debe ser en espiral y no lineal, volviendo constantemente a retomar y a niveles cada vez más elevados los núcleos básicos o estructuras de cada materia. Estas estructuras o núcleos básicos tienen que ser convertidos a los tres modos fundamentales de representación según las posibilidades evolutivas del niño (Piaget), aprendizaje descubierto activamente más que pasivamente asimilado, estimulados a descubrir por cuenta propia, a formular conjeturas y a exponer sus propios puntos de vista. La utilización del descubrimiento y de la intuición es propuesta por Bruner en razón de una serie de

ventajas didácticas como son: un mayor potencial intelectual, motivación intrínseca, procesamiento de memoria y aprendizaje de la heurística del descubrimiento.

Piaget expone una gran parte de las conclusiones sobre el divertimento infantil, el autor plantea que el juego es pura asimilación y sostiene que el individuo relaciona lo que capta con sus experiencias previas y lo adapta a sus necesidades, del mismo modo se afirma que a través del juego el niño construye y desarrolla las sucesivas estructuras mentales.

El juego es un lugar en donde se experimenta la vida y este aprendizaje infantil que empieza mucho antes de que el niño llegue a la escuela, es el punto de partida de este debate. Todo tipo de aprendizaje que el niño encuentra en la escuela tiene siempre una historia previa que se relaciona con el acto de jugar, uniendo la realidad externa con la interna, en el juego todo es posible es por eso que aquí se da un proceso de aprendizaje en el cual se puede descubrir nuevas sensaciones, actitudes, ideas y fortalezas de los niños, se da un lugar primordial a la recreación como fuente de recursos personales para el aprendizaje y el desarrollo de la comunidad infantil, porque el juego como estrategia educativa no tradicional permite un proceso integral de desarrollo del conocimiento a partir de los saberes existentes en el niño o niña.

**La educación:** Es la forma privilegiada de transmitir, conservar, reproducir y construir la cultura. Permite generar conciencia crítica capaz de transformar la sociedad. Cada grupo humano cuenta con los mecanismos básicos para educar a sus miembros dentro de una perspectiva que le garantice a la sociedad los elementos necesarios para construir su devenir histórico en el contexto de su proyecto de hombre y de sociedad.

La educación en los grupos étnicos por ejemplo corresponde a procesos endógenos de formación y socialización, de acuerdo a las características culturales, sociopolíticas, económicas y lingüísticas propias, de tal manera que mediante este proceso permanente se garantice la interiorización del ascendiente cultural que ubica al individuo en el contexto de su propia identidad.

*“La identidad de los grupos étnicos es una recreación de su realidad desde una estructura particular de símbolos que les pertenecen y difieren de los símbolos de otra cultura”.<sup>3</sup>*

En la medida en que las poblaciones van sistematizando el conocimiento sobre su realidad, aparecen sistemas cuya complejidad evidencia mayores grados de conciencia y compromiso social; sistemas éstos que se convierten en mecanismos organizados para garantizar la convivencia y la continuidad de la cultura.

Toda cultura, por el mero hecho de ser cultura, organiza su cosmos, el lugar donde vive, determina e interpreta los fenómenos naturales, tiene un concepto de su imagen, de la de los hombres, de sus comportamientos; tiene idea de lugar y de tiempo, lo que constituye una manera particular de ver el universo; realmente no es sólo una manera de verlo, es también una forma de vivirlo y de sentirlo. El significado de los símbolos está generalmente arraigado en el mismo proceso histórico de la comunidad y pertenece por entero a su propia ordenación del mundo: su cosmovisión.

Existen diversos enfoques teóricos sobre el juego, entre los más destacados se encuentran la teoría psicoanalista, que expresa más allá del principio del placer, Freud sostuvo que el juego le sirve al niño para repetir las experiencias que lo impresionaron, logrando así una forma de la necesidad de descarga energética, que le permite regresar al estado de equilibrio psíquico.

---

<sup>3</sup>ARTUNDUAGA, Marles Luis Alberto. <http://www.oei.es/oeivirt/rie13a02.htm>.

El desarrollo de esta propuesta nos compromete a docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad para actuar de una manera responsable y dinámica, donde el juego contribuye al desarrollo integral del niño. Por lo cual podemos clasificar como proyecto pedagógico comunitario.

Es pedagógico porque, busca generar cambios de actitud en cuanto a la socialización teniendo como fundamento los valores que contribuyen a una mejor calidad de vida y brindan así, la posibilidad de conocimiento y proceso integral del niño.

Es comunitario porque involucra a la comunidad escolar como miembros activos y comprometidos en la participación, toma de decisiones y se coloca en escena el juego de las ollas para integrar a chicos y grandes.

Con la práctica del juego de las ollas se espera obtener cambios de actitud donde se fomente los valores mejorando la calidad de vida y el desarrollo integral de los niños del grado preescolar.

**La pedagogía:** Es la ciencia de la educación que ofrece diversas estrategias para poder orientar al docente, la Pedagogía es el método para la enseñanza que busca integrar el desarrollo de sus habilidades y destrezas donde el estudiante se convierte en un miembro activo y competitivo en la construcción de sus propios elementos y dirección del juego. Además brinda la oportunidad para desarrollar valores y actitudes en la elaboración y manejo adecuado de las reglas sobre el juego tradicional.

Se toma como referencia el juego de las ollas quebradas donde lo único necesario es habilidad, destreza y creatividad, convirtiendo este juego en un elemento transversal para todas las áreas de estudio en el proceso educativo y cada

elemento será integrado en su proceso de aprendizaje en la Institución Educativa Jesús de Nazaret de la ciudad de Ipiales.

**Habilidades pedagógicas:** Aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Sólo cuando se posee una amplia formación teórica, el maestro puede orientar con calidad la enseñanza y el aprendizaje de las distintas disciplinas, especialmente en los primeros cursos de formación. Cuando lo que media la relación entre el maestro y el alumno es un conjunto de técnicas, la educación se empobrece y la enseñanza, se convierte en una simple acción instrumental, que sacrifica la singularidad del sujeto, es decir, su historia personal se excluye de la relación enseñanza - aprendizaje y, entonces, deja de ser persona para convertirse en un simple objeto, esto es lo que se quiere corregir con la aplicación de la propuesta que trae consigo estrategias diferentes a las que se vienen aplicando en el proceso formativo.

**Educación preescolar:** Este tipo de aprendizaje puede considerarse a la vez medio y finalidad de la vida humana. En cuanto medio, consiste para cada persona en aprender a comprender el mundo que la rodea, al menos suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Como fin, su justificación es el placer de comprender, de conocer, de descubrir. Aprender para conocer supone aprender a aprender, para poder aprovechar la posibilidad que ofrece la educación a lo largo de la vida.

Aprender a conocer y aprender a hacer es en gran medida, indisociable. Tienen que ver con el desarrollo de competencias para que los seres humanos sean capaces de hacer frente a diversas situaciones y problemas, y a trabajar en equipo. Supone, para los niños y las niñas, la participación en la planeación, realización y elaboración de una tarea común; la creación de una dinámica que favorezca la cooperación, la tolerancia y el respeto y, además, la potenciación de aprendizajes verdaderamente significativos en situaciones que tienen valor especial para el que aprende a través de la acción, intercambio de información con los demás, toma de decisiones y puesta en práctica de lo aprendido. Es a partir de la observación y experimentación con lo que hay y sucede a su alrededor, que los niños son capaces de obtener e incorporar un gran caudal de información, formular hipótesis, establecer relaciones, comprender y generalizar. Y pueden hacerlo, gracias a las formas de acción e interacción que establecen con los objetos y elementos del entorno y con los otros niños, compañeros y adultos. Para el establecimiento de estas formas de relación, la educación preescolar se constituye en un espacio y un tiempo generador de posibilidades de gozo, conocimiento y bienestar para los niños, sus familias, los docentes y las comunidades a las cuales pertenecen; es una oportunidad de construcción permanente de relaciones afectivas, recreativas y significativas para todos.

## **7. ASPECTOS METODOLOGICOS**

### **7.1 TIPO DE INVESTIGACION**

Esta investigación es de corte cualitativo, porque apunta a una investigación en un grupo social, donde se tendrá contacto directo con el informante, se trabajará haciendo énfasis en los saberes del grupo y sus aportes serán el fundamento de la investigación sobre el juego de las ollas quebradas como una estrategia lúdica que permite cambiar el panorama educativo de los estudiantes de preescolar de la institución Jesús de Nazaret de la Ciudad de Ipiales.

### **7.2 LINEA DE INVESTIGACION**

Comunicación y cultura, porque se pretende hacer un estudio minucioso del juego de las ollas quebradas de la comunidad indígena de Aldana, con el ánimo de revivir y dinamizar los conocimientos presentes en la oralidad y dinámica cultural, de esta manera conjugar conocimiento, enseñanzas y prácticas, para construir herramientas pedagógicas que hagan del aprendizaje una recreación lúdica y dinámica con los niños de el grado de preescolar de la Institución Educativa Jesús de Nazareth. La oralidad como la literatura oral juega un papel muy importante dentro del contexto indígena, en los diferentes escenarios de enseñanza y aprendizaje puesto que es el medio por el cual mayores, jóvenes y niños adquieren, aprenden se debate, indagan y construyen un nuevo pensamiento de acuerdo a la propia imaginación del niño o el joven. Donde este a su vez ejerce su propia autonomía desarrolla sus habilidades, creatividades, potencialidades y hace sus propios aportes de acuerdo como lo entiende y lo interpreta su mundo que lo rodea. Se puede destacar que en este tipo conversaciones y socialización de saberes y conocimientos que se desarrolla entre mayores, jóvenes y niños todos

ganan, por ejemplo el mayor se siente reconocido y evaluado, en sus conocimientos en sus potencialidades y los jóvenes y niños entusiasmados vinculando los productos de su imaginación con los relatos, e historias, narraciones, experiencias y juegos que han adquirido en su vida cotidiana.

Las producciones culturales y formas de socialización en las sociedades indígenas, es una de las perspectivas más llamativas en estos tiempos de crisis y desequilibrio cultural, desde donde se analizan las estrategias de construcción de pedagogías propias acordes a la cosmovisión indígena, los agentes educativos y espacios de aprendizaje con fines de planificación y gestión de una educación propia que responda a las necesidades socioculturales. Se reflexiona sobre las formas propias que tienen los pueblos indígenas para gestionar y producción de material como estrategias culturales que influyan en la diversificación curricular o en la construcción de planes propios alternativos para las instituciones o centros donde se preparan los futuros integrantes de la comunidad. También las metodologías de socialización utilizadas por los indígenas como mingas de trabajo y pensamiento han permitido las reflexiones y análisis sobre los acontecimientos del mundo cambiante en el que están inmersos.

### **7.3 METODO**

El método utilizado en este tipo de trabajo es el etnográfico porque se hace un análisis de los modos de vida de los habitantes del resguardo de Aldana, mediante la observación de lo que hacen, cómo interactúan, como se comportan; para así poder describir sus creencias valores y juegos tradicionales, e igualmente revivir las tradiciones y el respeto por lo ancestral evidenciado la importancia que tiene el juego de las ollas quebradas en la construcción de pedagogías novedosas, haciendo uso de los conocimientos locales inmersos en el seno de las comunidades, el juego de las ollas quebradas ofrece una amplia

gama de conocimientos para mejorar la educación en la formación de los infantes y empoderar el legado ancestral del pueblo.

#### **7.4 ESTRATEGIA Y TECNICAS DE RECOLECCIÓN.**

Entre las técnicas más pertinentes a utilizar y para garantizar un buen trabajo investigativo estarán.

- **ENTREVISTA:** Como un instrumento que permitirá obtener testimonios certeros y reales de los actores participantes de este proceso, quienes responderán con sinceridad y sin compromiso alguno, este medio investigativo permitirá segregar a los mayores con mayor historial, agilizando la actividad de recolección de información referentes al juego de las ollas quebradas, elemento imprescindible para la comunicación que permite potenciar la formación de sus niños.
- **ENCUESTAS:** Se las dirigirá a todas las personas que integran la comunidad. Será una de las técnicas más utilizadas en la copilación de información, ya que permite conocer de un modo directo las narraciones sobre el tradicional juego de las ollas quebradas y su relación con la educación de las nuevas generaciones.
- **MINGAS DE PENSAMIENTO:** Utilizar uno de los sistemas de uso común de las comunidades, que me permita poner en dialogo los saberes comunitarios, donde los comuneros puedan hacer aporte e interpretaciones del tema a tratar, en esta medida el proceso se convertirá en algo participativo y novedoso.
- **SALIDAS DE CAMPO:** La comunidad las conoce como recorridos, que tienen un significado, el de caminar el territorio haciendo lecturas, que

permiten recordar el caminar de quienes van o pasaron adelante, a demás nos enseña desde lo oral los fundamentos, elementos y dinámicas del juego de las ollas quebradas y la relación que existe con la educación de los niños en estos tiempos modernos.

## **7.5 FORMAS DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Toda la información recogida a través de entrevistas, encuestas, mingas de pensamiento, salidas de campo, con los habitantes del resguardo, se analizó y se discriminaron teniendo en cuenta la estructura, significados, pasos y elementos del juego de las ollas quebradas y su relación y aplicación en la orientación de los estudiantes de la Institución Educativa Jesús de Nazaret del municipio de Ipiales.

## 8. PRESENTACION DE RESULTADOS

La investigación logra estructurarse gracias a la aplicación de diversas técnicas como la entrevista que se la diseña con preguntas abiertas para lograr obtener información central y verídica del tema a tratar, se focaliza a personas claves conocedoras del juego de las ollas quebradas y toda su dinámica que la compone, se encuentra una serie de datos que permiten estructurar el texto maestro como también visualizar las estrategias pedagógicas inmersas en este tema cultural y recreativo para estas comunidades.

La minga de pensamiento, fue una estrategia fundamental que permitió manejar cada uno de los elementos que dispone el juego de las ollas de una manera muy detallada, se aplicaron de la siguiente manera, en primera instancia se realizó una introducción general a todos los participantes, seguidamente se organizan cinco grupos de personas integrando de mujeres, niños y adultos, luego se sacó diez temas centrales los cuales se trabajaron de dos temáticas para cada grupo, en cada uno de los grupos se elige un modelador quien dirige al grupo y un secretario quien redacta las participaciones de cada una de los integrantes consolidando un texto con los aportes del grupo, que más será socializado en plenaria, esta actividad se desarrolló en dos horas, se utiliza una hora para discutir en grupo y una hora para escuchar las conclusiones o hallazgos de cada uno de los grupos, finalmente se logra recopilar la información de las mesas de trabajo obteniendo amplia información y aclaración de muchos aspectos del tema en estudio.

Las salidas de campo, permitieron inspeccionar cada uno de los pasos que se llevan a cabo en el juego de las ollas quebradas, con este tipo de acciones se logró comprender en particular cada uno de los momentos del juego, como identificar los integrantes el papel que juegan, el momento en que actúan, como también la finalidad que este tiene en el proceso educativo de los estudiantes, esta

técnica fue la más certera en la consolidación de la información, por que participo gran cantidad de población quien conoce del juego y la relación directa con el proceso de enseñanza aprendizaje, todas las técnicas aplicadas en la investigación permitieron ser útiles en el sentido que se logro estudiar de manera detallada cada uno de los elementos, acciones, momentos del juego tradicional de las ollas quebradas.

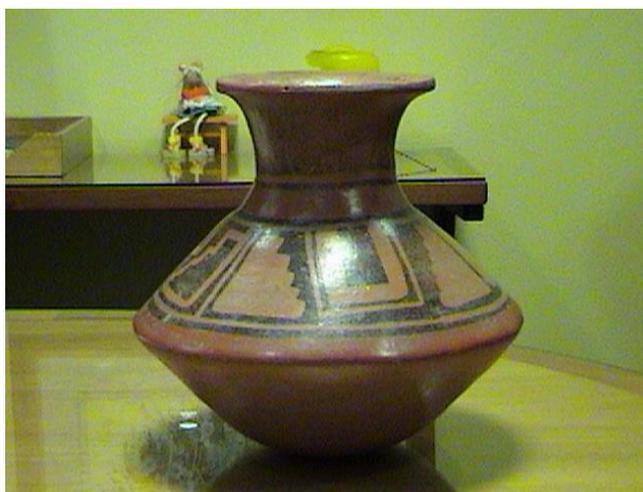
### **8.1 SIGNIFICACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL DE LAS OLLAS QUEBRADAS.**

Las ollas en la cultura Pasto tienen un significado muy amplio por cuanto representan la artesanía que los ancestros elaboraban tanto como utensilios indispensables para emplearlos en sus actividades alimentarias. Las ollas eran utilizadas para preparar sus alimentos como la cocción del morocho, tubérculos, fermentación de la chicha, el champús, y también las utilizaban para guardar las cosechas que ellos obtenían durante el año, como el maíz, frijol, cebada, trigo, y otros granos característicos de la región.



**Fotografía 2. Vasija ceremonial con machín animal totémico de los Pastos. Autor Harold Santacruz, (2008).**

Las ollas se construían de barro especiales y existían lugares y personas que se dedicaban a esta ardua labor donde primero se recolectaba el barro especial y se lo molía en piedra, posteriormente se elaboraban las ollas, de acuerdo a las necesidades de las personas, se diseñaban ollas grandes o tinajas para almacenar agua y alimentos, pero también se fabricaban ollas pequeñas donde se colocaban los insumos como la sal, azúcar, harina u otros alimentos que se necesitaban.



**Fotografía 3. Vasija ritual de los Pastos. Autor Harold Santacruz, (2008).**

Como podemos observar las ollas se les daba un uso variado para fines doméstico o diferentes actividades, se elaboraban ollas para los rituales donde se colocaban sahumerios, plantas medicinales, insumos necesarios para esta labor, útiles para transportar agua energizada, o chicha mascada, con la cual curaban a los enfermos, o producían estados alterados de la conciencia y otras manifestaciones que se generaban al interior de las comunidades.

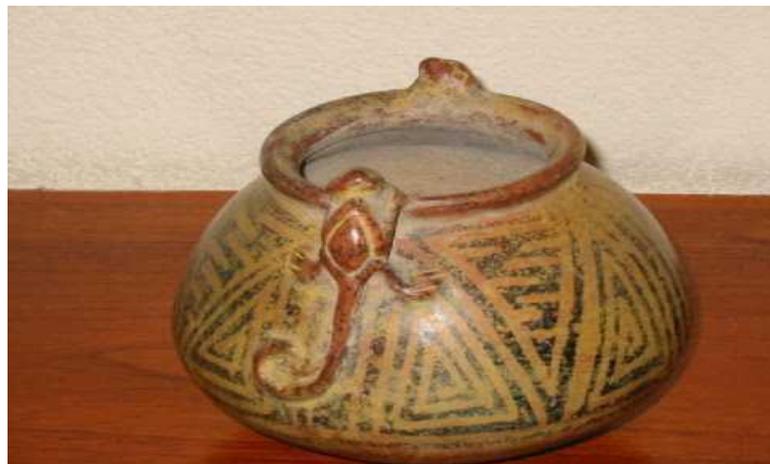
Algunos artesanos como es evidente al encontrar las huacas utilizaban una técnica muy avanzada, donde se pueden encontrar escrituras iconográficas que han sido de gran valor a la hora de recolectar datos históricos de la vida de un pueblo, es importante hacer una lectura de este tipo de ollas que se han encontrado a lo largo del territorio cargados de una simbología muy disiente, se han hallado ollas con el sol de los pastos, que representan el astro rey a quien rendían culto los indígenas en todo al Altiplano Nariñense, esto ha permitido hoy en día que las comunidades pertenecientes al pueblo de los Pastos tenga como símbolo el sol en sus diferentes escudos y banderas, hechos como estos han permitido acercarse a una lectura simbólica para entender las dinámicas que ellos utilizaban en sus épocas pasadas para relacionarse con sus comunidades cercanas y con la naturaleza, también en los cuerpos de las ollas se encuentran algunas aves como la perdiz, este tipo de aves aparecen como aves totémicas que se representan en algunos mitos de origen de las comunidades de los Pastos, es recurrente observar animales como la anaconda o serpiente, el mono, la lagartija, el alacrán, la rana, que para las comunidades de los Pastos estos son animales sagrados o tótem de un grupo. Estos símbolos también se los encuentra en las piedras como una escritura que evoca el conocimiento ancestral.

“Las imágenes, los símbolos expresan el movimiento del espíritu en su infinita capacidad creadora de sentido de la vida individual y colectiva; constituyen territorios imaginarios que crean “realidades” y que en su dinámica y relación con el funcionamiento social (siempre programado, ordenado, vigilado, prospectado y prospectivo), construyen realidades simbólicas e imaginarias hacia una dimensión humana” (CRUMLEY, 1998).

Las imágenes y símbolos que se alzan en los cuerpos de las ollas muestran movimientos rítmicos, orígenes de cosas lugares y muchas acciones que establecen nombre a los integrantes de una familia o grupo.

El símbolo integra los diferentes planos de la realidad, no los confunde ni los fusiona, y los caminos que llevan de uno a otro, que permiten recorrer los diferentes niveles en toda su extensión, dando paso a su reconocimiento, siguen abiertos para quien los quiera transitar. El símbolo nos aporta un conocimiento riguroso sobre una realidad del mundo y nos lleva a conocimientos consecuentes partiendo de sí mismo. Debido a esto, plantea que definitivamente existe una lógica del símbolo, ya que no importa en qué plano se manifiesten, los símbolos siempre son coherentes y sistemáticos.

El símbolo es, pues, una forma de conocimiento e interacción con el mundo, una forma de reconocimiento del ser del hombre más allá de cualquier accidente histórico o racial. Una forma de conocimiento e interacción a partir de cualquier cultura, las situaciones límite del hombre se revelan perfectamente gracias a los símbolos que sostienen a estas culturas.

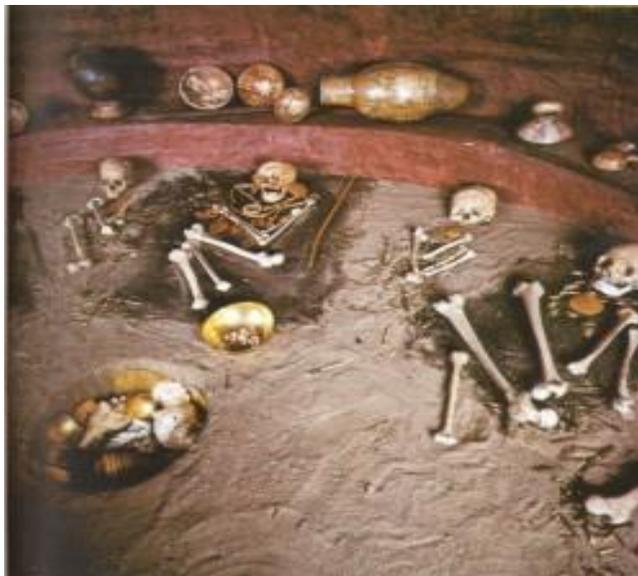


**Fotografía 4. Vasija ritual con lagartija tótem de los Pastos. Autor Harold Santacruz, (2008).**

Las tinajas u ollas para los indígenas tienen una simbología muy representativa, una tinaja simboliza el mundo o el útero de la tierra, o cuando ellos morían eran

depositados en una olla de barro y sembrados en la tierra junto con sus utensilios u ollas pequeñas, especialmente con ollas llenas de los alimentos que le gustaban al finado, esto representa para los habitantes del pueblo Pasto seguir viviendo después de la muerte.

Según estudios realizados por diferentes antropólogos en Nariño explican cuándo se encuentran tumbas con entierros siempre están presentes las ollas con alimentos, con bebidas, oro, y un sinnúmero de elementos que los acompañaban en su vida. Como podemos observar en este tipo de comunidades existía un pensamiento diferente por cuanto sus entierros eran acompañados de sus pertenencias que tuvieron en su vida.



**Fotografía 5. Tumba Pasto. Museo del Oro Banco Republica. Fuente esta investigación, (2015).**

Dentro de los pueblos indígenas, en especial el pueblo Pasto el juego es uno de los espacios para chicos y grandes donde se busca cambiar las energías negativas por positivas, en ese sentido el juego permite que los hombres al

participar en el desarrollo de estos eventos logre encontrar armonía, tranquilidad, unión y sobre todo olvidarse de las cosas cotidianas y tomar buenas energías para retomar con más ánimo sus trabajos.

## **8.2 IMITACIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL JUEGO DE LAS OLLAS.**

El juego de las ollas es una tradición de las comunidades del sur de Nariño, un juego donde participan los niños, al parecer es una representación del juego de las ollas quebradas que ellos lo toman para sus juegos y recreaciones, donde participan niñas y niños, la dinámica del juego consiste en: se realiza grupos de tres niños, los dos personajes van a representar las personas dueñas de la olla o quienes trasladan la olla de un lugar a otro, y el tercer participante hace alusión a la olla que puede estar llena de diferentes alimentos, especialmente los niños expresan que las ollas están cargadas de productos agrícolas como tubérculos, grano, cereales, plantas medicinales o en su defecto animales domésticos.

Este juego tiene una carga simbólica y recoge una actividad importante, el trueque que en tiempos ancestrales utilizaban las comunidades Pastos, quienes estaban asentados en la sierra llevaban tubérculos, cereales o alimentos que ellos cultivaban, los transportaban a las regiones bajas, en el caso de los Pastos se comenta que transportaba sus productos a intercambiar a las zonas bajas en los municipios hoy conocidos como Tumaco, Barbacoas y otras poblaciones comerciales para la época, los indígenas llevaban en sus ollas estos productos y los trasladaban cargados, generaban el intercambio para poder tener una variedad en su alimentación y también complementar la nutrición de sus familias, pues en los guayos ellos podían obtener la sal, el plátano, la yuca y carnes de animales, mientras de la sierra se les surtía con granos especialmente el maíz, fuente primordial en la alimentación, el juego de las ollas ha venido evolucionando, hoy los niños utilizan cuatro personas, dos niños que representan las personas dueñas

y quienes transportan a las ollas, otra de los participantes evoca la olla y una cuarta persona, es el comprador de la olla o el producto que contiene.

Como podemos observar primitivamente solo se generaba el intercambio o trueque pero hoy en día, con el invento de la moneda el sistema compra los productos o alimentos, pero este panorama ha tenido cambios, hoy en día ya no se viaja a tantas distancias para obtener otros productos que no se dan en la región, esto ha reducido las relaciones multiculturales entre las comunidades de la sierra con las de las partes bajas o guayo, disminuyendo la visita, el compadrazgo y la amistad entre los pueblos.

El juego para las comunidades Pastos es una forma de integración que permite a los niños aprender diferentes conocimientos a través de la observación, desde la participación, es decir se aprende haciendo, esta estrategia educativa es una forma dinámica que facilita en el niño un aprendizaje espontáneo, que no tiene dificultad en su asimilación, como se puede encontrarse esta enseñanza ancestral de los Pastos puede ser una salida para llevarla como una estrategia pedagógica al proceso de enseñanza aprendizaje dando buenos resultados, logrando que el niño se motive, participe y realice acciones que no se le van a olvidar por el resto de su vida, este hecho se ha convertido hoy en día en la fórmula vital para que el niño a través de los juegos o la lúdica asimile y aprenda conocimientos de las áreas sin dificultad.

En el juego se desarrolla la parte motora del estudiante también se logra alzar la autoestima, cuando el niño se siente útil participa y es el autor principal en el desarrollo del aprendizaje, en este sentido el maestro estaría en igual de condiciones y solamente sería un acompañante o guía del ilustración en el niño.

Los niños toman el recreación de las ollas quebradas que juegan y practican los adultos como un referente para dar vida al juego de las ollas, en esta dinámica

que involucran el juego participativo y recreativo, los adolescentes con sus cuerpos simulan las ollas que pueden ser de cualquier alimento, líquidos o elementos que están alrededor en la cotidianidad, es muy dicente cuando la olla es de agua y uno de los cargueros la deja caer y su cuerpo se rompe ellos expresan se producen una tempestad o se genera un arroyo que surte de agua a la comunidad, otra de las acciones que siempre la repiten es con la olla de productos cuando alguna de las ollas se voltea y se rompe habrá buena cosecha para el próximo año y mucha abundancia, acciones como estas representan un conocimiento amplio que está inmerso en la tradición del juego.

También cuando los niños traen ollas llenas de productos al otro grupo existe el convidado o compartir, estos representa la reciprocidad entre los pueblos vecinos, evento que se lo puede aplicar en el proceso de formación, donde se comparte el conocimiento con el otro, con los otros nutriéndose y ampliando el campo del saber.

Durante todo el proceso de investigación se ha encontrado que este tipo de estrategias ancestrales serán fundamentales aplicarlas en la Institución Educativa Nazareth por cuanto permiten que el niño descubra el mundo exterior haciendo sus actividades, en este sentido el niño tiene la oportunidad de acceder al conocimiento de una manera armónica y fácil y también la relación con los otros le va a permitir disminuir la timidez, aumentar su autoestima y participación en los diferentes eventos que se susciten en su proceso de formación.

En el juego de las ollas quebradas es indispensable la participación de la comunidad, en especial la de los niños, cuando en el juego al niño se le vendan los ojos y se le da tres vueltas en ese momento, él construye un sistema mental para ubicarse y poder llegar a donde están situadas las ollas para tocarlas y romperlas, el niño ejercita su pensamiento logrando desarrollara habilidades motrices, también aumenta la motivación cuando logra el objetivo, rompe una olla

obtiene su regalo, es un estímulo que recibe motivación a continuar con su proceso.

La variedad de regalos que se colocan en las ollas son elementos desconocidos para los niños, hecho que les permite explorar el mundo, aprender de las dinámicas culturales y sobre todo ser los autores y gestores de su propio aprendizaje, en este sentido se lleva a cabo el aprendizaje autónomo donde el niño explora materiales escritos, visuales, orales para ir construyendo su conocimiento de acuerdo a su motivación.

En los resguardos indígenas, los juegos son el complemento de la vida de sus integrantes, que les proporciona entretenimiento y aprendizaje en sus tiempos libres. Estas actividades o juegos expresan un papel trascendental, porque en él, se encuentran plasmadas muchas de sus costumbres, que combinadas con la ritualidad armonizan y cambian temperamentos de sus participantes.

El juego representa momentos de anhelo y esparcimiento después de las labores diarias, su práctica genera ánimos nuevos y energías renovadas que permiten retomar sus trabajos con mayor interés e intensidad. El juego se convierte en un ritual, que si bien se sabe, es heredado por la gente de adelante con su práctica, ellos lograron intercambiar momentos emotivos que estaban cifrados en lo positivo y en lo negativo, en lo bueno y lo malo. Particularmente en el juego de las ollas se encuentra una serie de conocimientos que implicaba hablar de cultura, tradición, sabiduría, distracción, concurso, como también se traía de presente otros elementos culturales, que combinados con este juego daban inmenso valor, al practicar el juego de las ollas, las comunidades del Altiplano Nariñense recuerdan que la raíz se cimenta en las actividades cotidianas que se tejen al calor de de sus habitantes.

Las ollas en formas de hombres y mujeres con las bocas abiertas que representan el grito o la expresión de la palabra, palabra voces que se escuchan que se combinan con el viento para evocar eco del grito o el llamado ancestral que retumba en los cuencos del territorio.



**Fotografía 6. La olla en forma de hombre. Fuente esta investigación, (2015).**

Esta manifestación de las escrituras pintadas en los cuerpos de las ollas es el rastro del ancestro, la seña que permite seguir y desenvolver la historia misma de un pueblo, desentramar los conocimientos que están guardados en ese lenguaje simbólico, que almacenan diversos códigos aun no mostrado a la sociedad circundante, porque son signos que han permitido mantener la cultura en el tiempo y en el espacio.

Las ollas quizá representan el arte de la vida, que configura la presencia del pasado y del presente, de la historia y el futuro de las gentes de estos pueblos ancestrales, es la tierra refinada y tallada para recoger la magia, la esencia del trabajo de su gente, para decir esto somos, a aquí estamos y continuamos haciendo danzar el barro y dejando caer la palabra. Las ollas o cuencos o como se

les llame son utensilios que estaban presentes en las ceremonias sagradas, en las fiestas, rituales, en las bodas, en las mingas y hasta en la mas mínima manifestación de lo que realizaban los indígenas Pasto.



**Fotografía 7. Olla que se exponian en el juego para ser quebradas. Fuente esta investigación, (2015).**

El juego de las ollas quebradas lo realizaban en las fiestas patronales, es un juego tradicional que lo ejecutan en la actualidad las comunidades perteneciente al pueblo indígena de los Pastos en el departamento de Nariño. Las ollas, como se sabe son recipientes que se utilizaron desde tiempos ancestrales en diferentes actividades, en las fiestas patronales, en las fiestas culturales, algunas de las personas las catalogan como juegos que permiten reunir a la gente de la comunidad para compartir, divertirse y sobretodo recordar esos mandatos cosmoculturales que están apagados al pensamiento y a la cultura de los pueblos.

**Cuadro 1. Las ollas que se quebraba en los tiempos ancestrales.**

Nombre de la olla	Significado	Relación
La ollas con ceniza	Secreto para las tempestades, elemento primordial en la preparación de algunos alimentos y también componente de la medicina que permitía curar algunas enfermedades.	Final de la vida Renovación y cambio de ciclo
La olla con agua	Representa la vida, el alimento primordial de la naturaleza del hombre, equilibrio del ser humano	Somos agua inicio y final Elemento esencial de la vida
La olla con flores	Evocan el carnaval y la belleza de los colores que nos ofrece la madre tierra	El afecto, la relación con el otro
La olla con un ratón	La variedad de flora que existe en la comunidad y también la broma para causar la risa	El jolgorio

La ollas con tierra	La Pacha Mama que es la madre que nos da todo cuanto existe y produce en su entrañas	Fecundidad, feminidad, fecundidad
La olla con una paloma	Signo de poder ser libres sin condiciones, tener autonomía	Hombres sin limites
La olla con puro de avispa o abejas	Conectarse con el mundo regresar la mirada a nuestra raíz primigenia	Sentir, recordar

Este juego está cargado de simbología y enseñanzas para quienes presencian su desarrollo, el día de la fiesta del santo patrono o mamitas que se celebra en estas regiones del sur de Nariño están acompañadas de actividades culturales de esta índole, donde una vez terminado los actos religiosos recurren a recrearse, el juego consiste que los fiesteros u organizador de la fiesta les solicita a las muchachas solteras que pertenecen a esta comunidad que regalen las ollas cargadas con sus diferentes elementos, las jovencitas solteras el día de las vísperas acostumbran a llevar las ollas para ir reuniendo las requeridas y al día siguiente tener varias corridas como le llaman en la comunidad, por lo general se realiza para los niños, mujeres y hombres.

Estos participantes deben realizar una inscripción y van esperando el turno hasta que les toque su participación, cuando el participante tiene la oportunidad de tener tres intentos para romper alguna de las ollas, tiene derecho al regalo que lleva la olla en su interior, pero si realizado los tres tiros no logra romper ninguna

de las olla no lleva ningún regalo, existe la posibilidad que un solo participante sea certero en sus intentos y poder llevar dos o tres o más ollas, si acierta en cada uno de los intentos sigue que brando hasta completar los tres intentos, los abuelos suelen decir que tres intentos manda la ley, esta es la ley natural a la que ellos se refieren.

**Cuadro 2. Elementos que se utilizan en el juego**

Elemento	Función que cumplé
Persona quien dirige el juego	Es quien orienta y da las pautas del juego, tapa o venda los ojos al participante y luego le da vueltas para que se pierda y no logre hallar con facilidad la olla.
Persona quien rompe las ollas	Esta persona es quien tiene que romper la olla con los ojos vendados y si, en los tres intentos no lo logra pierde y sede el turno al siguiente participante.
Madero corto	Este madero por lo general es corto mide aproximadamente dos metro es muy parecido a un bastón de mando que utilizan los cabildantes.
Publico que presencia el juego	Estas personas son las que se gozan el ritual y las que animan al participante o dispersan llevándolo a un lado equivocado para que no pueda romper la olla.
Soga	La soga es larga y se tiempla en los maderos de lado a alado como una especie de red de vóleibol criollo, sobre la cual se cuelgan las ollas.
Dos maderos o postas	Estos maderos son delgados y se entierra a una distancia de diez metros uno a la derecha y el otro a la izquierda donde se tiempla la soga
Pañuelo o chalina	Elementos que debe ser de un material oscuro para que el participante, no logre mirar donde están situadas las olla para poderlas quebrar.

Las ollas	Por lo general son pequeñas con orejas con su regalo en la parte de adentro y van tapadas, de sus orejas van unas pequeñas cabuyas para poderlas sujetar en la soga, estas ollas por lo general son regaladas por las señoritas o mujeres solteras de la comunidad.
-----------	---

Todos los elementos son indispensables en la realización del juego, algunas comunidades se utilizaba el cuyar en vez de la soga, esta planta con la cual elaboran la cerneja o guasca, planta que se la consigue en los páramos, elemento utilizado en los tiempos de adelante en la construcción de la casa para sujetar la madera y luego terminarla con barro. De acuerdo a los tiempos las costumbres van cambiando.

### Cuadro 3. Las ollas que se utiliza en la casa

Nombre de la olla	Función que cumple
Olla de chicha	Esta olla se le atribuye a lo femenino y es donde se fermenta la madre de la chicha que se utiliza en todos los eventos que se efectúan en la familia o comunidad
Olla de morocho	La olla u ollon presta el servicio de guardar o cocinar el maíz o morocho
Olla de aguardiente	Esta olla es en la que se fermenta el chapil o guarapo y se le atribuye a lo masculino
Olla de agua	La olla donde se guarda el agua para tomar la familia es femenina

Olla del champus	La olla donde se añeja la madre del champus representa lo masculino.
------------------	--

Para los indígenas Pasto cada uno de los elementos, fenómenos y actividades presentes en su cultura representan un conocimiento y un significado que le dan sentido, equilibrio y armonía a su mundo circundante.

### **8.3 PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO PRE-ESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS DE NAZARETH DEL MUNICIPIO DE IPIALES**

**AÑO LECTIVO 2015**

#### **INTRODUCCION**

Este proyecto retoma una amplia gama de saberes que se tejen y se destejen en las memorias de la gente de la comunidad de Aldana gran pueblo de los Pastos. En el juego tradicional, las imágenes, los recuerdos, los valores humanos quedan en suspenso para ser vistas en el devenir de los tiempos: el de las reminiscencias y el de actualidad con grandes cambios donde la tecnología, conlleva en muchos casos a robotizar muchas de sus actividades, esta problemática fue la que se observó en la Institución Educativa Jesús de Nazareth del municipio de Ipiales donde los niños de preescolar se perciben tristes, lejanos a su propio mundo, cuando llega la hora del descanso son niños que no les gusta jugar sino que se quedan encerrados en el aula hablando de video juegos y cohibidos de los mismos, incluso existe una mala relación entre padres o cuidadores e hijos; esta investigación entra en “juego”, es el llamamiento a abandonar los tranquilos refugios de las mediaciones pedagógicas comunes para lanzarse a la tarea de recordar, aplicar y aprender jugando.

Qué bueno adentrarse en el misterio de la sabiduría indígena a conocer muchas sabias enseñanzas, las cuales hoy sirven de bases para construir un plan educativo, acorde al sentir, pensar y actuar del hombre indígena. Mirando la educación propia como algo urgente para las futuras generaciones; de esta modo se pretenden seguir cultivando esas enseñanzas ancestrales, especialmente en la Institución Educativa Jesús de Nazareth del municipio de Ipiales.

Después de haber revisado el currículo y el P.E.I de la Institución Educativa, se ha llegado a la conclusión que el tipo de discurso para la enseñanza que se plantea es muy limitante, restringiendo, así la oportunidad de abrir nuevas posibilidades de aprendizaje, ya que esta plática inaugural se limita a convertir al educando en un mero repetidor de lo ya planteado y esbozado por otros en sus diferentes campos y áreas del saber. Generando de esta manera la pasividad y el desinterés en la mayoría de los estudiantes, quienes no tienen la posibilidad de ser reflexivos, críticos y creadores en su mundo circundante, con lo cual se descuida igualmente su formación cultural y humana.

Como resultado de todo lo anterior se ve que el hombre de hoy tiende a rehuir, a todo lo que indique compromiso prefiere descargar en otros la tensión de responsabilidades; se vive al ritmo del día.

Nuestras preocupaciones están determinadas por el ajetreo diario, en la proyección laboral, tratando de obtener así éxito y dinero; nada en el fondo nos conmueve o nos importa, lo que impera es la lucha despiadada por la subsistencia, la ley del más fuerte y astuto, donde el otro es negado en cuanto persona, partiendo de su propia cultura, raza, religión, etnia. En definitiva vemos que nos cuesta mucho comprometernos en función de los demás.

## **JUSTIFICACIÓN**

El interés del estudio sobre el juego de las ollas quebradas en la cultura, radica en la necesidad de ubicarnos en el contexto social y cultural al cual pertenecemos, para explicar nuestra situación y poder de alguna forma iniciar una búsqueda de nuestro ser, en el quehacer sociocultural, donde se encuentran enmarcadas nuestras raíces y por ende nuestra historia Latinoamericana.

Se plantea la propuesta, de acuerdo al plan de estudios estipulado en la ley General de Educación en el artículo noveno, con su respectivo párrafo, donde a los grupos étnicos se les permite crear sus propios indicadores de logros específicos para el desarrollo de las habilidades educativas.

A través de lo cual se pretende plantear y presentar nuevas formas educativas que permitan adentrarse más en el pensamiento propio regional, local; que el pensamiento foráneo.

La propuesta tendrá en cuenta las temáticas afines a ciclos de profundización y fundamentación, integrando la práctica a la teoría, logrando así la sensibilidad y la trascendencia a través de los diferentes contenidos, es decir, una metodología orientada a la lúdica presente en el juego de las ollas quebradas.

## **CONTENIDOS BASICOS**

### **Primer Momento**

- HISTORIA DEL JUEGO DE LAS OLLAS QUEBRADAS.
- Origen del juego
- Reglas del juego
- Autores del juego
- Movimientos en el juego
- En qué momento del año se practica el juego

### **Segundo Momento**

- SIMBOLOGIA DEL JUEGO
- El símbolo como forma de interpretación
- La oralidad sobre el juego
- La escritura en los cuerpos de las ollas
- Mitos y ritos sobre las ollas
- 

### **Tercer Momento**

- LA INTERPRETACIÓN DEL JUEGO POR PARTE DE LOS NIÑOS

- El niño como autor y gestor del juego
- El turno en el juego
- El desarrollo del juego como acto de experimentar
- Conocimiento que ofrece el juego
- La imitación del juego
- La puesta en escena del juego por los niños

#### **Cuarto Momento**

- EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE
- La lúdica
- El juego como espacio de investigación
- Desarrollo de la creatividad del niño
- El juego como estrategia de facilitar el aprendizaje
- Aprendizaje autónomo
- La evaluación y logros de aprendizaje

**Cuadro 4 Estrategias de Enseñanza Aprendizaje**

<b>Todas las áreas</b>	<b>Temas</b>	<b>Estrategia de enseñanza</b>	<b>Estrategia de evaluación</b>
<b>Primer momento</b>  HISTORIA DEL JUEGO DE LAS OLLAS QUEBRADAS.	-Origen del juego -Reglas del juego -Autores del juego -Movimientos en el juego -En qué momento del año se practica el juego	Lluvia de ideas  Minga de pensamiento  Aprendizaje memorístico	- Conversatorios  - Cuestionario falso verdadero
<b>Segundo momento</b>  SIMBOLOGIA DEL JUEGO	- El símbolo como forma de interpretación - La oralidad sobre el juego - La escritura en los cuerpos de las ollas - Mitos y ritos sobre las ollas	Participación en el juego  Observación y escritura  Aprendizaje por descubrimiento	- Debates  - Ejercicio  - Entrevista
<b>Tercer momento</b>	- El niño como autor y gestor del juego - El turno en el juego	Demostraciones  Experiencias directas	- Mesa redonda  - Mapa

<p>LA INTERPRETACIÓN DEL JUEGO POR PARTE DE LOS NIÑOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El desarrollo del juego como acto de experimentar</li> <li>- Conocimiento que ofrece el juego</li> <li>- La imitación del juego</li> <li>- La puesta en escena del juego por los niños</li> </ul>	<p>Debate Experiencias estimulativas Mapas conceptuales</p>	<p>conceptual</p>
<p><b>Cuarto momento</b></p> <p>EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La lúdica</li> <li>- El juego como espacio de investigación</li> <li>- Desarrollo de la creatividad del niño</li> <li>- El juego como estrategia de facilitar el aprendizaje</li> <li>- Aprendizaje autónomo</li> <li>- La evaluación y logros de aprendizaje</li> </ul>	<p>Exploración Exposición oral Investigación Solución de problemas Símbolos Taller Tarea para casa Viernes de prueba</p>	<p>Evaluación oral Evaluación de participación Exámenes centrados en conceptos.</p>

## 8.4 APLICACIONES

La propuesta educativa por su amplitud, en el manejo de las diferentes disciplinas del conocimiento, permite su aplicación en todas las ciencias, para lograr una coherencia y un manejo adecuado de la información, vivencia, experiencia y lo más importante es que la dinámica del juego de las ollas nos permite, crear, reflexionar, estudiar, debatir y adquirir autonomía intelectual, mediante el análisis crítico y elementos de juicio que permitan ser mejores cada día.

## **Nueva visión del área**

La propuesta fundada desde el juego de las ollas quebradas, le brinda a cada individuo la posibilidad de descubrir el sentido de la vida, y crear mundos posibles, entendiendo a las demás personas; o en su defecto proporciona los medios necesarios para poder discernir lo que ellas quieren o pueden llegar a ser.

## **8.5 ENFOQUE DEL AREA**

La propuesta, tendría un enfoque interdisciplinar con el propósito de orientar al estudiante hacia un pensamiento práctico - teórico para un mundo en transición donde se redescubren nuevos conceptos, valores, por ello es necesario recuperar el sentido del individuo a través de habilidades del pensamiento ancestral, para la transformación del hombre, de la vida y del mundo, buscando de alguna manera soluciones para los problemas sociales de su entorno.

## **Énfasis**

Todas las temáticas se desarrollaran desde un énfasis práctico, crítico, creativo, analítico y con la aplicación de competencias interpretativas, analíticas y propositivas.

## **8.6 LOGROS DEL AREA**

Caracterizar y enjuiciar los aportes del juego de las ollas como una estrategia educativa que facilita acceder al conocimiento con facilidad.

Valorar el pensamiento ancestral, distinguiendo críticamente los elementos de dependencia cultural, que somos tributarios y su efecto en nuestra identidad regional y nacional.

Aplicar los conocimientos etnológicos investigados dentro del ámbito histórico del juego, la naturaleza y sus relaciones, orientándose a una forma de conciencia individual y colectiva como ser pensante y ser social. Leer e interpretar el pensamiento ancestral, relacionando sus pensamientos con la realidad social y regional de su medio.

Proponer el juego como una estrategia educativa que facilite el aprendizaje en los niños de preescolar de la institución.

### **Valores**

Formar personas capaces de pensar por sí mismas, de actuar por convicción personal, de tener un sentido crítico, de asumir responsabilidades y liderazgos. Identificar personas con los valores suficientes internos y externos que permitan a la comunidad vislumbrar nuevos horizontes de "progreso" y entendimiento.

### **8.7 INDICADORES DE LOGRO**

1. Analiza las dinámicas y elementos del juego de las ollas quebradas.
2. Valora la importancia del pensamiento de las comunidades.
3. Describe la evolución del juego de las ollas quebradas, en sus diferentes etapas, valorando sus aportes encontrados.
4. Investiga sobre los diferentes aspectos o hechos que han trascendido desde la época del ancestro hasta nuestros días.
5. Interpreta y analiza, las características del juego en su trascendencia en la época actual.
6. Analiza, reflexiona y crítica desde diversas perspectivas el pensamiento Andino y su influencia en la educación.
7. Lee e interpreta, diferentes textos alusivos al pensamiento indígena y al proceso de formación cimentada en la lúdica, y algunos que le llaman la

atención; exponiéndolos para clarificar ideas, abriendo espacios de discusión y diálogo.

- **VALORES**

Se pretende construir un ambiente donde cada uno de los integrantes del grupo, tenga un espacio propio, donde se respeten los diferentes puntos de vista, al tiempo que sea posible llegar a acuerdos, teniendo en cuenta el interés de todos.

Integración de los estudiantes buscando desarrollar en ellos actitudes de cooperación, preocupación y cuidado por los otros.

Colocarse racionalmente en el lugar del otro, tratando de entender sus sentimientos alegrías y pasiones para que así la convivencia sea agradable y fraterna.

- **METODOLOGÍA**

La metodología que se pretende emplear en la propuesta pedagógica del juego de las ollas será *activa*, permitiendo la participación de todos los integrantes abriendo espacio para el debate y la controversia.

*Dialogo intercultural:* Se inicia explorando todo lo que el estudiante sabe, fruto de la interacción con la familia, comunidad, parcialidad, su grupo de amigos, con la naturaleza o con los objetos de su entorno.

*Socialización:* Articulación de los saberes propios, con los saberes de los demás, práctico - teórico que se encuentran, tanto en los textos, como en los medios de comunicación, periódicos, revistas, ciencia, tecnología y cultura.

*Explicación:* Sirve para formular y analizar problemas que, con el respectivo estudio permitan iluminar el sentido de un acontecimiento, aclarar ideas o conceptos mediante ejemplos, imágenes y comparaciones. Se complementa con

una o varias preguntas; además sirve para orientar a los estudiantes en la aplicación de los conocimientos a la vida diaria.

*Aplicación:* Se aplicaran los conceptos construidos e investigados en la vida diaria para solucionar problemas concretos.

*Evaluación:* Deberá ser a través de un seguimiento permanente del proceso.

- **RECURSOS**

A través de una programación dinámica de grupo, juegos, videos, grabaciones orales, textos de consulta, diccionarios y obras concernientes a la materia, experiencias aportadas por la comunidad, material didácticos, fotografías, fotocopias etc.

- **EVALUACIÓN**

- La evaluación deberá ser permanente y procesual.
- Se tendrá en cuenta la participación en el desarrollo de los temas.
- Responsabilidad y puntualidad en la entrega de trabajos, consultas, talleres y cuadernos.
- Dinamismo en los grupos de trabajo.
- Comprensión y análisis de textos.
- Creatividad en las exposiciones.
- Evaluaciones orales y escritas, partiendo desde su propia conceptualización.
- Autoevaluación y Coevaluación.

## **8.8 ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA**

### **ACTIVIDAD NUMERO 1: ¿A QUÉ JUGAMOS?**

**OBJETIVO:** Explicar el significado del juego para interpretarlo de forma histórica cultural y también a nivel recreativo:

**RECURSOS:** Recurso humano: niños, profesor de grado e investigador, computador, presentación en Power Point, barro molido, agua, vinilo o temperas de diferentes colores, tarjetas de 10 x 10 cm pintadas con los siete colores representativos de las ollas, lana, dos palitos delgados de bambú de 30 cm de alto o cualquier otra madera. Palo de helado, paleta o lápiz.

**INDICACIONES:** Esta actividad se la realiza en 2 momentos:

Primer momento: Por medio de una presentación con llamativas imágenes explicar a los niños y su maestra una breve historia del juego tradicional de las ollas quebradas, ejemplificando y dándole significado a cada una de las ollas se pedirá reforzar el tema de los colores para los cuales se presentara 7 vinilos y una tarjeta pintada con los siguientes colores, de esta modo hacer más fácil la asimilación de cada significado: olla con ceniza: color gris; olla con agua: color azul; olla con flores: color rojo; olla con ratón, color café; olla con tierra: color negro; olla con paloma: color blanco y olla con puro de avispas o abejones: color amarillo.

Una vez realizado el refuerzo de los colores, se procede a trabajar en las ollas para lo cual se hace uso de la técnica del modelado, y a cada uno de los niños se los hace participar de la preparación conjunta del barro con el agua para estimular el compañerismo, solidaridad, trabajo comunitario, el compartir y sobre todo la alegría de elaborar las ollas con sus propias manos reforzando la motricidad fina y coordinación ojo-mano.

Una vez realizada la masa de barro conjuntamente, se pedirá apoyo a la maestra de grado para repartir a cada estudiante siete bolitas de barro de manera que individualmente realicen las ollitas y reforzar el aprendizaje de los números, el grado de complejidad que se suma en esta fase de elaboración, se pedirá a los niños y bajo la supervisión de la maestra de grado y el investigador: a cada bolita de barro entregada se le aplique un poco de color comenzando por el gris de tal manera que todos trabajen la ollita gris y asimilen su significado, ya que tomaran tiempo en realizar esta olla y eso les permitirá asociar el color con el significado de la olla, una vez terminen dicha ollita se procede por la de color azul y así hasta terminar la olla de color amarillo que representa el puro de avispas o abejas. En la medida que los niños vayan modelando cada olla se les va reforzando su significado y la relación con la vida que tiene cada olla.

**DURACIÓN:** 3 horas.

Segunda etapa de esta actividad: Al día siguiente ya se tendrán las ollas secas y listas para continuar con la actividad, para lo cual se explicará por medio de representaciones en miniatura del juego de las ollas quebradas.

Se amarra las siete ollas de uno de los estudiantes en una lana cada 5 cm y en cada extremo se amara a los palitos de bambú que los podemos sostener en una superficie con plastilina o en un jardín se puede introducirlos en la tierra, el investigador con el palo de helado va a explicar como la persona que quiebra las ollas se debe tapar los ojos con un pañuelo o chalina para tratar de quebrar las ollas y llevarse los regalos y sorpresas que la vida le puede ofrecer. La profesora a cargo del grado preescolar será quien represente a la persona que dirige el juego y los estudiantes serán el público que presencia el juego, de esta manera se podrá explicar los movimientos del evento, cuantos intentos se tiene cada inscrito. En esta parte de la actividad se trabajara creatividad, evocación del pasado, memoria, disciplina y normas de convivencia.

**DURACIÓN:** 1 Hora.

## **ACTIVIDAD NÚMERO 2: SALTANDO y CONVERSANDO DESCUBRO MI ENTORNO Y SU SIGNIFICADO.**

**OBJETIVO:** Dar a conocer la simbología del juego a través de fichas y representaciones que impliquen movimiento del niño a través de un baile integrador.

**RECURSOS:** Recurso humano: niños, profesor de grado e investigador, fichas realizadas en cartulina con fotografías o imágenes de los símbolos de las ollas de los Pastos.

**INDICACIONES:** Orientar a los niños a que realicen un baile muy llamativo y divertido, hay unas normas que los infantes deben cumplir para no salir lastimados y divertirse al máximo.

Se presentan las fichas de forma consecutiva y rápida pidiendo hacer silencio total, sin dar explicaciones, luego a través de una lluvia de ideas se pedirá a los niños que manifiesten lo observado en las fichas, levantando la mano para que puedan participar. Se registrarán las ideas principales de dicha participación, redactando un cuento muy sencillo y breve para dar importancia a sus fantasías de niños, cultivar su creatividad y no limitar su pensamiento, sino extenderlo al máximo.

El grado de complejidad que tiene esta actividad es indicar a los niños cada ficha y explicarles desde la cosmovisión de los Pastos lo que representa cada imagen de forma divertida y sencilla para ellos, se tomará la ficha del mico y se hace una pequeña dramatización de los movimientos y sonidos que hace el mico, pero al mismo tiempo se explica el significado que los Pastos le dieron al mico en sus ollas, animal totémico que representa la fertilidad y la armonía de la vida.

Luego se presenta la ficha de la serpiente y se tiende en el suelo para simular el movimiento que ellas realizan, en esta posición se va a explicar su representación simbólica, es un animal totémico que representa la sacralidad y está asociado con

el cueche u arcoíris que genera la lluvia o chirimiado al mismo tiempo que está haciendo sol.

Y se finaliza con la ficha del sol de los Pastos para esto se simula hacer una estrella de de ocho puntas con nuestros cuerpos, donde las extremidades separadas y extendidas son las cuatro puntas y las de otra persona cruzada apostada encima de la primera forman el sol, que cada dos puntas representan, los elementos esenciales de la vida el hombre y el mundo. Tierra, agua, sol y aire.

Después se pide a todos los estudiantes estar muy atentos porque el docente de grado va a presentar cada una de las fichas y todos realizarán los movimientos aprendidos y van repitiendo el significado de cada movimiento.

En esta actividad se trabajar motricidad, coordinación, memoria, atención, relación, interpretación con el entorno y nuestro cuerpo.

Pues el símbolo del sol de los Pastos acumula mucho conocimiento, representa lo masculino complementándose con la luna para generar equilibrio de la vida de todos los seres vivos.

**DURACIÓN:** 2 horas.

### **ACTIVIDAD 3. PRÁCTICA DEL JUEGO ORIGINAL.**

**OBJETIVO:** Motivar a los niños a participar en el juego original.

**RECURSOS:** Papel periódico, papel seda color naranja, cinta, una cuerda, flores naturales, agua, ceniza, imagen o fotografías de un ratón, de una serpiente, de una paloma, y una de avispas o abejas, confites, dos postas de madera. Un palo de escoba, un pañuelo.

**INDICACIONES:** Elaborar las ollas con papel periódico, recubriéndolas con papel seda y cada una de ellas debe contener un elemento significativo y confites, cerrarlas con cinta para poderlas amarrar a la cuerda y posteriormente enlazar esta cuerda con los postes previamente levantados en el piso del patio en tierra o césped. Una vez se tenga elaborado el juego, se procede a inscribir a todos los participantes y vivenciar este aprendizaje tratando de quebrar las ollas a los tres intentos solamente. Estrategia de evaluación a través de la participación – acción.

**DURACIÓN:** 1 hora.

#### **ACTIVIDAD 4. IMITACION DEL JUEGO POR LOS NIÑOS.**

**OBJETIVO:** Jugar con los niños en la imitación del juego original.

**RECURSOS:** Humanos, el docente, investigador y los estudiantes que participan en la dinámica del juego.

**INDICACIONES:** Hacer grupos de cuatro niños, y organizarlos de tal manera que dos niños sean los encargados de sostener al niño que va a representar la olla, un niño es el comprador de los productos que se venden en las ollas a los demás estudiantes. Los niños al comprar o intercambiar ollas adquieren productos para satisfacer las necesidades básicas de sus integrantes, esto representa el intercambio que llevaban a cabo los indígenas de los Pastos ubicados en la Exprovincia de Obando, con los de la comunidad indígena de los Awá de la Costa Pacífica, en este sentido se generaba una complementación de la alimentación en las comunidades de los dos pueblos vecinos.

Estrategia de evaluación, la pregunta como una forma de hacer que los niños expresen lo que sienten y piensan de la actividad, en esta clase se desarrolla la expresión oral y la comunicación como elementos fundamentales que se deben desarrollar en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

**DURACIÓN:** 2 Horas.

## **ACTIVIDAD 5. LA NATURALEZA NOS ENSEÑA.**

**OBJETIVO:** salida de campo, mostrar la importancia de los lugares donde se practica el juego.

**RECURSOS:** Docente, investigador, estudiantes y comunidad, recordemos que la educación es integral para los pueblos indígenas.

**INDICACIONES:** Se invita a un guía o sabedor de la comunidad para que oriente y explique en detalle los lugares donde se desarrolla el juego, la cancha es uno de los espacios para que se lleve a cabo esta acción.

Los postes o palos que se entierran en oriente y occidente a la derecha e izquierda, en primera instancia en el primer madero enterrado en la parte de oriente representa la salida del sol y la luz del día que es el comienzo, la sabiduría, la claridad, la iluminación, el entendimiento y el poste que se clava al costado occidente representa lo oscuro, la ocultación del sol, el retorno, buscando la complementación y el equilibrio del tiempo y de la vida.

De cada explicación que genere el invitado, los niños estarán atentos para luego generar un escrito y compartirlo con el grupo.

Estrategia de evaluación creación textual, documentar la experiencia y acentuar los conocimientos en la redacción, puntuación y creación.

**DURACIÓN:** 2 horas.

## **ACTIVIDAD 6. LA EVALUACION**

**OBJETIVO:** Aplicar evaluaciones para identificar problemas y fortalezas en el proceso de formación.

**RECURSOS:** Evaluación con preguntas sobre el tema tratado y los contenidos consignados en el cuaderno.

**INDICACIONES:** Cada estudiante debe responder las preguntas de acuerdo a las orientaciones y contenidos de su orientador y participantes en proceso.

Estrategia de evaluación sustentación de respuestas contundentes y objetivas.

**DURACIÓN:** 45 minutos.

### **8.9 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA DESDE EL JUEGO DE LAS OLLAS QUEBRADAS.**

La experiencia como investigadora en este proyecto fue nueva, emocionante y apacible, porque uno se alcanza a mirar que los seres humanos asimilamos el entorno por medio de los sentidos, y se ve claramente como en la etapa de la escolaridad es el momento cuando el cerebro está listo para confrontar la información y es impresionante descubrir cómo se aprende con tanta rapidez.

Cabe resaltar en este aspecto que si el investigador tiene sensibilidad para observar a los niños, ellos tienen la capacidad de retornar al investigador hacia la sencillez, lo vuelven a la parte humana de uno mismo porque los niños son nobles y nos enseñan ternura.

En cambio cuando los niños tienen dificultades en realizar actividades y tienen problemas, tristeza, desánimo, uno no sabe lo que les pasa, ni lo que está sucediendo en su hogar, los infantes son el reflejo de los padres y de una u otra manera esos hogares se trasladan a la institución educativa, es allí donde se

siente impotencia y con ganas de escudriñar en su entorno, para saber cómo funcionan esos hogares y poder ayudar de la mejor manera al niño. Enseñarle que el conocimiento esta a su alrededor latente como un libro que hay que abrir para poder realizar lecturas desde diferentes ópticas para encontrar sentidos.

También es una experiencia donde la carga de responsabilidad, cada vez se vuelve más pesada, es en la etapa de la primera infancia donde los seres humanos aprendemos no solo en la parte académica sino donde se adquieren valores que son los cimientos para una buena convivencia en sociedad.

Trabajar con niños de primera infancia fue una experiencia gratificante porque lo poco que uno como docente les pueda enseñar, contribuye para la construcción de una parte del peldaño a escalar y haber sembrado en sus vidas un aspecto positivo de la academia para su futuro. En este sentido la propuesta adquiere gran importancia, especialmente para los niños de preescolar de la Institución Jesús de Nazaret del municipio de Ipiales, porque con la aplicación de insumos de la investigación tendrán la facilidad de experimentar múltiples elementos que para ellos son desconocidos.

Las estrategias pedagógicas que se proponen desde la investigación cultural que se centra en la dinámica del juego, va ser de gran aporte a su orientación y ampliación de sus conocimientos en su proceso de aprendizaje, los resultados de la investigación se convierten en conceptos y teorías que dan fundamento a nuevas estrategias educativas, que hoy en día son alternativas reales y contundentes útiles para la transformación educativa de los docentes, en esta línea se quiere que cada uno de los docentes que trabajan en la institución sean los gestores y quienes socialicen esta amplia gama de conocimientos construidos con esfuerzo y dedicación de la comunidad, docentes y en especial los niños que animados por el espíritu de explorar el mundo y comprender que el ser humano es inacabado y cada día que pasa es una oportunidad para aprender y enseñar nuevas cosas.

La observación de esta expresión cultural y pedagógica se inicia con una descripción de los elementos de identificación, justificación de la investigación, mediante el reconocimiento de la comunidad, se delimitó el problema en cuanto a la dinamización del juego de las ollas quebradas como fuente gestora y creadora de nuevas estrategias educativas como la lúdica, los objetivos se orientaron hacia la investigación e interpretación de cada uno de los pasos que contiene el juego.

En el proceso investigativo se tiene en cuenta los sucesos por los cuales ha pasado el juego de las ollas, las influencias y transformaciones que ha sufrido esta costumbre ancestral dentro de la comunidad indígena de Aldana, y luego se propone como una estrategia innovadora de generar aprendizaje en los niños.

Una vez realizada la investigación se procede a estructurar el texto maestro que recoge conceptos, teorías y una variedad de estrategias educativas que permiten alcanzar los objetivos propuestos logrando de esta manera cumplir a cabalidad con el proceso que culminaría en la aplicación de la propuesta con los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Jesús de Narzarteh, en todo este recorrido se pudo evidenciar momentos emotivos en los niños, facilidad de adquisición del conocimiento, motivación para generar relaciones afectivas entre ellos, todo este conglomerado de conocimientos hacen de la estrategia pedagógica una dinámica fácil y coherente en la formación de los discentes de estas edades.

En el proceso de aplicación de la propuesta se escogieron algunos temas centrales que permitieron que en los niños conocieran en detalle.

1. El origen del juego y significado del juego
2. Los colores y símbolos que se resaltan en los cuerpos de las ollas
3. Los movimientos de algunos animales totémicos que para el pueblo Pasto son sagrados, también la importancia de los lugares y fechas donde se lleva a cabo el juego de las ollas quebradas, otro aspecto

importante es hacer conocer al estudiante que los relatos orales y gracias a los sabedores de la comunidad, se pudo hacer presencia adquiriendo conocimientos desde los cuentos, los mitos y las leyendas expresadas por estos líderes comunitarios.

Las salidas de campo como una estrategia que permitieron que los niños se cercioren de cada uno de los espacios, elementos, símbolos, momentos y conocimientos del juego.

La práctica del juego original permitió que los niños representaran una escena donde ellos eran los autores y creadores de nuevos conocimientos, la imitación del juego es una forma que el niño utiliza para crear nuevas historias y donde se aplica la creación textual, los acercamientos a sitios sagrados de la Madre Naturaleza permitieron que los niños realicen una lectura simbólica que les permite aumentar sus conocimientos y su creatividad.

La evaluación se aplica como una estrategia que posibilita identificar debilidades y fortalezas del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **8.9.1 ¿A QUÉ JUGAMOS?**

El objetivo de esta actividad se llevó a cabo de manera completa porque todos los niños llevaron sus elementos y fueron dispuestos a realizar el trabajo orientado por la investigadora y también acompañados por los docentes y en algunos casos por los padres de familia, muchos de los estudiantes les llamo la atención los colores, que tenían cada una de las ollas, como también la construcción de las ollas y el proceso que en él implica.

En esta actividad los niños pueden identificar los procesos y elementos que se requieren en la construcción de las ollas, también diferencian un color de otro, algunos les llama la atención y solicitan al maestro que se les deje realizar o construir una olla en la casa, hecho que deja evidencia este tipo de estrategia que les gustó y se les facilitó la comprensión del tema tratado.

El docente explica que este tipo de estrategias educativas encontradas en el juego ofrecen al estudiante nuevos caminos para llegar al conocimiento.

El investigador siente que el trabajo realizado desde el primer día en el que se generó el diagnóstico, es un éxito porque ha logrado que el estudiante aplique con facilidad este tipo de estrategias mejorando su formación tanto académica como afectiva y sus valores.

Se concluye que la actividad logra concretar el objetivo propuesto en el aprendizaje de los discentes.

### **8.9.2 SALTANDO Y CONVERSANDO DESCUBRO MI ENTORNO Y SU SIGNIFICADO.**

Se propuso a los estudiantes diversas simbologías y a través de las dinámicas, el niño podía identificar y comprender algunos movimientos de los animales totémicos, el material fue adecuado, el cual contenía imágenes que se pudieron extraer de las ollas y cada una venía explicada en detalle al respaldo de cada ficha facilitando la actividad para el investigador y el aprendizaje en los niños.

Esta es una actividad grupal de integración que permitió a los estudiantes jugar, compartir ideas, expresar sentimientos, divertirse, logrando de esta manera conocer lo que cada uno de ellos sentía a través de la actividad misma y luego de la lluvia de ideas.

La maestra comenta en esta actividad que los niños pudieron expresar lo que sentían a través de sus actuaciones dejando finalmente una enseñanza, que el trabajo en grupo permite lograr altos resultados en la construcción del conocimiento.

La investigadora mira con buenos ojos los contenidos adquiridos durante el proceso de investigación porque hacen que los niños se integren, participen y quieran continuar con este tipo de dinámicas.

Este tipo de actividades requieren aplicar la evaluación para saber de cerca que niños lograron realizar la actividad completa y que niños no alcanzaron a desarrollar la actividad.

### **8.9.3 PRACTICA DEL JUEGO ORIGINAL.**

En esta actividad se improvisa porque muchos de los niños no llevaron los elementos necesarios por lo tanto no se pueden construir las ollas pero gracias al ingenio de algunos estudiantes se recurre a reemplazarlas con balones, para así cumplir con la actividad y lograr el objetivo propuesto, los demás elementos y procesos se siguieron como estaba planificados en un principio.

La actuación de los niños siempre estuvo motivada por la participación logrando alcanzar el objetivo porque cada uno de ellos fue participando respetando el turno que se le había asignado.

La profesora hizo la observación de que a pesar de no tener los recursos planteados, los niños pudieron realizar su actividad sin ningún problema, se resaltó que las actividades improvisadas también tiene un lado positivo y mas cuando surgen de la creatividad de los mismos estudiantes, utilizando recursos que estén al alcance.

La investigadora observa que no hay obstáculo alguno cuando se quiere lograr un objetivo, no es sino estar dispuesto a participar o actuar de manera decidida.

La evaluación de esta actividad permite identificar algunas falencias y en este caso cuando se incumple y no se llevan los elementos, las cosas no salen bien pero del error se logra un aprendizaje tal vez más profundo.

#### **8.9.4 IMITACION DEL JUEGO POR LOS NIÑOS.**

En esta actividad los niños son gestores y autores del juego, ellos a través de su iniciativa orientados por la investigadora desarrollan el juego sin ninguna dificultad encontrando integración, colaboración, intercambio, adquisición de elementos, compra y venta de ollas, hecho que les permitió aplicar las matemáticas básicas.

A los niños en esta actividad se los observó alegres y participativos en el intercambio de papeles, algunas veces hacían de ollas y otras veces de compradores o vendedores de ollas.

La maestra asiente que cada uno de los niños tuvo la oportunidad de generar conocimiento autónomo a través de la participación en cada papel asignado.

Como investigadora considero que cada uno de los momentos del juego permiten en el estudiante la creación y experimentación de mundos desconocidos para ellos obteniendo como resultado al final: el conocimiento.

El cambio de papeles y actuaciones en los estudiantes hacen que el discente esté preparado para afrontar diferentes problemáticas que se le presenten en el trayecto de su vida.

#### **8.9.5 LA NATURALEZA NOS ENSEÑA.**

Este tipo de actividades enseñó a los estudiantes la importancia de la ubicación en el espacio identificando los lugares cardinales y también algunos aspectos como la salida y el ocultamiento del sol, estos referentes permitieron que el estudiante pueda ubicar con facilidad el punto donde se encuentra situado.

Los niños a través de su exploración y de sus preguntas lograron entender cómo se les facilitaba situarse en un espacio determinado.

La profesora observó que los ejercicios prácticos son más efectivos a la hora de abordar un tema.

La investigadora cree que la práctica acompañada de la orientación es más efectiva que la teoría en el proceso de aprendizaje.

Todos los niños comprendieron con facilidad la ubicación en un determinado espacio y tiempo.

### **8.9.6 LA EVALUACIÓN**

Esta actividad se la aplicó con el objetivo de identificar algunas dificultades que tiene el estudiante en su proceso de formación pero al mismo tiempo resaltar las fortalezas y potencialidades que este tiene a la hora de pensar y actuar, se utiliza una evaluación fundamentada con preguntas abiertas para lograr conocer de manera amplia lo que el niño está pensando y lo que siente.

El niño, desarrolla con facilidad cada una de las preguntas propuestas logrando alcanzar un alto grado en su calificación.

La maestra observa que la evaluación es una herramienta de primera mano para el docente en la identificación de problemas o dificultades y a la vez mejorar aspectos fallidos.

La investigadora cree que una de las estrategias para alcanzar una buena educación es la evaluación porque en ella se logra verificar algunas falencias del estudiante en su formación.

La evaluación es un elemento propicio para alcanzar la excelencia.

Estas temáticas relacionadas, son algunas de las actividades que se pudieron desarrollar con los niños de la institución.

La propuesta logra que los niños de la institución se motiven y asimilen su proceso de aprendizaje como una oportunidad que les ofrece la vida para prepararse haciendo uso de estrategias cimentadas en la cultura, que buscan mejorar sus comportamientos, sus valores y en especial su formación como estudiantes dinámicos que le aportan de una forma significativa a la transformación social.

Lo que se intenta con la integración por actividad es aprovechar esas mismas ocasiones no sólo para lograr éxitos en su organización y ejecución, sino lograr aglutinar alrededor de la planeación y el desarrollo de la actividad muchos temas, preguntas, contenidos, habilidades y destrezas de las áreas curriculares en forma integrada, amena y vinculada con la práctica.

La institución logra insertar en las aulas escolares la propuesta con nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje buscando cambiar el pensamiento de los docentes sobre el paradigma educativo en el cual se venían formando, solo preparándose para responder a los lineamientos del Ministerio de Educación que muchas veces alejan al niño de la realidad que ellos quieren y convertirlos en meros repetidores de conocimientos que en nada les aporta, los niños quieren prepararse para hacerle frente a la problemática desde y con la cultura en la cual se desarrollan.

## 9. CONCLUSIONES

- ▣ A través de todo el proceso investigativo se logró recuperar información valiosa, gracias al aporte brindado por todos los mayores sabedores de la comunidad, los cuales haciendo las veces de orientadores fueron evocando palabra por palabra sus amplios conocimientos, que con la refinación se espera poder escoger la mejor semilla; para plantarla en las nuevas generaciones, especialmente en los dicentes de la Institución Educativa Jesús de Nazareth en el municipio de Ipiales.
  
- ▣ Siendo participes de algunos juegos de las ollas quebradas, se pudo observar que en esta práctica tradicional se encuentra inmerso todo el acervo cultural de la comunidad de Aldana pueblo de los Pastos.
  
- ▣ Por medio del análisis interpretativo se llevo a cabo una comparación entre el juego tradicional de las ollas quebradas, con la representación del el juego de las ollas que practican los niños en sus momentos de descanso y tiempos libres, sacando elementos primordiales para dinamizarlos en los procesos de enseñanza aprendizaje de la Institución Educativa Jesús de Nazareth.
  
- ▣ Después de realizar una evaluación sobre la aplicación de la propuesta pedagógica en el curso de preescolar, se pretende que los estudiantes de la Institución Educativa Jesús de Nazareth, mejoren en su proceso formativo y aprovechen cada uno de los recursos que se pudo establecer, como el juego, la lúdica, la investigación, la creación, la expresiones orales y otras estrategias que se dejan para que se desarrollen del documento maestro con el fin de hacer más agradable la dinámica educativa.

▣ La dirección pedagógica implica, la fundamentación en una teoría cultural y reflexiva y en una práctica que tome la realidad social que promueva a la escuela como formadora de hombres y mujeres libres, críticas, reflexivas y analíticas; que sean gestores de nuevas estrategias para la transformación social.

## **10. RECOMENDACIONES**

Que la formación recreativa del estudiante se haga en forma práctica y permanente, en todas las áreas del plan educativo de la institución educativa para logara en los niños, la motivación del aprendizaje de manera fácil y dinámica.

Valorar el conocimiento que se encuentra inmerso hacia el interior de las comunidades, especialmente el conocimiento albergado en las mentes de los mayores y en las prácticas culturales como la de los juegos que nos presentan una serie de herramientas que pueden ser útiles en la educación de las nuevas generaciones, logrando la formación de hombres cimentados en valores y conocimientos alternativos.

Invitar a los compañeros docentes, en especial a los de la Institución Educativa Jesús de Nazareth de la ciudad de Ipiales para que puedan colocar en práctica la propuesta, con el ánimo de generar en los estudiantes una noción diferente de pedagogía para acceder al conocimiento, mejorando la calidad de educación y los valores en la construcción de una nueva sociedad.

## BIBLIOGRAFÍA

ALTAMIRANO, Edi e MAINGUEZ Aura. Monografía “El ritual del lavado de varas en el cabildo indígena de Túquerres”. Universidad Abierta y a Distancia (UNAD), escuela ciencias de la educación, 2010. 97p.

BRUNER, J. El habla del niño. Barcelona; Paidós.

CABILDOS INDIGENAS PASTOS, Consejo mayor de Educación y Etnoeducadores. Los Pastos Yachaykuna Minka. Primera Edición. Ipiales 2004.

CAILLOIS, Roger. Los Juegos y Los Hombres, La Mascara y el Vértigo. México, FCE. 1986.

CUASMAYAN, Roberto. Entrevista resguardo de Aldana. Febrero 28 de 2015.

JACANAMIJOS TISOY, Benjamín. Revista Mopa Mopa. Del territorio y sus lugares. Bogotá: U.N. Periódico, No.17, XII – 17-20.

ELIADE, Mircea. Mito y Realidad. Madrid: Guadarrama, 1973.

----- El Mito de eterno Retorno. Buenos Aires: Emecé Editores, 200.

LEE CRUMLEY, Laura. Poética y cosmos: Traducciones del mundo indígena americano. Revista Mopa Mopa No. 13. Pasto: Universidad de Nariño, 1998.

LOS PUEBLOS INDÍGENAS DE COLOMBIA 1997. Desarrollo y Territorio. Departamento Nacional de Planeación. Santafé de Bogotá: Tercer Mundo Editores. 1998. 69 p.

MAMIAN, Dumer. Los pastos en la danza del espacio, el tiempo y el poder. Ed Unariño 2004. 134 p.

PULIDO, Germán. Entrevista resguardo de Aldana. Febrero 21 de 2015.

REVELO, María. Entrevista resguardo de Aldana. Febrero 21 de 2015.

RODRIGEZ, Héctor. Ciencias Humanas y Etnoliteratura. Introducción a la teoría de los imaginarios Sociales. San Juan de Pasto: Ediciones Unariño, 2001.

TENGANAN, Porfirio. Entrevista resguardo de Aldana .Febrero 28 de 2015.

## **CIBERGRAFIA**

[http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje\\_significativo.pdf](http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf).

<http://es.scribd.com/doc/38657582/Piaget-Vigotsky-Bruner#scribd>

[http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid\\_745/contenidos\\_arc/3](http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/3)

9247\_bruner.pdf

[http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje\\_por\\_descubrimiento](http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_por_descubrimiento)

<http://es.scribd.com/doc/38657582/Piaget-Vigotsky-Bruner#scribd>

**ANEXOS**

**ANEXO 1. ENCUESTA MIEMBROS DEL RESGUARDO INDÍGENA DE ALDANA  
UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA  
PROGRAMA DE EDUCACION**

1. ¿Cómo surge el juego de las ollas quebradas en la comunidad?-----  
-----
2. ¿Qué elementos son necesarios en el desarrollo del juego de las ollas quebradas?-----  
-----
3. ¿En qué tiempo se practicaba el juego?-----  
-----
4. ¿Qué utilidades prestaban las ollas?-----  
-----  
-
5. ¿ Quienes participaban en el juego?-----  
-----
6. ¿Quiénes regalaban las ollas para la fiesta?-----  
-----
7. ¿Quiénes elaboraban las ollas?-----  
-----
8. ¿Qué funciones cumplen las ollas dentro de comunidad y naturaleza?-----  
-----
9. ¿Cuáles son los signos, símbolos y pasos más importantes en las ollas?-----  
-----
10. ¿Qué significado tiene el juego de las ollas para los niños? -----  
-----

**Anexo 2 Niños del resguardo de Aldana pueblo de los Pastos. Fuente esta investigación, (2015).**



**Anexo 3 ¿A qué jugamos? Fuente esta investigación, (2015).**



**Anexo 4 Imitación del juego de las ollas. Fuente esta investigación, (2015).**



**Anexo 5 Imitación del juego de las ollas por los niños. Fuente esta investigación, (2015).**



**Anexo 6 Evaluación. Fuente esta investigación, (2015)**

