

**JUEGOS ANCESTRALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.
CASO: INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA SAN RAFAEL DEL PÁJARO SEDE
AMAICHON**



Roselis Florez Duarte

Facultad de Educación, Universidad Antonio Nariño

Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Educación Básica con Énfasis en

Tecnología e Informática

Tutora: Mayerly Medina Marin - Licenciatura a Distancia

30 de abril de 2021

Bogotá, 14 de (05) de mes (mayo) de año (2021)

Respetado: YULY ALEJANDRA ACUÑA LARA

Coordinador programa Licenciatura Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Tecnología e Informática

El trabajo de grado titulado “JUEGOS ANCESTRALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. CASO: INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA SAN RAFAEL DEL PÁJARO SEDE AMAICHON” del estudiante Roselis Florez Duarte cumple con los criterios de calidad establecidos para el programa, por lo cual hago entrega y solicito la asignación de jurados evaluadores.

Atentamente,



Mayerly Medina Marín

Docente Licenciatura a Distancia

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo evaluar la efectividad de la implementación de los juegos ancestrales de la cultura wayuu como estrategia didáctica constructivista, en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon. Se basa en la teoría de aprendizaje cognitivo-constructivista y se emplea un enfoque cualitativo con un tipo de investigación descriptiva, etnográfica, de investigación acción participativa y de campo. Como técnica de recolección de datos se aplicó la observación participativa y la encuesta tipo cuestionario la cual fue aplicada a los 20 alumnos tomados como muestra, a sus representantes y a los docentes de la comunidad educativa. Los resultados demuestran que el uso de esta estrategia lúdica ancestral refuerza los conocimientos académicos y culturales de la población wayuu y cuentan con el respaldo de los encuestados. Por lo que se recomienda su inclusión en las prácticas educativas cotidianas tomando como referencia la revista diseñada para tal fin.

Palabras clave: Juegos ancestrales, cultura wayuu, estrategia didáctica, constructivismo.

ABSTRACT

The objective of this research was to evaluate the effectiveness of the implementation of ancestral games of the Wayuu culture as a constructivist didactic strategy in the San Rafael del Pájaro Ethnoeducational Institution, Amaichon area. It is based on the cognitive-constructivist learning theory and uses a qualitative approach with a descriptive, ethnographic, participatory action research and field research type. The data collection technique used was participatory observation and a questionnaire-type survey which was applied to the 20 students taken as a sample, their representatives and the teachers of the educational community. The results show that the use of this ancestral ludic strategy reinforces the academic and cultural knowledge of the Wayuu population and is supported by the respondents. Therefore, its inclusion in daily educational practices is recommended, taking the magazine designed for this purpose as a reference.

Key words: ancestral games, Wayuu culture, didactic strategy, constructivism.

CONTENIDO

	Pág.
Resumen.....	3
Abstract	4
Índice de Tablas	8
Índice de Figuras.....	9
Índice de Gráficos	10
Introducción	11
Capítulo I El Problema.....	14
Planteamiento del problema.....	14
Antecedentes del Problema	15
Formulación del problema	18
Objetivos de Investigación.....	19
Objetivo general	19
Objetivos específicos.....	19
Justificación de la investigación.....	20
Capitulo II Marco Teórico	22
Teoría cognitivo-constructivista.....	22
El rol del aprendiz	23
La zona de desarrollo próximo	24
Trabajo colaborativo.....	24
Solución de problemas y trabajo cooperativo	25
Mediación	25
El maestro mediador.....	26
El andamiaje	26
Estrategias didácticas.....	27
Autoreconocimiento.	30
Trabajo en equipo.	30
Comunicación asertiva.....	31
Formación en valores.....	32
Referentes teóricos sobre el juego como estrategia didáctica	33
Juegos ancestrales de la cultura wayuu	38
Las carreras en caballo (Ayoujirawaa)	39
Lucha libre (Apirrawa)	41
Lanzamiento de flecha (Achipajawa).....	42
Carrito de cardón (Louttajirawa)	42
Lanzamiento con cardón (Annirawa je oulakawa suka jousula)	43

Trompo wayuu (Achochojowa).....	43
Lanzamiento de piedra (Ajawajawa).....	44
Levantamiento de la patilla – sandía (kapsujirawa)	45
Sonidos con las manos (Wawai).....	45
Sonidos con instrumento musical (Jirocainay).....	45
Escondiendo la piedra (Ashaita maikiyawa)	46
Figuras con hilo de tejer (Asoulajawaa).....	46
La yuca (Aiyawa)	47
Levantar pesas (Apanajirawa puntat)	47
Muñequitas de barro (Wayuunkerra).....	47
Marco legal que justifica la puesta en marcha de la propuesta	48
Sistema de hipótesis y cuadro de supuestos y alternativas	49
Hipótesis de Investigación.....	49
Tabla de Supuestos y Alternativas	50
Variable de la investigación y árbol del problema.....	51
Capítulo III Referente Metodológico.....	54
Metodología de Investigación	54
Tipo de Investigación	54
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	56
Encuesta.....	56
Revisión documental.	57
Diario de Campo.....	57
Evidencias fotográficas.....	59
Marco Metodológico para la Intervención Educativa.....	60
Selección de los juegos ancestrales a ser implementados y objetivos que persiguen	60
La Wayuunkeera (Muñeca de Barro).	60
Carrito de cardón (Louttajirawa).	61
Figuras con hilo de tejer (Asoulajawaa).	62
Lanzamiento de piedra (Ajawajawa).	63
Trompo wayuu (Achochojowa).	64
Escondiendo la piedra (Ashaita maikiyawa).	65
Criterios de selección de los juegos e Hilo conductor para su secuencia.....	65
Sesiones de clase	66
Marco Contextual.....	66
Características socioeconómicas y culturales del contexto de la Institución	66
Reseña Histórica	67
Marco geoespacial.....	67
Población y muestra.	67
Capítulo IV Deducciones o Resultados de la Intervención	69
Resultados de las Encuestas a los estudiantes.....	69
Resultados de las Encuestas a los representantes y docentes.....	72
Plan de Acción	74
Plan Docencia – Plan de Investigación	75
Propuesta de seguimiento.....	97

Conclusiones y Recomendaciones	98
Referencias Bibliográficas	101
Glosario.....	104
Anexo A Formatos de los cuestionarios de los estudiantes, docentes y representantes	106
Anexo B Cuestionarios diligenciados por la comunidad educativa.....	112
Anexo C Revista pedagógica de juegos ancestrales	132

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Juegos ancestrales de la cultura wayuu.....	39
Tabla 2 Objetivos Específicos, Supuestos y Alternativas de investigación.....	50
Tabla 3 Ficha bibliográfica como instrumento de recolección de datos.....	57
Tabla 4 Diario de Campo utilizado en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon.....	59
Tabla 5 Muestra de la investigación	68
Tabla 6 Respuestas generales obtenidas en las 5 intervenciones.....	69
Tabla 7 Resultados de las pruebas después del juego.....	70

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Árbol de Problema.....	52
Figura 2 La Wayuunkeera (Muñeca de Barro)	60
Figura 3 Construcción del carrito de cardón.....	61
Figura 4 Juego con el carrito de cardón (Louttajirawa).....	61
Figura 5 Asoulajawaa o Figuras con hilo de tejer.....	62
Figura 6 Lanzamiento de piedra (Ajawajawa).....	63
Figura 7 Lanzamiento de flecha.....	63
Figura 8 Trompo wayuu (Achochojowa).....	64
Figura 9 Comportamiento de los alumnos durante el desarrollo de las actividades.....	72
Figura 10 Resultados de las Evidencias Fotográficas.....	74

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1 Estadística de Respuestas generales obtenidas en las 5 intervenciones	70
Gráfico 2 Resultados de las pruebas después del juego.....	71

INTRODUCCIÓN

Desde épocas remotas, el juego dentro de las actividades de enseñanza aprendizaje ha sido considerado como una de las estrategias didácticas de carácter universal, común a todas las razas y para todas las condiciones de vida. La implementación de los juegos en el aula tienen la ventaja de cambiar la rutina pedagógica porque despierta la creatividad tanto para el docente como para el alumno, y crea un ambiente ideal donde se generan emociones y sentimientos que contribuyen al desarrollo de la personalidad humana.

De acuerdo con Castrillón (2017), en el juego se enseña al cumplimiento de normas y el respeto de pautas preestablecidas, permite la transferencia de sentimientos de alegría, necesidad, compromiso, solidaridad y tolerancia. Mientras que, Taufik, (2010) opina que el juego es el acumulado de actividades que refuerzan los lazos de hermandad y hace parte del proceso de formación de los niños y niñas durante su crecimiento.

En resumen y apelando a los términos didácticos, se considera el juego como un entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido, el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa (Minerva,2002).

El carácter universal de los juegos en el aula conduce a prestar atención a aquellas instituciones etnoeducativas en las cuales el fenómeno del choque cultural, bien sea por

problemas relacionados con el idioma o con las costumbres de cada una de las sociedades que entran en contacto, entorpece el proceso de enseñanza aprendizaje, principalmente porque sus visiones de mundo resultan incompatibles con los conocimientos enseñados. Además, este choque normalmente trae como consecuencia el debilitamiento y hasta la desaparición de la cultura más ancestral poniendo en riesgo la pérdida de patrimonios culturales que son importantes para las regiones donde ocurre este fenómeno.

La problemática antes descrita es observada en la mayoría de las instituciones etno educativas ubicadas dentro del territorio colombiano, específicamente en el departamento de La Guajira, considerado el de mayor diversidad étnica en Colombia, porque en el confluyen cuatro pueblos originarios (wayuu, kogui, wiwa y arhuaco). Además, de una población árabe no originaria proveniente de migraciones durante el siglo XX, afro descendientes, criollos y mestizos (Corpoguajira, 2011); por lo cual se hace necesario emprender investigaciones, destinadas a implementar estrategias didácticas que ayuden, sino a solucionar estas dificultades por lo menos a atenuarlas. Esto con el fin de preservar la cultura ancestral y lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje que sea significativo y por lo tanto efectivo y eficaz.

Atendiendo a la problemática planteada, esta investigación tiene como objetivo: Evaluar la implementación de los juegos ancestrales de la cultura wayuu como estrategia didáctica constructivista en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro sede Amaichon. Para el alcance de este objetivo, esta propuesta se ha dividido en cuatro capítulos. En el capítulo I, se detalla con mayor precisión la situación problemática planteada, se formula el problema de la investigación, los objetivos y su justificación. En el capítulo II se presenta el marco teórico de este estudio el cual comprende el conjunto de teorías que respaldaran la implementación de los juegos ancestrales en la institución mencionada.

En el capítulo III se describen los procesos metodológicos que se asumirán durante las distintas etapas de la clase, mediada por los juegos ancestrales seleccionados, mientras que, en el capítulo IV, se detallarán los resultados arrojados del proceso de evaluación llevado a cabo durante la implementación de los juegos mencionados. Este trabajo culminará con las conclusiones y recomendaciones derivadas de este proceso de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

En este capítulo se detalla con mayor precisión el problema de la investigación así como también los antecedentes de trabajos realizados por otros investigadores sobre la implementación del juego como estrategia didáctica Etnoeducativa. Además, se formula la interrogante y los objetivos que se proponen para darle solución a la problemática planteada, y culmina con la justificación de este estudio.

Planteamiento del problema

Tal como se mencionó en la introducción de este trabajo, el problema a resolver a través de esta investigación está relacionado con las dificultades presentadas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en instituciones etnoeducativas, como producto del fenómeno del choque cultural que acarrea el debilitamiento y hasta la desaparición de la cultura más ancestral y que pone en riesgo la pérdida de patrimonios culturales que son importantes para las regiones donde ocurre este fenómeno.

Específicamente en las comunidades wayuu que hacen vida dentro del territorio colombiano, las cuales se caracterizan por las condiciones socioculturales y contextuales de los estudiantes que son bastante difíciles, pues además de ser de bajos recursos algunos no cuentan con el apoyo familiar y tienen limitadas expectativas educativas. Como solución a este problema resulta pertinente, tanto para los procesos de enseñanza aprendizaje como para la preservación de la cultura wayuu, implementar los juegos ancestrales de esta cultura, como estrategia didáctica.

Esto, partiendo de la concepción de que estos juegos se han transmitido de una generación a otra; son autóctonos propios de una zona o comunidad; se constituyen en parte integral del patrimonio simbólico de nuestras culturas indígenas y nacen del ingenio y la

interacción de las culturas con su entorno natural. Tal como lo plantean Saco, Acebedo y Vicente (2001) la exploración y la inclusión de estos juegos en la innovación de nuevas propuestas educativas, resulta interesante ya que pueden potenciar los aprendizajes en las distintas áreas en las que se organiza el currículo de una institución escolar.

Bajo esta concepción, resulta importante destacar la manera en como se ha venido perdiendo esta tradición cultural con el pasar de los tiempos. Por ejemplo, la tradición oral en las culturas indígenas se ha debilitado, afectando con esto la enseñanza de los juegos ancestrales de una generación a otra. Además, la influencia de la cultura de los juegos modernos ha desplazado y desaparecido la práctica de los ancestrales en algunas culturas (Ariesta, 2009)

Por su parte, Lantigua (2009) considera que los juegos ancestrales han perdido su uso producto del desarrollo y el auge presentado por los juegos tecnológicos, debilitando así la memoria lúdica de las comunidades locales. La industrialización, la modernización y el poder adquisitivo que actualmente impera en el mundo moderno son parte de los síntomas que han contribuido a esta pérdida (Patón, Fernández y Camiño 2015).

Como puede observarse, a través de los autores citados, el problema de la pérdida de esta cultura y la solución que ofrece la enseñanza y práctica de los juegos ancestrales wayuu representa una respuesta que puede coadyuvar a evitar esta extinción cultural, la cual ha sido analizada por otros investigadores quienes defienden esta misma postura. Al respecto, a continuación se citan estas investigaciones que representan los antecedentes del problema de esta propuesta.

Antecedentes del Problema

Son muchos los investigadores que se han dedicado a estudiar el juego como estrategia didáctica para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, para efectos de este

estudio se tomaran aquellos trabajos que traten del juego como estrategia pedagógica en general y de los juegos ancestrales wayuu en particular.

Dentro de los autores que tratan el juego en general, se creyó conveniente citar, en primer lugar, el artículo científico realizado por Minerva (2002), titulado: **“El juego: una estrategia importante”** cuyo objetivo consistió en proponer estrategias donde el juego fuese el elemento principal. Este trabajo fue de tipo descriptivo y de campo, realizado en las U.E. María Electa Torres Perdomo, de Puente Carache y Miguel Enrique Villegas, de El Jobo. Trujillo. Venezuela.

Las experiencias fueron realizadas en el aula con micro clases de aprendizaje como una forma de dinámica diferente a la realizada por los docentes. Para estas estrategias, la investigadora consultó autores como Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Paget (1945), Vigotsky (1966), Decroly (1998), entre otros. Los resultados arrojados de este artículo permitieron concluir que al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo.

Este artículo resulta importante para esta investigación porque de él se tomaran los mismos aportes teóricos que respaldaran este estudio así como los conceptos relacionados con el juego como estrategia didáctica.

Como segundo antecedente para los juegos ancestrales wayuu se cita el trabajo de Daza. Illidge y Angola (2020), titulado: **“La Importancia de los Juegos Ancestrales como Mecanismo de Valoración Cultural y Fortalecimiento de las Relaciones Sociales. Caso de Estudio Comunidad Indígena Wayuu de Mayapo en La Guajira Colombiana”**. Esta investigación tuvo como objetivo conocer la importancia de los juegos ancestrales como

mecanismo de valoración cultural y fortalecimiento de las relaciones sociales dentro de la etnia wayuu. Se trabajó con personas mayores de edad en preferencia abuelos y abuelas conocedoras del contexto histórico de los juegos ancestrales.

La interpretación y análisis de los resultados se realizó utilizando el software informático NVivo versión 12. Los resultados encontrados evidenciaron que los juegos ancestrales para la etnia wayuu son parte fundamental en el proceso de transmisión de saberes. La pérdida de estas prácticas dentro de la población más joven hace indispensable su rescate. Estos juegos marcan el vínculo y la interacción entre el ser wayuu y su entorno, mejorando los lazos de hermandad, convivencia, solidaridad y reciprocidad entre los miembros de etnia.

La importancia del estudio realizado por estos autores estriba en el aporte que hacen en la metodología aplicada en los juegos seleccionados. Dicha metodología así como algunos de estos juegos ancestrales serán utilizados en esta propuesta investigativa.

El tercer antecedente de la problemática citada en esta investigación, lo constituye el trabajo realizado por Melo (2019) titulado: “Enseñanza a partir de saberes tradicionales de las comunidades de la etnia wayuu”. Este artículo presenta una exploración acerca de las posibilidades de diálogo entre los conocimientos científicos escolares y los saberes locales tradicionales que son trabajados en las escuelas de la comunidad de la etnia wayuu, a partir del reconocimiento de las plantas medicinales nativas presentes en el territorio.

La metodología fue de tipo cualitativo, con observación participante, en la que, mediante la elaboración de un cuento, los niños generan respuestas sobre los saberes tradicionales de las plantas nativas. El análisis de la experiencia permite concluir que las plantas nativas y los saberes locales tradicionales permiten el diálogo entre conocimientos mediados por un cuento cultural en las escuelas de la comunidad wayuu.

Aun cuando este artículo no trata de los juegos ancestrales como estrategia didáctica, hace énfasis en la exploración de los saberes ancestrales como base para sustentar el proceso de enseñanza –aprendizaje, lo cual resulta relevante para esta investigación porque toma en cuenta la educación dentro de la diversidad cultural que demanda el reconocimiento de las dificultades que surgen de las desigualdades y diferencias sociales o culturales de carácter histórico, a las cuales no es ajena la escuela.

Con estos tres antecedentes se corrobora entonces el problema planteado en esta investigación, constituido por las dificultades que presentan las comunidades wayuu en los procesos de enseñanza aprendizaje por el choque cultural y la pérdida de sus valores culturales como producto de la falta de práctica de sus costumbres patrimoniales. En consecuencia, se propone la implementación de estos juegos ancestrales como estrategia didáctica que logre abordar ambos problemas.

Formulación del problema

Para la implementación y evaluación de la estrategia didáctica antes mencionada, representada por los juegos ancestrales, se formula la siguiente interrogante:

¿Cómo es la efectividad pedagógico-cultural que se deriva de la implementación de los juegos ancestrales wayuu, como estrategia didáctica constructivista, dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon?

Esta y otras interrogantes que surgirán durante el transcurso de esta implementación serán aclaradas a lo largo del presente estudio para el cual se plantean los objetivos que se mencionan a continuación.

Objetivos de Investigación

Objetivo general

Evaluar la efectividad de la implementación de los juegos ancestrales de la cultura wayuu como estrategia didáctica constructivista, en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon.

Objetivos específicos

- Determinar los postulados teóricos que justifican la implementación del juego como estrategia didáctica dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Identificar los juegos ancestrales de la cultura wayuu que se adapten al contexto de la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon.
- Diseñar los planes de docencia e investigación acorde con los juegos ancestrales seleccionados, en términos de habilidades y destrezas a desarrollar.
- Implementar los juegos ancestrales en el aula como estrategia didáctica que contribuya al logro de aprendizajes significativos y fortalecimiento de las relaciones sociales y la valoración cultural.
- Diseñar pruebas de pre-evaluación y post-evaluación para detectar el consenso de la comunidad educativa (docentes, estudiantes y representantes) en cuanto a la implementación de los juegos ancestrales.
- Determinar la efectividad pedagógico-cultural derivada de la implementación de los juegos ancestrales wayuu en la comunidad educativa del Instituto Etnoeducativo San Rafael del Pájaro, sede Amaichon mediante los resultados arrojados de la post-prueba aplicada a la comunidad educativa y sugerir una propuesta de seguimiento. .

Justificación de la investigación

El desarrollo de la presente propuesta Etnoeducativa encuentra justificación desde varias perspectivas entre las cuales se pueden mencionar aquellas relacionadas con los aspectos pedagógicos, sociales e interculturales.

Desde el punto de vista pedagógico, esta propuesta resulta importante porque toma en cuenta al estudiante y al aprendizaje interconectado por el aporte que ofrece el juego como estrategia didáctica. El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.

Desde el punto de vista social e intercultural, se tiene que en la etnia wayuu, los juegos ancestrales afrontan problemas relacionados con la pérdida y el desconocimiento de estos por parte de las juventudes, de ahí la importancia de conservarlos como parte del patrimonio lúdico de las comunidades indígenas presentes en el departamento de La Guajira.

Otro de los aspectos que justifican la preservación de los juegos dentro de la cultura wayuu es su importancia en la generación de valores humanos tan trascendentales como son el respeto y la honestidad. En este sentido, Ruiz (2012) establece que para preservar y mantener el patrimonio vivo en cualquier cultura es necesaria la motivación permanente de las generaciones más jóvenes; además, afirma que una de las razones prioritarias para mantener vigentes los juegos ancestrales es que estos enseñan a convivir en armonía.

Finalmente, esta investigación se justifica porque está en concordancia con la filosofía expresada por la institución donde se llevara a cabo, cuyos principios educativos están destinados a:

- Fomentar el amor y respeto por (MALEIWA) Dios, definiendo principios espirituales, éticos, morales y de respeto hacia los demás y consigo mismo.
- El amor, respeto y conservación de sus saberes culturales Wayuu.
- Dominio del idioma Español, para un mejor desenvolvimiento en la sociedad, sin perder su lengua materna.
- Una formación integral, buscando formar ciudadanos capacitados para aportar y fortalecer su cultura, siendo un ser intercultural.

Como puede observarse en estos principios, la propuesta de trabajo presentada coadyuvara a promover los objetivos filosóficos planteados por esta institución etno educativa. Además, representa una forma de evidenciar el valor sociocultural que tienen los juegos ancestrales dentro de la cultura wayuu; explorando desde las dimensiones del saber y las prácticas locales la necesidad de mantener el juego como herramienta formativa del ser, capaz de generar valores y fortalecer los vínculos de hermandad entre sus pobladores.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se presentan y analizan las teorías que respaldan la implementación del juego como estrategia didáctica dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje. Se inicia con la teoría cognitivo constructivista de enseñanza-aprendizaje para luego definir el juego bajo la óptica de diferentes autores. Este marco teórico finaliza con la explicación de los principales juegos ancestrales de la cultura wayuu.

Teoría cognitivo-constructivista

La teoría cognitivo- constructivista surge gracias a los trabajos realizados por Piaget, Vygotsky, Ausubel y Coll referidos al constructivismo pedagógico, el aprendizaje significativo y la teoría de esquemas, con lo cual se incrementa la credibilidad y el prestigio de la naciente postura constructivista. Esta teoría proclama que el aprendizaje es siempre una construcción interior del individuo, la cual se encuentra determinada por sus experiencias y conocimientos previos, organizados en esquemas cognitivos y afectivos. Estos últimos son susceptibles de reorganizarse, adaptarse o de afianzarse a partir de la nueva información procesada. Si se cumplen estas premisas, puede hablarse de la noción de aprendizaje significativo promovida por Ausubel (1978).

La noción de aprendizaje significativo es el constructo focal de la teoría ausubeliana la cual se apoya en la premisa de que existe una estructura cognoscitiva (forma cómo el sujeto organiza el conocimiento) que sirve de soporte para adquirir y procesar nueva información. Dicho procesamiento consiste en relacionar la nueva información con los conceptos que ya están presentes en su estructura cognoscitiva. De allí que el aprendizaje no será igualmente

significativo para todos los aprendices debido a la diferencia de los conceptos que cada quien pueda poseer (Batista, Salazar y Febres, 2001).

Las características de la teoría constructivista aludidas anteriormente han sido magistralmente condensadas por Flórez-Ochoa (1995:258) en cuatro principios que rigen el hecho educativo, sistematizados de la siguiente manera:

1. Se apoya en la estructura conceptual de cada alumno, parte de las ideas y preconceptos que el alumno trae sobre el tema de la clase.
2. Prevé el cambio conceptual que se espera de la construcción activa del nuevo concepto y su repercusión en la estructura mental.
3. Confronta las ideas y preconceptos afines al tema de enseñanza, con el nuevo concepto científico que se enseña.
4. Aplica el nuevo concepto a situaciones concretas (y los relaciona con otros conceptos de la estructura cognitiva) con el fin de ampliar su transferencia.

Es precisamente este énfasis asignado tanto a la experiencia o conocimiento previo (de tipo cognitivo y afectivo), como a las interacciones entre pares en contextos adecuados, lo que ha imperado en las metodologías de enseñanza-aprendizaje en los últimos tiempos. Dentro de estas metodologías, se consideran ciertos elementos clave que orientan los procesos educativos. Entre estos elementos se encuentran:

El rol del aprendiz

El constructivismo enfatiza la supremacía del aprendiente sobre todos los demás elementos o factores interrelacionados en el complejo proceso de aprendizaje. Este proceso alterno de construcción y deconstrucción ocurre dentro del aprendiz pero está fuertemente influenciado por la acción que ejerce el entorno cultural. De allí que la actividad mental del

estudiante constructor sólo es posible mediante la interacción social con otros sujetos: estudiantes, docentes, padres, amigos, entre otros. Es precisamente esta interacción social la que es promovida a través del juego ancestral como estrategia didáctica que se desarrolla dentro del entorno cultural wayuu del estudiante (Delmastro, 2005).

La zona de desarrollo próximo

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) alude al área intermedia entre la Zona de Desarrollo Real (ZDR) del aprendiente y su nivel de desarrollo potencial (Delmastro, 2005). El nivel de desarrollo real involucra la habilidad del sujeto para resolver problemas de forma independiente o autónoma, mientras que el nivel de desarrollo potencial abarca la capacidad de resolver problemas bajo la dirección o con la asistencia de otras personas más capacitadas, de allí que la ZDP está estrechamente vinculada a funciones intelectuales en proceso de desarrollo.

Según Delmastro (2005), el nivel de desarrollo real o actual se refiere a los aspectos que ya tiene internalizados, mientras que el desarrollo potencial próximo atañe a lo que es capaz de hacer con la guía o apoyo de otros. Estos otros sujetos más capaces actúan como agentes activos del desarrollo puesto que planifican, regulan o apoyan la conducta del aprendiente. Lo que el aprendiz puede hacer con la ayuda de los demás es lo que más tarde podrá hacer manera independiente.

Trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo comprende el conjunto de actividades planificadas, en las cuales se involucran los estudiantes con el propósito de alcanzar la ZDP. Este tipo de trabajo, también denominado trabajo cooperativo o colaboración entre pares, se apoya en la convicción de que todo aprendizaje es el resultado de la interacción entre las experiencias previas y el entorno cultural, mediado a través del lenguaje. De allí que el pensamiento estará sujeto a constantes

reorganizaciones o reordenamientos propiciados por los vínculos de interdependencia que se establecen con otras personas que conforman ese entorno de aprendizaje (Díaz-Barriga y Hernández, 2002).

Solución de problemas y trabajo cooperativo

Ante la exigencia de completación de una tarea específica o ante la necesidad de resolver una situación problemática, los aprendientes tienen la posibilidad de intercambiar experiencias e información y de colaborar entre sí aportando un cúmulo de conocimientos previos relativos a la nueva situación de aprendizaje, lo cual redundará en la completación exitosa de la tarea asignada.

Delmastro (2005) identifica tres niveles en los cuales puede ocurrir el trabajo colaborativo: entre el alumno y los contenidos, textos y materiales; entre el alumno y sus pares; y entre los estudiantes y el docente. En cada uno de esos niveles debe prevalecer la idea de “promover el trabajo grupal y la colaboración para desarrollar tanto procesos cognitivos y estrategias de aprendizaje, como habilidades sociales afectivas en la comunicación, el respeto y la convivencia” para la solución de problemas (Delmastro, 2005:211).

Mediación

La mediación del aprendizaje se refiere al papel que desempeñan los signos en el proceso de construcción del conocimiento. Los signos son proporcionados por la cultura en el marco de la interacción con los otros, como instrumento de relación y comunicación (mediaciones) entre las personas. El aprendizaje, por consiguiente, es una actividad mediada por un sistema de signos, entre los cuales destaca el lenguaje (Díaz-Barriga y Hernández, 2002).

El lenguaje sirve para dirigir u orientar la propia actividad constructora del conocimiento; es concebido como un recurso cognitivo-cultural de carácter instrumental en el sentido de que es

un medio del cual se sirve el pensamiento para alcanzar fines particulares (Díaz-Barriga y Hernández, 2002).

El maestro mediador

La enseñanza basada en el enfoque constructivista se apoya en que el aprendizaje escolar es un proceso de construcción del conocimiento y que la enseñanza constituye una ayuda a ese proceso de construcción (Coll, 2000). Esto implica que la tarea fundamental del docente mediador es contribuir a transformar la mente de sus estudiantes quienes han de reconstruir los productos culturales, en un primer momento de manera compartida y luego individualmente, para finalmente interiorizarlos y apropiarse de ellos.

La mediación del docente, además, posibilita y facilita la ruta del estudiante hacia la ZDP. En la medida en que el docente sea capaz de acercarse desde su propio nivel hacia el nivel del estudiante, en esa misma medida el estudiante podrá ir encontrando referencias comunes que permitan la interacción y el progreso hacia la ZDP.

El andamiaje

El andamiaje es concebido como el conjunto de acciones didácticas debidamente planificadas, organizadas y aplicadas sistemáticamente por el docente con el propósito de crear una estructura de apoyo externa que contribuya y facilite el proceso de construcción individual del conocimiento por parte del aprendiente. Si bien el fin último del andamiaje es proporcionar una ayuda o soporte pedagógico al aprendizaje, la calidad y la cantidad de dicha ayuda no serán siempre igual para todos los casos. Tal estructura de apoyo es temporal y flexible pues es aportada con mayor intensidad en las etapas iniciales del aprendizaje y se va modificando según las necesidades del aprendiente.

El andamiaje aportado por el docente ha de ser inversamente proporcional al nivel de competencia del aprendiente en una tarea en particular (Díaz-Barriga y Hernández, 2002). Es decir, el andamiaje será más intenso y prologado en situaciones donde el aprendiente manifieste dificultades para el logro de los objetivos educacionales. Por el contrario, una vez que el aprendiente se haya enrumbado hacia proceso de construcción efectivo y haya comenzado a internalizar el nuevo conocimiento, el andamiaje del docente deberá ir disminuyendo progresivamente. Este proceder contribuye a incrementar el nivel de independencia y autonomía en el aprendizaje pues se produce una especie de transferencia gradual de responsabilidades y compromisos desde el docente hacia el aprendiente. En síntesis, el andamiaje se convierte en la ruta hacia aprendizajes exitosos.

Estrategias didácticas

Desde la óptica de la teoría constructivista, las estrategias de enseñanza o estrategias didácticas en cualquier disciplina pueden concebirse como un conjunto de elementos relacionados, con un ordenamiento lógico y coherente, que van a mediar las relaciones entre el docente y los estudiantes durante la solución de los problemas que se manifiestan en la enseñanza de los contenidos (Laguna, 2005).

Dentro de las estrategias de enseñanza constructivistas Delmastro (2005) destaca las siguientes:

- Estrategias que activan procesos de confrontación, reorganización, aplicación y transferencia del conocimiento.
- Estrategias de ensayo-error, conjeturas, refutaciones, dinámica creadora, construcción de conceptos, sentido común.

- Actividades de interacción grupal y en parejas, role-play, torbellino de ideas, dramatizaciones, presentaciones, solución de problemas, intercambio de información y colaboración entre pares.
- Uso de mapas conceptuales como modelos de representación del conocimiento.
- Uso de la V de Gowin como procedimiento heurístico en el diseño o la descripción de proyectos de investigación.
- Uso de otras estrategias de representación visual del conocimiento como: diagramas de Venn, mapas de palabras, mapas mentales y otras modalidades de organizadores gráficos.
- Uso de la técnica del portafolio como estrategia de evaluación.
- Desarrollo de tareas (tasks) y proyectos de aprendizaje colaborativo.
- Confrontación de experiencias pre- y post- actividad.
- Toda actividad que promueva la interacción alumno-alumno, alumno-profesor, alumno-materiales.
- Toda actividad que enfatice la contextualización, el significado y los aprendizajes relevantes. (Delmastro, 2005:412-413).

Además de la exposición de las estrategias señaladas, Díaz-Barriga y Hernández (2002) ofrecen una clasificación general de estrategias docentes que responden a un criterio de temporalidad. De allí que distinguen estrategias preinstruccionales, coinstruccionales y postinstruccionales.

Las primeras, las preinstruccionales, se refieren al conjunto de acciones emprendidas por el docente y que tienen cuatro cometidos básicos: activar experiencias y conocimientos previos vinculados a la nueva situación de aprendizaje, alertar a los estudiantes con respecto al qué y al

cómo van a aprender, crear expectativas en torno a lo que se va a aprender y contextualizar la enseñanza. En este grupo, los autores ubican estrategias concretas como los objetivos y los organizadores previos.

Las estrategias coinstruccionales son aquellas que persiguen la concentración del aprendiz en los conceptos e ideas más relevantes, a fin de que pueda organizar, estructurar e interrelacionar conceptos entre sí e información nueva con conocimientos previos, lo cual le llevará a reestructurar sus esquemas cognitivos, logrando con ello aprendizajes significativos. En fin, se trata de estrategias que brindan apoyo a los contenidos curriculares. En esta categoría de estrategias se encuentran: ilustraciones, redes y mapas conceptuales, analogías, cuadros, entre otras.

El tercer grupo de estrategias corresponde a las postinstruccionales. Este último abarca procedimientos que le facilitan al alumno formarse una visión sintética, integradora y crítica del contenido estudiado. Igualmente, estas estrategias conducen a la valoración individual del aprendizaje (Díaz-Barriga y Hernández, 2002). Estrategias tales como resúmenes, organizadores gráficos que incluyen cuadros sinópticos simples y de doble columna, redes y mapas conceptuales, pertenecen a esta categoría de estrategias postinstruccionales.

Dentro de los contextos de enseñanza-aprendizaje constructivista también se exploran otras estrategias inherentes a los estudiantes que tal como lo plantea (Vygotsky, 1978) se pueden desarrollar el autoconocimiento, el trabajo en equipo, la comunicación asertiva y la formación en valores. Dichas estrategias o habilidades se definen a continuación, con el fin de destacar la función del juego en el desarrollo de las mismas.

Autoreconocimiento.

Se toma como punto de partida el reconocimiento del individuo en su totalidad y complejidad, para identificar fortalezas, debilidades y potencialidades que pueden entrar en dialogo al momento de relacionarse con el otro y con lo otro; este conocimiento de lo que el estudiante puede aportar lo podrá conducir de una manera más asertiva y pertinente a identificar su rol en una organización y a comprender sus límites y potencialidades a la luz de las relaciones sociales que pretende establecer.

En el desarrollo de la dinámica de los juegos tradicionales, el autoconocimiento se encuentra reflejado, como lo plantea Brousseau (2000) en la posibilidad inmanente de comprender la particularidad y especificidad del ser pero también sus potencialidades, en términos de desarrollo de pensamiento, habilidades sociales y potencialidades, de desarrollo motriz, en la línea de la potencialización de la zona de desarrollo próximo en términos de (Vygotsky, 1978).

Trasladando estas reflexiones al ámbito de la experiencia práctica y el hacer lúdico, desde esta línea de trabajo se potencian entonces juegos orientados a desarrollar elementos como la consciencia especial, el desarrollo de la autoconfianza, autoestima y realización de tareas en función de sus características y potencialidades, juegos que propician la autorregulación y la consciencia plena de la realidad.

Trabajo en equipo.

Tal como se mencionó en el apartado anterior, este componente, se entiende desde la perspectiva de las relaciones interpersonales, comprendido como esa posibilidad de gestionar y construir a partir de la interacción con el otro, basada en la búsqueda de puntos medios y de aspectos comunes, una suerte de elementos de mediación basados en el reconocimiento y

valoración de los semejantes, relacionándose de forma positiva con la realidad subjetiva de los contemporáneos, partiendo de una visión más amplia del contexto como espacio de realización, autorrealización articulación de cada una de las visiones de mundo que se encuentran en el escenario de interacción social y comunitaria (OMS, 2015).

Esta categoría se define, desde la perspectiva de la OMS (2015), como parte fundamental del discurso de “Las habilidades para la vida”. Desde esta perspectiva se proyecta la acción en el afán por establecer y procurar relaciones interpersonales significativas y trascendentales que no afecten su condición y crecimiento personal; desde esta visión se destacan dos aspectos claves: el primero da cuenta de los elementos asociados al relacionamiento y establecimiento del contacto; en segunda instancia, se apela a un proceso de aprendizaje sobre la relación con los demás y con los otros.

Aterrizando estas realidades al ámbito didáctico y el desarrollo lúdico – recreativo, desde acá se apela a juegos que propongan el reto de construir con el otro, elaborar paso a paso acciones, protocolos y reglas que le permitan construir con el otro y aprender del otro, en un ejercicio de correspondencia y complemento, que supere las visiones de lo individual y el aislamiento generado por la apatía social, el uso excesivo de los dispositivos electrónicos y la falta de confianza hacía el otro.

Comunicación asertiva.

La comunicación es un motor de la socialización, punto clave de la cristalización de los principales elementos de la interacción social y cultural; desde esta perspectiva comunicar no es sólo intercambiar información o transmitir datos, más bien es la posibilidad de crear y construir en función de la presencia del otro, la incidencia del contexto y las diferentes posturas y

pretensiones de verdad, hablando en términos de Habermas, (1978) que entran en dialogo dentro de la dinámica de relaciones mediadas por el poder y la capacidad de incidir en el otro.

Ahora bien, comunicar no solo es construir con el otro, sino comprender que el otro es un mundo y que de la manera en que se establezca la mediación, depende el éxito de los enunciados y el proceso comunicativo; desde la perspectiva de la OMS la comunicación es un canal privilegiado para “dar a conocer y hacer valer sus opiniones, derechos, sentimientos y necesidades respetando las de las demás personas” (OMS, 2015). En este contexto se han de tomar juegos que impliquen una relación comunicativa efectiva, asertiva y eficiente; actividades en las que niños y niñas resuelvan problemas cotidianos o simulados, recurriendo a su propia creatividad y capacidad de Asociatividad.

Formación en valores.

Los valores, sociales y culturales, son elementos que nacen de la necesidad de autorregular a los miembros de una sociedad o determinado grupo humano, gracias a ellos se pueden garantizar los mínimos de actuación y los máximos de libertad a los que se puede recurrir en el amplio espectro de la actuación social; los valores más que ideas abstractas son máximas de vida, elementos que guían y orientan hacía el desarrollo de unos fines de vida o la consolidación de una adecuada existencia social. En este contexto, se frecuenta un concepto de valores cercano a las reflexiones de autores como Savater (2002) o Habermas (1986) que ven los valores como producto de la acción comunicativa, es decir los acuerdos que hombres y pueblos hacen para garantizar sus subsistencia y armonía comunitaria, enmarcando la relación social en términos de comunicación, reconocimiento de la otredad y la consolidación de acuerdos o mínimos de actuación.

Desde la perspectiva del presente proceso formativo se apela a actividades que propicien el juego de roles, la interiorización de normas y reglas para convivir con el otro y la búsqueda de un aprendizaje vivencial, que saque la reflexión sobre el quehacer social y permita la construcción de una visión colectiva de la sociedad y el crecimiento personal.

En resumen, los planteamientos teóricos citados con base en la teoría cognitivo constructivista sirven de fundamentación teórica a los diseños de los planes de docencia que se desarrollaran así como también a los planes de investigación que formaran parte de esta propuesta de investigación.

Referentes teóricos sobre el juego como estrategia didáctica

Los referentes teóricos que a continuación se exponen tratan de definir el juego desde diferentes perspectivas, entre las cuales se encuentran: la antropológica, la filosófica y la psicoeducativa. Tales perspectivas, extraídas de los autores expertos en estas disciplinas se discuten seguidamente.

En cuanto al desarrollo cognitivo, el antropólogo Gregory Bateson (1972) considera que el juego sólo puede producirse en organismos que posean la capacidad de generar un proceso metacomunicativo, el cual les permite distinguir diferentes tipos de mensajes, no sólo textuales, que están cargados de cierta información que ayuda a interpretar tanto el mensaje como la forma de relación que establece con el mundo. Según el autor, en una comunicación no sólo se transmite información, también hay procesos de transformación, producto de la construcción de conocimiento. La comunicación abre la posibilidad de ser y expresarse libremente, sin restricciones ni condicionamientos, se convierte en un potenciador del desarrollo social del individuo en su contexto.

Desde el punto de vista de la filosofía, Emanuel Kant (2004) se refiere al juego como una actividad que tiene un fin; durante la experiencia del juego se construyen saberes, ya que esta actividad requiere de facultades como "conocimiento, imaginación y entendimiento" (p. 149). A partir del juego, las personas comienzan a establecer una serie de relaciones y conexiones cognitivas, a veces sin ser conscientes de ello, que les permiten crear y recrear elementos y conceptos en torno del lenguaje, el arte y la libertad, entre otros.

Para Kant (2004) cuando las personas juegan no lo hacen considerando que es una actividad establecida, reglada y aburrida para lograr un fin específico; por el contrario, en el juego se realiza un cierto número de actos pensados y predispuestos para desarrollar una idea que genera un grado de satisfacción por el trabajo realizado y los resultados obtenidos; es motivante y gratificante. Al igual que los artistas crean y gozan la realización de sus creaciones, el juego permite crear y gozar tanto del proceso como de los resultados.

Desde la perspectiva psicopedagógica, Piaget, por ejemplo, destacó el gran valor del juego en la construcción del ser humano, tanto en lo cognitivo como en lo moral. También consideró que aun cuando el juego sea una actividad libre, cuenta con normas. Desde el punto de vista afectivo observó cómo el niño comprende con amor el mundo a partir de los símbolos, reglas y experiencias. Piaget basó sus postulados en el estudio de las reacciones circulares que transforman el cuerpo y el ambiente externo para dar paso a la creatividad:

En... la reacción circular normal el sujeto tiende a repetir o hacer variar el fenómeno para acomodarse mejor a él y mejor dominarlo, en este caso particular el niño complica las cosas y luego repite minuciosamente todos sus gestos, útiles o inútiles, con el único objeto de ejercer su actividad en la forma más completa posible, en resumen, durante el presente estadio como en el precedente el juego se presenta bajo la forma de una extensión de la función de la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual. (Piaget, 1994, p. 133)

Para Piaget, el juego, como proceso de asimilación, permite dar significado a las cosas a partir de las relaciones que se establecen con él. No se asimilan objetos puros, "se asimilan situaciones en las cuales los objetos desempeñan ciertos papeles y no otros... la experiencia directa de los objetos comienza a quedar subordinada, en ciertas situaciones, al sistema de significaciones que le otorga el medio social" (Piaget y García, 1982, p. 228). Piaget caracteriza el objeto como un elemento cargado de significaciones sociales que permiten el aprendizaje del niño a partir de la asimilación o del juego.

Desde esta misma perspectiva, Vygotsky hace referencia a la zona de desarrollo próximo (ZDP) como un proceso de construcción de conocimiento del niño y de interacción social en relación con su entorno, reviste de gran valor al juego, ya que "a partir de éste se adquiere el habla, la resolución de problemas en la interacción conjunta con un adulto,... el juego era un poderoso creador de dicha zona" (Baquero, 1997, p. 139).

Con base en estos planteamientos, es importante que la escuela aproveche las potencialidades del juego y abra espacios para aprender mediante esta actividad, pues al jugar no sólo se mueve el cuerpo sino también las estructuras mentales. Los juegos en la escuela entremezclan las voces cotidianas con la especificidad de los lenguajes escolares, y esto pone la experiencia lúdica en una nueva red de significaciones. Por tanto, se puede considerar que:

En... la reacción circular normal el sujeto tiende a repetir o hacer variar el fenómeno para acomodarse mejor a él y mejor dominarlo, en este caso particular el niño complica las cosas y luego repite minuciosamente todos sus gestos, útiles o inútiles, con el único objeto de ejercer su actividad en la forma más completa posible, en resumen, durante el presente estadio como en el precedente el juego se presenta bajo la forma de una extensión de la función de la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual. (Piaget, 1994, p. 133)

Para Piaget, el juego, como proceso de asimilación, permite dar significado a las cosas a partir de las relaciones que se establecen con él. No se asimilan objetos puros, "se asimilan situaciones en las cuales los objetos desempeñan ciertos papeles y no otros... la experiencia directa de los objetos comienza a quedar subordinada, en ciertas situaciones, al sistema de significaciones que le otorga el medio social" (Piaget y García, 1982, p. 228). Piaget caracteriza el objeto como un elemento cargado de significaciones sociales que permiten el aprendizaje del niño a partir de la asimilación o del juego.

Desde esta misma perspectiva, Vygotsky hace referencia a la zona de desarrollo próximo (ZDP) como un proceso de construcción de conocimiento del niño y de interacción social en relación con su entorno, reviste de gran valor al juego, ya que "a partir de éste se adquiere el habla, la resolución de problemas en la interacción conjunta con un adulto,... el juego era un poderoso creador de dicha zona" (Baquero, 1997, p. 139).

Con base en estos planteamientos, es importante que la escuela aproveche las potencialidades del juego y abra espacios para aprender mediante esta actividad, pues al jugar no sólo se mueve el cuerpo sino también las estructuras mentales. Los juegos en la escuela entremezclan las voces cotidianas con la especificidad de los lenguajes escolares, y esto pone la experiencia lúdica en una nueva red de significaciones. Por tanto, se puede considerar que:

Desde esta perspectiva, el juego incursiona en una zona de frontera que garantiza continuidades, especialmente en tres sentidos; a) como experiencia cultural, facilita el pasaje a otros universos de significación, b) como acción y lenguaje aporta contenidos y textos alfabetizadores y c) como herramienta didáctica promueve procesos cognitivos y dialógicos. (Di Modica, 2007, p. 2)

Al respecto, Sarlé (2001) considera que la incorporación del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje exige del docente un cambio radical de su papel en el aula: debe dejar

de ser un observador del proceso y un transmisor de conocimientos; debe dar paso a la participación y a la construcción con sus educandos.

Sin lugar a dudas el juego se convierte en un aliado de las actividades en el aula y al aire libre por su carácter motivante y divertido, pues al mismo tiempo que se aprende se estimulan las capacidades del pensamiento, la creatividad y el espíritu investigativo del niño. Con el juego se adquieren nuevas experiencias mediante las cuales los estudiantes logran identificar, por su enfoque práctico, sus aciertos y desaciertos (Zapata, 1999).

Según Rivera, (1990), el juego como estrategia didáctica debe cumplir con una serie de condiciones que:

- Favorezcan la aceptación de uno mismo y de los demás.
- El alumno disfrute con el juego.
- Fomenten la participación y las relaciones afectivo-sociales.
- El alumno acepte el papel que le toque en el juego y respete las normas establecidas.
- El juego puede utilizarse como método de aprendizaje de aspectos motrices, conceptuales y de actitudes positivas.

De acuerdo con este mismo autor, desde el punto de vista pedagógico, en las sesiones se puede utilizar el juego como actividad:

- Libre o Espontánea: el niño escoge y plantea sus juegos, mientras el educador observa.
- Dirigida: el profesor dirige y el niño ejecuta.
- Desde la perspectiva docente, la utilización del juego en las sesiones persigue un objetivo fundamental, para ello se debe tener en cuenta:
 - Los objetivos planteados: ajustados a la edad y características del alumnado.

- El nº de estudiantes: condicionará el tipo de juegos que podamos utilizar.
- El terreno de juego: en un principio, cualquier espacio parece indicado para desarrollar los diferentes juegos, siempre que cumpla unas condiciones básicas de seguridad.
- El material didáctico: según los recursos materiales de los que dispongamos, podremos realizar unos juegos u otros.
- Tipo de organización: gracias a una buena organización del grupo de clase se conseguirá un mayor control en la actividad.
- Momento de la sesión donde se utilice el juego: variarán en función de si son utilizados en el calentamiento, parte principal o vuelta a la calma.
- Control del esfuerzo: alternar juegos de alta intensidad con otros de relajación.
- Control de la motivación: utilizar siempre los juegos más motivantes después de otros que lo sean menos.

Juegos ancestrales de la cultura wayuu

Los juegos tradicionales de la cultura wayuu nacen como mecanismo para aprovechar el tiempo y también los espacios alternos al cuidado del rebaño. Lógicamente, los juegos tienen una singular importancia como instrumento de enseñanza de convivencia, tolerancia y solidaridad que busca generar un modelo de liderazgo propio de la comunidad wayuu. Algunos de estos juegos nacen de la sabiduría propia del al aula o mayor, que preocupado por la rivalidad de su sobrino, intenta buscar un medio para enfrentarlo y, crear entre ellos un liderazgo pero dentro del entretenimiento y sin violar sus esquemas propios de enseñanzas (Lantigua, (2009).

También es permitido que tanto el tío como el sobrino acepten la posibilidad de que cada uno pueda tomar el liderazgo en medio de la convivencia y tolerancia que les ayudara en el futuro a ser hombres tolerantes, más aun si llegasen a ser autoridades tradicionales. El proceso de

enseñanza propia del wayuu implica la asimilación que busca siempre la posibilidad de preparar un hombre capaz de enfrentar las adversidades, teniendo como base fundamental la tolerancia, reciprocidad y solidaridad.

Se puede afirmar de una manera clara y precisa que los juegos tradicionales representan un mecanismo de enseñanza y parten de ese quehacer diario de los wayuu en los cuales se conjugan múltiples factores que permiten enfocar la verdadera sabiduría de la comunidad wayuu en la aplicación de sus conocimientos, la enseñanza que transmiten y un sistema de convivencia que busca aplicar al interior de sus propias comunidades. Todo ello enmarcado en un esquema propio de enseñanza tradicional en donde el pilar fundamental es el aula (tío materno).

Entre los juegos ancestrales de esta cultura wayuu, Daza, Illidge, y Angola (2020) mencionan 15 de ellos, los cuales se presentan en el cuadro 1 y se definen posteriormente.

Tabla 1
Juegos ancestrales de la cultura wayuu

Nombre del juego ancestral	Nombre en la lengua oficial <i>Wayuunaiki</i>
Las carreras en caballo	<i>Ayoujirawaa</i>
Lucha libre	<i>Apirrawa</i>
Lanzamiento de flecha	<i>Achipajawa</i>
Carrito de cardón	<i>Louttajirawa</i>
Lanzamiento con cardón	<i>Annirawa je oulakawa suka jousula</i>
Trompo wayuu	<i>Achochojowa</i>
Lanzamiento con piedra	<i>Ajawajawa</i>
Levantamiento de la patilla - (Sandía)	<i>kapasujirawa</i>
Sonidos con las manos	<i>Wawai</i>
Sonidos con instrumento musical	<i>Jirocainay</i>
Escondiendo la piedra	<i>Ashaita maikiyawa</i>
Figuras con hilo de tejer	<i>Asoulajawaa</i>
La yuca	<i>Aiyawa</i>
Levantar pesas	<i>Apanajirawa puntat</i>
Muñequitas de barro	<i>Wayuunkerra</i>

Fuente: Extraído de Daza, Illidge, y Angola (2020, p. 219)

Las carreras en caballo (Ayoujirawaa)

Dentro de la cultura es visto como un juego de competencia y se practica en las festividades utilizando al caballo y/o asno como medio de transporte para las carreras (son

herencia hispánica, los indios de América adoptaron el caballo de los españoles). Con este juego el wayuu simula la fuerza del viento (joutai).

Ancestralmente los animales que se utilizaban procedían de castas con un estatus social alto, que tenían una excelente capacidad económica para mantener los caballos en buen estado para las épocas de competencia. En sus inicios, solo utilizaban a los caballos, luego unos años más tardes se comenzaron a desarrollar competencias en asno.

Para su realización las comunidades recurrían a emplear áreas amplias libres de vegetación. Para el desarrollo del juego se marcan dos puntos previamente señalizados con troncos o varas de madera, donde se trazaba la línea de salida y la de llegada. Los ganadores (primer y segundo puesto) se hacían acreedores a animales (chivos y vacas) y ciertas bebidas alcohólicas (ron y chirrinche, bebida típica).

El juego en la modalidad de competencia es dirigido por adultos que se encargan de definir los premios. En sus inicios, se efectuaba con 5 participantes del sexo masculino con edades que oscilaban entre los 7 y 8 años de edad. Al final del evento el ganador del primer puesto compartía parte del premio; en este sentido, se sacrificaba un animal para repartirlo a las mujeres que amenizaban el triunfo del ganador con sus bailes (yonna, danza típica).

Como particularidad del juego se tiene que el dueño del caballo es el acreedor del premio y el sujeto que lo monta, en este caso el niño solo obtenía para esa época la satisfacción de haber ganado y disfrutado la competencia como jinete. En este juego se pone a prueba la agilidad, equilibrio y capacidad de los jugadores para compaginar con el animal que está montando.

Es un juego masculino practicado por niños, adolescentes y jóvenes. En la actualidad la competencias se desarrolla en el Festival de la Cultura Wayuu celebrado en Uribia-La Guajira anualmente en los meses de mayo a junio; ancestralmente, las carreras en caballo se realizaban

en primavera, como rito para implorar al Dios de la lluvia (Juya) abundancia de agua y buenas cosechas.

Lucha libre (Apirrawa)

Es un juego de competencia y se práctica entre dos personas, pierde el que primero se deje tumbar al suelo. Es un juego masculino practicado por niños, adolescentes, jóvenes y adultos. El lugar donde se desarrolla debe ser un espacio amplio señalado con una línea que marca el límite hasta donde pueden llegar los contrincantes.

Está dirigido por un adulto que hace las veces de juez para verificar que las reglas se cumplan. Dentro del juego es prohibido golpear a su rival con las manos o piernas, su finalidad es medir la fuerza, dominio y resistencia física de los luchadores. En este juego, los adversarios se ponen de frente y se sostienen de la faja tradicional localizada en la cintura (si'ira), parte del cuerpo donde se emite la fuerza, moviendo al adversario de izquierda a derecha durante un tiempo de 3 a 5 minutos hasta lograr tumbarlo.

Al final el ganador es el sujeto que tumbe a su adversario o logre sacarlo de la pista de competencia. El vencedor recibe el aplauso de los asistentes y su respectivo premio. Existen diferentes categorías en este juego; la infantil, donde luchan niños de 6 a 10 años de edad que posean peso y estatura similar; la categoría prejuvenil participan jóvenes entre los 11 y 16 años de edad y la juvenil donde participan personas con edades que oscilan entre 17 a los 26 años.

De igual forma, pueden darse otro tipo de categorías que se definen de acuerdo al contexto de la competencia. En sus inicios, el juego se desarrollaba en el campo por parte de los niños cuando realizaban las actividades de pastoreo. El juego pone a prueba la fuerza, equilibrio y agilidad de los competidores.

Lanzamiento de flecha (Achipajawa)

Este juego de competencia se práctica entre varios participantes y es jugado por adolescentes, jóvenes y adultos. Se puede realizar de dos formas: la primera consiste en darle en el blanco a un punto de referencia utilizando como instrumentos el arco y la flecha, el participante que más se acerque gana y la segunda manera de jugarlo es trazar una línea de referencia donde cada competidor impulsa con su arco la flecha dejándola desplazarse libremente por el aire hasta que esta baje al suelo; en este caso, se mide el trayecto recorrido, ganando el sujeto que logró desplazarla a una mayor distancia.

Los materiales son extraídos de diferentes especies vegetales como son el árbol de trupílllo (*Prosopis juliflora*), uvito (*Cordia dentata*) o el árbol de calabaza (*Crescentia cujete*). Los lanzamientos de la flecha se realizan de forma individual por turnos. Las flechas son marcadas para poder identificarlas. Se pone a prueba la fuerza y la destreza que tienen los jugadores en la elaboración del arco y la flecha.

Carrito de cardón (Louttajirawa)

Es un juego recreativo practicado por niños y adolescentes y se fundamenta en la construcción de un juguete; en este caso un carrito tomando como materia prima para su elaboración una especie vegetal conocida en la región con el nombre de cardón guajiro (*Stenocereus griseus*). Para su fabricación se corta un pedazo del tronco del cardón, aproximadamente unos 20 cm de largo, se emparejan los extremos y en la parte central se retira las espinas y la pulpa hasta llegar a la corteza interna (parte solida).

Luego, se busca y se corta una rama liviana en forma de horqueta que se introduce en la parte media del cardón para darle movilidad. El largo de esta se hace a gusto del infante, como este se sienta más cómodo. Una variación del juego son las carreras que se realizan a campo

abierto entre varios competidores trazando una línea de salida y otra de llegada. En este caso, gana el que primero llegue a la meta con el carro de cardón. En este juego se pone a prueba la imaginación, destreza y agilidad del wayuu para su elaboración.

Lanzamiento con cardón (Annirawa je oulakawa suka jousula)

Antes de ser un juego recreativo y ancestral fue utilizado por los ancianos/as como forma de reprender las peleas entre los jóvenes. Es un juego masculino practicado por niños, adolescentes y jóvenes. Previo al inicio del juego se elabora el objeto a usar en el lanzamiento; para esto, se corta un trozo de cardón, se eliminan las espinas y se extrae la pulpa (cristalina y pegajosa), luego se corta en pequeños trozos para proceder con el juego.

Cuando se juega con fines recreativos los jugadores proceden a desplazarse de un lugar a otro lanzándose el cristal del cardón con sus manos, probando de esta manera su fuerza y destreza para impactar a su compañero de juego. En la modalidad de competencia, esta se desarrolla con dos contrincantes y alrededor de estos se traza un círculo para limitar su espacio de movimiento. Cada uno se provee de un número determinado de trozos de pulpa de cardón (según se estipule en las reglas de juego) para proceder a lanzárselos.

Los lanzamientos se realizan por turno; en este sentido, el jugador que recibe los impactos debe permanecer con una postura recta y con los brazos plegados al cuerpo sin moverse. Gana el que mayor número de aciertos tenga sobre el cuerpo de la otra persona. Como juez se designa a un hombre mayor que es el encargado de verificar que las reglas se cumplan y decidir quién es el ganador.

Trompo wayuu (Achochojowa)

Es un juego recreativo practicado por niños, adolescentes y jóvenes. Se fundamenta en la elaboración del trompo utilizando el fruto del árbol de totumo (*Crescentia cujete*). Este es

retirado de la planta, se perfora en uno de sus extremos y se pone a secar por varios días para extraer la pulpa de su interior, terminado este proceso se realiza la pulida de la superficie. Los frutos que se seleccionan para su elaboración tienen forma redonda y su tamaño es más o menos el grueso del puño de la mano de una persona mayor.

Termina el proceso de secamiento y extracción de la pulpa se introduce la punta del trompo elaborada esta de madera; esta tiene más o menos el grosor del dedo del medio de la mano de un adulto, la longitud de esta varía según el tamaño del totumo seleccionado. El juego consiste en poner a girar el trompo en el suelo, para esto alrededor de la punta de madera se enrolla una cuerda (extraída de la planta conocida con el nombre común de maguey) firme y la punta sobrante se amarra en la mano del jugador para que al lanzar y contraer el brazo se genere el movimiento.

Puede ser jugado de manera individual (la satisfacción está en bailar el trompo en la tierra) o grupal. Cuando es con varios jugadores, se juega de forma simultánea y gana el trompo que dure más dando vueltas en suelo. En su desarrollo se prueba la creatividad, destreza y fuerza de los competidores.

Lanzamiento de piedra (Ajawajawa)

Considerado como uno de los juegos recreativos ancestrales más antiguos dentro de la cultura wayuu y es practicado por niños, adolescentes, jóvenes y adultos. La dinámica del juego consiste en trazar una línea de referencia y ubicar a una distancia prudente (adultos 15 metros, adolescentes 10 metros y niños 8 metros) una piedra como punto de referencia. Luego cada participante realiza el lanzamiento, ganando la persona que más se aproxime a la roca de referencia.

En algunos casos, para ponerle más entusiasmo al juego el ganador puede golpear el borde de las rocas de los demás competidores con el objeto de fracturarlas. En este sentido, la roca debe ser de tamaño reducido y de forma aplanada. Actualmente el juego también es efectuado de forma de competencia en el Festival de la Cultura Wayuu. Es un juego que busca mejorar la agilidad mental y fuerza de los jugadores, como reforzar los lazos de amistad.

Levantamiento de la patilla – sandía (kupasujirawa)

Es un juego recreativo y generalmente es realizado por varones de diferentes edades. La dinámica del juego es mantener alzada una patilla con los brazos rectos durante el mayor tiempo posible para ser el vencedor. Mediante este juego se valora la fuerza y resistencia de los jugadores.

Sonidos con las manos (Wawai)

Es un juego recreativo que se realiza con las manos y lo que busca es sacar sonidos o imitar el canto de las aves. Es ejecutado por varones de diferentes edades en los tiempos libres cuando se desplazaban con sus padres a las actividades de pastoreo y recolección de agua en los jagüeyes (reservorios de agua). El ganador es aquel que logre hacer el mayor número de sonidos. Es un juego que explora el ingenio y la creatividad de los jugadores.

Sonidos con instrumento musical (Jirocainay)

Es un juego que explora la creatividad e ingenio para elaborar y generar sonidos usando productos del entorno. Es un juego practicado por hombres de diferentes edades. Para su desarrollo se utiliza el fruto del árbol de Toco negro (*Capparis pachaca*) y su origen se deriva del ingenio de los aborígenes por imitar el sonido del viento.

En este caso se toma el fruto, se pone a secar y se extrae su contenido interno compuesto de semillas y pulpa. Seco el fruto se procede a pulirlo, luego se le realizan tres orificios

localizado uno en la parte superior y los otros dos ubicados a cada lado. Después, con la ayuda de las manos los orificios se tapaban y al soplarlos se generaban sonidos particulares. La persona que realice el mayor número de sonidos ganaba el juego.

Adicional a esto, el instrumento lo utilizaban ancestralmente los adultos para llamar y enamorar a las mujeres. La práctica de este juego se desarrollaba en las actividades de pastoreo y en las visitas a los jagüeyes en búsqueda de agua.

Escondiendo la piedra (Ashaita maikiyawa)

El juego es recreativo y de destreza mental. Es un juego practicado por hombres de diferentes edades. Se fundamenta en formar dos grupos de varias personas, el primer grupo arma una fila y teniendo las manos atrás de la cintura proceden a empuñar una pequeña roca sin que el equipo contrario los observe. Luego las dos manos empuñadas son puestas al frente para que uno de los adversarios adivine donde está la roca oculta. Los jugadores que no acierten pasan a ser miembros del grupo rival; al final gana el equipo que logre tener el mayor número de adversarios de su lado.

Figuras con hilo de tejer (Asoulajawaa)

Es un juego recreativo practicado por hombres y mujeres de diferentes edades; este desarrolla la imaginación y creatividad de los jugadores y jugadoras. La finalidad de este es adivinar figuras antiguas representadas con hilo. Para dar inicio al juego se selecciona a un jugador o jugadora que tendrán el trabajo de dibujar diferentes formas mientras los participantes adivinaban sus nombres. Al final el vencedor o vencedora es el que mayor número de figuras identifique.

La yuca (Aiyawa)

Es un juego recreativo de fuerza, practicado por hombres y mujeres de diferentes edades. Recibe este nombre por motivos que el juego imita la forma de halar el tubérculo de la yuca al momento de desenterrarlo de la tierra. La dinámica consiste en que un grupo de jugadores/as se sostienen de forma fuerte uno del otro por la parte de atrás de la cintura de cada jugador/ra evitando ser soltados; en este juego gana la persona que dure más agarrada de su compañero.

Levantar pesas (Apanajirawa puntat)

El juego recreativo que solo es practicado por varones y consiste en comprobar la fuerza y agilidad de los jugadores. En este caso los niños, adolescentes y jóvenes salían en grupos de sus rancherías (viviendas) a recorrer los alrededores en busca de ramas y pedazos de madera para probar su fuerza. Se hacía ganador el jugador que lograra levantar el tronco más pesado según la edad.

Muñequitas de barro (Wayuunkerra)

Es un juego característico de mujeres y es practicado por niñas y adolescentes. Con el juego, las jugadoras desarrollan su imaginación y creatividad a la vez que activan su zona de desarrollo proximo. El juego consiste en la elaboración de muñecas de barro y recipientes ancestrales como tinajas, ollitas, platos entre otros. En el juego, para hacerlo más divertido, las jovencitas tejen pequeños chinchorros (es como especie de una hamaca grande tejido manualmente por las artesanas wayuu utilizado para descansar) donde acuestan a las muñecas de barro para mecerlas. Con el resto de juguetes que elaboraban jugaban de forma imaginaria a la cocina, tomando diferentes especies vegetales del entorno para cocinarlas.

De esta variedad de juegos ancestrales y a fin de dar cumplimiento a los objetivos pautados en este trabajo, se seleccionaran solo siete 7 como practica educativa para evaluar su

efecto pedagógico-cultural dentro de la institución sujeta a estudio. La metodología implementada para el alcance de estos objetivos se detalla en el capítulo siguiente. No sin antes mencionar el marco legal que justifica la puesta en marcha de esta estrategia pedagógica.

Marco legal que justifica la puesta en marcha de la propuesta

En el campo de la educación, de acuerdo con la Ley General de Educación en Colombia (Congreso de la República, 1994), la educación para grupos étnicos es la que se ofrece a grupos o comunidades que se integran a la nacionalidad y que poseen una cultura, una lengua, unas tradiciones y fueros propios y autóctonos, la cual debe estar ligada al ambiente, al proceso productivo, al proceso social, y cultural, con el debido respeto de sus creencias y tradiciones.

Desde el Estado colombiano y como parte de los procesos políticos y de conversaciones en el marco de la llamada Ley de Justicia y Paz (Congreso de la República, 2005), se planteó la siguiente definición de Convivencia: “La convivencia tiene que ver con la capacidad de las personas para establecer relaciones sociales y humanas de calidad, fundamentadas en la tolerancia y el respeto por los demás. Esa calidad de las relaciones individuales y sociales se define desde referentes ética, cultural y normativa, pero puede también comprenderse desde el desarrollo de habilidades y capacidades de los individuos para interactuar constructivamente.”

En este marco, se destaca también la definición de convivencia y coexistencia social planteada por Yáñez (2015), el cual propone el concepto de Coexistencia como la base de un continuum piramidal donde se soporta la Convivencia; enfatizando que la interacción humana se expresa y condiciona a partir de las prácticas individuales que responden a exigencias de sobrevivencia y adaptación social en un ordenamiento que privilegia el desarrollo de intereses subjetivos, las cuales se expresan a partir de la diferenciación personal de los demás y la exigencia en definir la distancia con los otros, los acontecimientos y las oportunidades,

generando infinidad de conductas que podrían clasificarse como acciones para Coexistir, es decir, que en su finalidad producen certezas para la comunicación y el reconocimiento en un mundo percibido, en cierta forma, como ajeno y con capacidad de hacernos daño.

Sistema de hipótesis y cuadro de supuestos y alternativas

De la situación problemática planteada y del marco teórico y legal desarrollado se genera el sistema de hipótesis y la cuadro de supuestos y alternativas que orientan el rumbo de la investigación. Las hipótesis son definidas por Izcara (2014) como explicaciones tentativas de un fenómeno investigado, formuladas a manera de proposiciones.

Según este autor, esta definición pone de manifiesto que la hipótesis tiene que formularse después de haber revisado la bibliografía acerca del tema, pues debe basarse en los descubrimientos de investigaciones previas. Puede o no ser cierta, el proceso de investigación dará o no la razón. Además, deben ser entendibles y precisas, tener relación con los objetivos de estudio y estar vinculadas a técnicas que las permitan probar. En este sentido, a continuación se plantean las hipótesis de investigación, vinculadas directamente al objetivo general de este trabajo de grado, el cual consistió en: Evaluar la efectividad de la implementación de los juegos ancestrales de la cultura wayuu como estrategia didáctica constructivista, en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon

Hipótesis de Investigación

H1. La implementación de los juegos ancestrales de la cultura wayuu representa una estrategia didáctica constructivista efectiva dentro de la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon.

H2. La práctica de los juegos ancestrales wayuu dentro del contexto escolar de la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon, busca formar ciudadanos integrales, capacitados para aportar y fortalecer su cultura.

Tabla de Supuestos y Alternativas

De las hipótesis formuladas se deriva el Tabla de Supuestos y Alternativas también vinculada a los objetivos específicos planteados en el Capítulo I de este trabajo.

Tabla 2
Objetivos Específicos, Supuestos y Alternativas de investigación

Objetivos Específicos	Supuestos	Alternativas
Determinar los postulados teóricos que justifican la implementación del juego como estrategia didáctica dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje	Existen postulados teóricos que justifican el juego como estrategia didáctica	<ul style="list-style-type: none"> • Postulados teóricos de enseñanza tradicional • Postulados teóricos constructivistas
Identificar los juegos ancestrales de la cultura wayuu que se adapten al contexto de la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon	Todos los tipos de juegos ancestrales pueden adaptarse al contexto escolar.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos dentro del aula • Juegos en los alrededores de la escuela • Juegos lejos de la escuela • Combinación de alternativas
Diseñar los planes de docencia e investigación acorde con los juegos ancestrales seleccionados, en términos de habilidades y destrezas a desarrollar.	Las habilidades y destrezas a desarrollar a través de los juegos ancestrales se ajustan al formato y las normas implementadas por la institución.	<ul style="list-style-type: none"> • El formato de la institución para el diseño de los planes no se ajusta a las actividades programadas. • El formato de la institución para el diseño de los planes requiere de modificaciones para su adaptación.
Implementar los juegos ancestrales en el aula como estrategia didáctica que contribuya al logro de aprendizajes significativos.	La práctica de los juegos ancestrales trae como consecuencia el alcance de aprendizajes significativos	<ul style="list-style-type: none"> • La práctica de los juegos resulta tediosa para los estudiantes y se queda como aprendizaje tradicional. • La práctica de los juegos resulta interesante para los estudiantes y adquieren aprendizajes significativos

Objetivos Específicos	Supuestos	Alternativas
Diseñar pruebas de pre-evaluación y post-evaluación para detectar el consenso de la comunidad educativa (docentes, estudiantes y representantes) en cuanto a la implementación de los juegos ancestrales.	Las pruebas de evaluación permiten detectar el consenso de la comunidad educativa en cuanto a la implementación de los juegos ancestrales.	<ul style="list-style-type: none"> • Si permiten detectar consenso • No permiten detectar el consenso. • Medianamente permiten detectar el consenso
Determinar la efectividad pedagógico-cultural derivada de la implementación de los juegos ancestrales wayuu en la comunidad educativa del Instituto Etnoeducativo San Rafael del Pájaro, sede Amaichon mediante los resultados arrojados de la post-prueba aplicada a la comunidad educativa.	La práctica escolar de los juegos ancestrales es efectiva desde el punto de vista pedagógico-cultural.	<ul style="list-style-type: none"> • Es efectiva pedagógicamente pero no culturalmente • Es efectiva culturalmente pero no pedagógicamente. • Ninguna de las anteriores

Fuente: Elaboración Propia

Variable de la investigación y árbol del problema

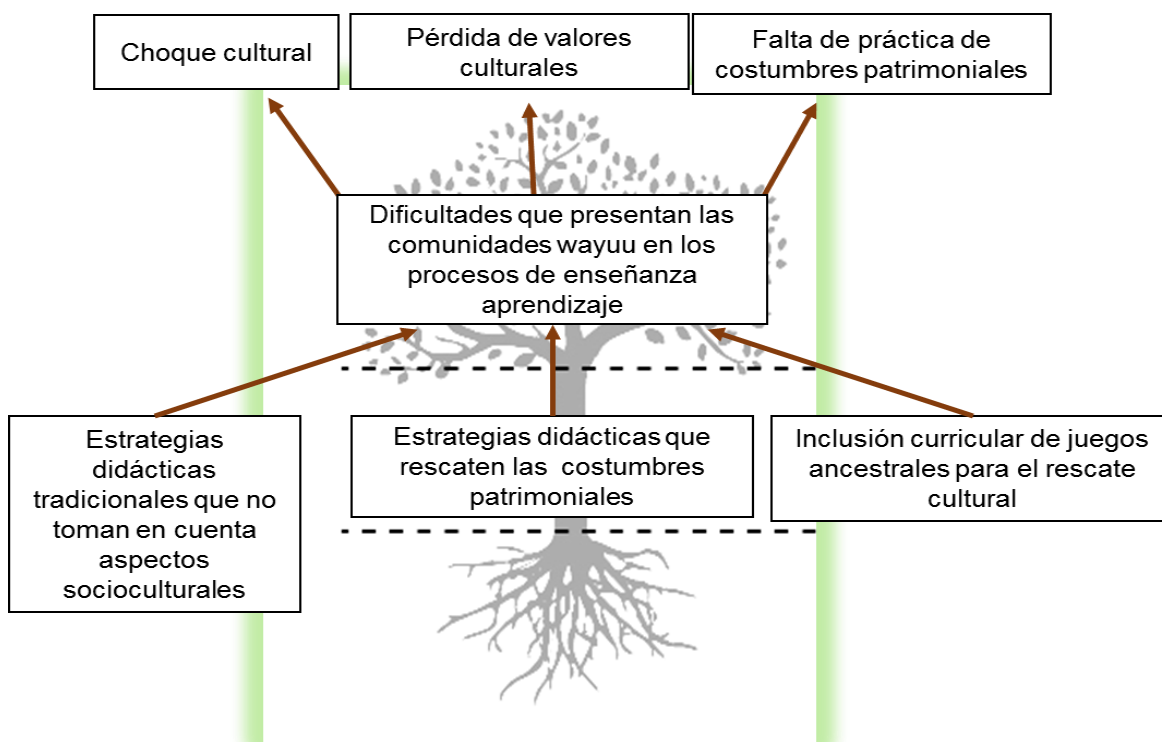
Según Arias (2006) las variables se pueden definir como una característica o cualidad, magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, manipulación o control en una investigación. En este sentido y atendiendo al objetivo general de esta investigación (Evaluar la efectividad de la implementación de los juegos ancestrales de la cultura wayuu como estrategia didáctica constructivista, en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon) lo que puede variar o sufrir cambios en su planteamiento es la efectividad de la implementación de los juegos ancestrales como estrategia didáctica.

Para Arias (2006) esta variable puede ser graficada a través de la Tabla de Operacionalización de la variable o mediante el Árbol de Problema. En este orden de ideas y para efectos de este trabajo se recurrirá al uso del árbol de problemas definido como una técnica participativa que ayuda a desarrollar ideas creativas para identificar el problema y organizar la

información recolectada, generando un modelo de relaciones causales que lo explican (Arias, 2006).

Este árbol está constituido por tres componentes primordiales que son: el tronco donde se inserta el problema central, la copa constituida por los efectos del problema y las raíces que conforman las causas de este mismo problema (Aldunate, 2008). La figura que se presenta a continuación grafica el árbol del problema de esta investigación.

Figura 1
Árbol de Problema



Fuente: Elaboración propia

Para el tratamiento del problema antes graficado así como para el cumplimiento de los objetivos formulados en el Capítulo I de este trabajo, se seguirán los procedimientos metodológicos que se detallan en el apartado siguiente.

CAPITULO III

REFERENTE METODOLÓGICO

En este capítulo, dividido en tres apartados, se describe la metodología adoptada para el desarrollo del presente trabajo de grado así como la seguida para la intervención del contexto educativo seleccionado para este estudio. En tercer lugar se describe el marco contextual donde se lleva a cabo la propuesta de intervención pedagógica.

Con respecto al primer apartado metodológico, en él se define el tipo de investigación y las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos, mientras que en el segundo se detallan los procedimientos a seguir para llevar a cabo la propuesta pedagógica, constituida por la implementación de los juegos ancestrales como estrategia didáctica constructivista en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon.

Metodología de Investigación

Tipo de Investigación

De acuerdo con la naturaleza del problema a investigar así como de los objetivos formulados, el tipo de investigación de este trabajo se basa en el enfoque cualitativo que según Balestrini (2006) utiliza preferentemente información cualitativa, descriptiva y no cuantificada. Bajo este enfoque, el tipo de investigación se define como Descriptiva, Etnográfica, de Investigación Acción Participativa y de Campo según se demuestra a continuación.

En cuanto a la investigación descriptiva, admite Tamayo y Tamayo (2014), que esta comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos en los fenómenos. Su enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre como una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente. Así mismo, la investigación descriptiva trabaja sobre realidades, hechos sobre los cuales hay que presentar una

interpretación correcta. Tal como ocurre en esta investigación en donde se registran los datos del comportamiento de los estudiantes ante la práctica de juegos ancestrales wayuu para luego describirlos e interpretarlos.

Desde el punto de vista etnográfico, la cual según Arias (2006) se constituye en la descripción y análisis de un campo social específico o una escena cultural determinada (una localidad, un barrio, una fábrica, una práctica social, una institución u otro tipo de campo) su meta principal consiste en captar el punto de vista, el sentido, las motivaciones, intenciones y expectativas que los actores otorgan a sus propias acciones sociales, proyectos personales o colectivos, y al entorno sociocultural que los rodea. Es así como desde este punto de vista se inserta el trabajo desarrollado ya que busca describir el campo social específico donde estudian los estudiantes tomados como muestra de esta investigación, conformado por la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon.

En lo que respecta al tipo de investigación acción participativa la misma, según Tamayo y Tamayo (2006) intenta resolver preguntas que se derivan en forma implícita o explícitamente de un análisis de la realidad de las comunidades y de la experiencia práctica acumulada del investigador. En este sentido, la pregunta formulada en esta investigación surge dentro de la realidad escolar de la cual hace parte la autora.

Finalmente, la investigación se tipifica como de campo porque los datos se recolectan en el mismo escenario y dentro de la comunidad escolar donde se detectó el problema de este estudio. Siguiendo así la definición dada por Tamayo y Tamayo (2006) quienes la conciben como aquella investigación en la cual los datos se recogen directamente de la realidad, por lo tanto, se le denomina primarios.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos empleados en este trabajo dependieron del tipo de investigación arriba definido, todas basadas en la observación y participación directa. Según Arias (2006) este tipo de técnicas consisten en la observación que realiza el investigador de la situación social en estudio, procurando para ello un análisis de forma directa, entera y en el momento en que dicha situación se lleva a cabo, y en donde su participación varía según el propósito y el diseño de investigación previstos. En fin, la técnica empleada fue la observación directa, mediante la implementación de los instrumentos de recolección de datos que se describen a continuación.

Encuesta.

Tipo cuestionario para estudiantes, representantes y docentes. Para comprender las expectativas y concepciones que tienen los niños y sus representantes respecto a los juegos ancestrales de su cultura, se dispuso de una encuesta, tipo cuestionario contentiva de preguntas con carácter sugestivo, formativo y constructivo acerca del objetivo que perseguía cada uno de los juegos pedagógicos implementados. Estas encuestas se programaron para antes y después de la jornada de clase, permitiendo así ampliar las concepciones que ambos tenían acerca de la importancia de esta estrategia pedagógica.

De igual manera, también se diseñó otra encuesta para captar la opinión de los otros docentes con respecto a la implementación de las actividades relacionadas con los juegos ancestrales como estrategia didáctica dentro de los programas académicos de la institución. Los resultados arrojados por estas tres encuestas se presentan en el capítulo siguiente.

Desde esta perspectiva la encuesta no solo da cuenta de una parcela de la realidad, sino que se entiende como un “instrumento que propicia la búsqueda sistemática de información en la

que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados” (Hernández, Fernández y Baptista, 2016).

Además, a través de la recolección de datos arrojados por estas encuestas se alcanzara el objetivo general de este trabajo el cual consiste en: evaluar la efectividad de la implementación de los juegos ancestrales de la cultura wayuu como estrategia didáctica constructivista, en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon. Dichas encuestas se encuentran como Anexo I de esta investigación.

Revisión documental.

Con el objetivo de establecer los principios y prioridades formativas que sustentaron la propuesta de intervención didáctica, se recurrió a la revisión documental o bibliográfica, “la piedra angular de la organización sistemática de la investigación” (Arias, 2006, p.25), a través de la cual se obtuvieron los elementos base para erigir la propuesta didáctica que compone el producto principal del proyecto. Para ello se utilizó una ficha bibliográfica, tal como se muestra en el cuadro 3 a continuación.

Tabla 3
Ficha bibliográfica como instrumento de recolección de datos

Nombre de Autor/es	Año	Tema	Resumen del tema

Diario de Campo.

Según Martínez (1999) el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación, puede ser especialmente útil al investigador y en él se

toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo.

Este diario de campo fue utilizado en todas las sesiones de clase que se dictaron en el proceso de intervención el cual permitió obtener datos importantes sobre el comportamiento grupal e individual de la muestra, las opiniones expresadas por los estudiantes, los comentarios hechos por los representantes y manifestados por sus representados en la jornada de clase y otros datos relevantes que se muestran en la Cuadro 4 a continuación.

Tabla 4
Diario de Campo utilizado en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon

DIARIO DE TRABAJO		
CAMPOS/ COMPETENCIA	APRENDIZAJES OBTENIDOS GRUPALMENTE	
MANIFESTACIONES DE LOS NIÑOS		
ESTAS SON ALGUNAS MANIFESTACIONES DE LOS NIÑOS:	¿TODOS SE INTERESARON? SI / NO	
	¿SE INVOLUCRARON? TODOS/ ALGUNOS	
	¿LES IMPLICARON DESAFIOS? SI / NO	
¿RESULTÓ ÚTIL CÓMO SE ORGANIZÓ AL GRUPO?		
INTERVENCIÓN DIDÁCTICA:		
MI REFLEXIÓN DE MI INTERVENCIÓN FUE Y DEBO HACER:	¿MI INTERACCIÓN FUE?	¿MI DIALOGO FUE?
¿QUÉ NECESITO MODIFICAR?		

Evidencias fotográficas.

Dubois (1986) afirma que la fotografía puede tener dos usos en investigación social: o como registro de primera mano, entonces el investigador capta la foto que le resulta relevante como “dato”, o como documento disponible (fuente secundaria), cuya observación permite inferencias interpretativas, captación de detalles subjetivos (gestos, posturas, lugares, miradas, vínculos...) y objetivos (vestimenta, ambientes, objetos, arquitecturas...). Ambos rastros,

subjetivos y objetivos, a su vez permiten una contextualización de lo microestructural en lo macroestructural, si puede ubicarse la toma en una coordenada espacio-temporal.

En el caso de este estudio se tomaran fotos para evidenciar no solo la intervención al contexto educativo, sino también para captar los detalles subjetivos en cuanto a los comportamientos de los estudiantes durante la implementación de los juegos ancestrales.

Marco Metodológico para la Intervención Educativa

En este apartado se definen los procedimientos llevados a cabo para la implementación de los juegos ancestrales wayuu en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro sede Amaichon. A través de la intervención en este contexto se desarrollaran las actividades programadas tendientes a evaluar la efectividad de la implementación de los juegos ancestrales de la cultura wayuu como estrategia didáctica constructivista, en la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon.

Selección de los juegos ancestrales a ser implementados y objetivos que persiguen

Del repertorio de los juegos definidos en el aparte teórico de esta propuesta se seleccionaron seis (6) los cuales se redefinen a continuación.

La Wayuunkeera (Muñeca de Barro).

El juego consiste en la elaboración de muñecas de barro y recipientes ancestrales como tinajas, ollitas, platos entre otros. En el juego, para hacerlo más divertido, las jovencitas tejen pequeños chinchorros (es como especie de una hamaca grande tejido manualmente por las artesanas wayuu utilizado para descansar) donde acuestan a las muñecas de barro para mecerlas. Ver figura a continuación.

Figura 2
La Wayuunkeera (Muñeca de Barro)



Objetivo que se persigue: Evaluar el desarrollo del auto reconocimiento, como estrategia didáctica constructivista, en los aprendices, durante la elaboración de los muñecos de barro.

Carrito de cardón (Louttajirawa).

Este juego se fundamenta en la construcción de un juguete; en este caso un carrito tomando como materia prima para su elaboración una especie vegetal conocida en la región con el nombre de cardón guajiro (*Stenocereus griseus*). En este juego se pone a prueba la imaginación, destreza y agilidad del wayuu para su elaboración. Ver figura 3 a continuación.

Figura 3
Construcción del carrito de cardón



Figura 4
Juego con el carrito de cardón (Louttajirawa)

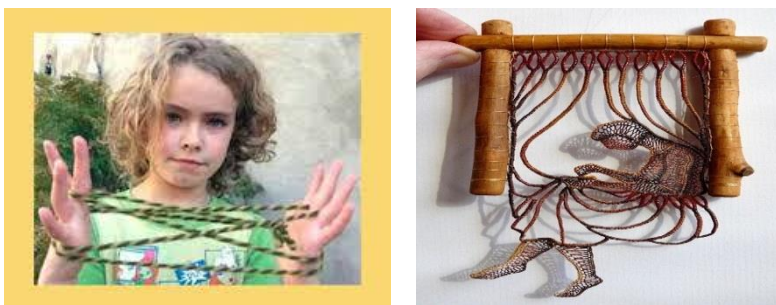


Objetivo que persigue: Evaluar la evolución de la zona de desarrollo próximo de los aprendices y el trabajo en equipo durante la elaboración y juego de los carritos de cardón

Figuras con hilo de tejer (Asoulajawaa).

Este juego es tradicional wayuu, en él se da representar de figuras con hilo, este practica tanto en la alta Guajira, como en la Guajira sabana (media Guajira). El juego del hilo consiste en la recreación de imágenes, la cual se realiza con un pedazo de hilo (nailon, lana, o cualquier otro tipo de cuerda), al cual se le atan las dos puntas o extremos, formando así una especie de círculo, ya que la idea es evitar que se le encuentre un inicio o un final al hilo. Las figuras a continuación muestran este tipo de juego.

Figura 5
Asoulajawaa o Figuras con hilo de tejer



Objetivo que se persigue: Evaluar el desarrollo de la imaginación y creatividad del aprendiz mediante el trabajo colaborativo como estrategia didáctica constructivista.

Lanzamiento de piedra (Ajawajawa).

La dinámica del juego consiste en trazar una línea de referencia y ubicar a una distancia prudente (adultos 15 metros, adolescentes 10 metros y niños 8 metros) una piedra como punto de referencia. Luego cada participante realiza el lanzamiento, ganando la persona que más se aproxime a la roca de referencia. Ver figura 6 a continuación.

Figura 6
Lanzamiento de piedra (Ajawajawa)



También este tipo de lanzamiento puede involucrar el uso de una honda hecha de palo con una tira de caucho, que impulsa la piedra al destino que fijen los jugadores, simulando el arco y la flecha tal como se muestra en la figura 7.

Figura 7
Lanzamiento de flecha

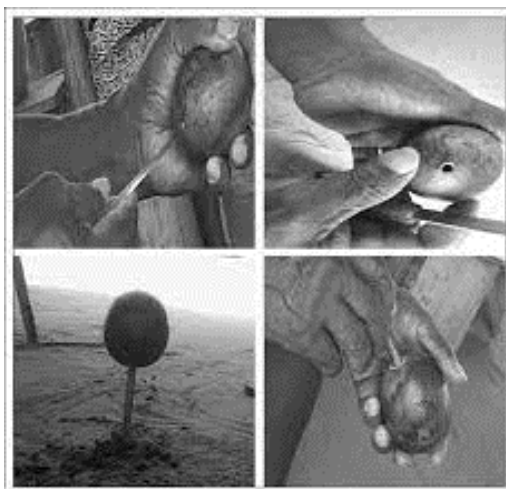


Objetivo que persigue: Evaluar la formación en valores de los aprendices, como estrategia de enseñanza constructivista, durante el juego del lanzamiento piedra.

Trompo wayuu (Achochojowa).

Es un juego recreativo practicado por niños, adolescentes y jóvenes. Se fundamenta en la elaboración del trompo utilizando el fruto del árbol de totumo (*Crescentia cujete*). Ver figura 8 a continuación.

Figura 8
Trompo wayuu (Achochojowa)



Objetivo que persigue: Evaluar la evolución de la zona de desarrollo próximo de los aprendices y el trabajo en equipo, como estrategias constructivistas, en la elaboración y juego del trompo.

Escondiendo la piedra (Ashaita maikiyawa).

El juego es recreativo y de destreza mental. Es un juego practicado por hombres de diferentes edades. Se fundamenta en formar dos grupos de varias personas, el primer grupo arma una fila y teniendo las manos atrás de la cintura proceden a empuñar una pequeña roca sin que el equipo contrario los observe. Luego las dos manos empuñadas son puestas al frente para que uno de los adversarios adivine donde está la roca oculta. Los jugadores que no acierten pasan a ser miembros del grupo rival; al final gana el equipo que logre tener el mayor número de adversarios de su lado.

Objetivo que persigue: Evaluar la comunicación asertiva, como estrategia didáctica constructivista, empleada por los aprendices durante el juego del escondite de la piedra.

Criterios de selección de los juegos e Hilo conductor para su secuencia

Los criterios de selección para estos juegos se concentraron en dos aspectos primordiales. En primer lugar, se evitó escoger aquellos juegos que pusieran en riesgo la seguridad del estudiante, como por ejemplo el tiro de cardones al cuerpo de los estudiantes, la carrera en burros y otras actividades que requerían fuerza adicional que no pudieran ser practicados por las niñas. En segundo lugar, también se evitó la selección de juegos que requirieran el distanciamiento de la institución por efectos de la inseguridad y de la pandemia.

El hilo conductor y secuencial de estos juegos se ve reflejado por ejemplo en las actividades 1 y 2. En la primera, después de haber ejercitado con figuras de hilo, se le asigna como tarea traer una hamaca pequeña que será utilizada en la actividad 2 en la cual la usaran para acostar a las figuras hechas de barro. Este hilo conductor también hizo énfasis en dedicar una actividad dentro del aula y otra afuera de ella, con el fin de poner al estudiante fuera del contexto educativo a socializar con el resto del grupo fuera del lugar educativo.

Sesiones de clase

Se desarrollaran 8 sesiones de clase, de dos horas cada sesión, que suman un total de 16. Aquellas actividades que implican la elaboración del instrumento de juego, para luego ponerlo en práctica se destinaran 4 horas (Ver planes de docencia y de investigación en Anexo).

Marco Contextual

Dentro de este apartado se desarrolla la descripción del contexto donde se realizó la práctica, desde un punto de vista social, atendiendo a la composición familiar de este contexto y las características tanto económicas como culturales. Este contexto como ya se ha mencionado en los apartados anteriores se encuentra representado por la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro sede Amaichon.

Características socioeconómicas y culturales del contexto de la Institución

Esta institución está ubicada dentro de un estrato socioeconómico 2 donde las características de los padres de familia se centran en el tipo matriarcal. Los padres, las madres y los tíos son los encargados de adiestrar a sus hijos en los diversos quehaceres de la vida cotidiana. La mayoría de los estudiantes de esta institución son en su mayoría wayuu, aunque hay una mínima cantidad de estudiantes alijunas, oriundos del corregimiento o venidos de otras ciudades de la Costa.

Las principales actividades económicas desarrolladas alrededor de esta institución están relacionadas con la piscicultura, navegación, procesamiento de productos pesqueros y biología marina, por su cercanía al Mar Caribe. De hecho, la Escuela cuenta con las facilidades para la formación de los educandos en estas especialidades relacionadas con la pesca por lo que el PEI, el currículo, el plan de estudios y el PEC de la institución están orientados hacia el

aprovechamiento de los recursos naturales que ofrece el mar en la forma más tecnificada y eficiente posible.

Reseña Histórica

La institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, fue creada según la Resolución 265 del 15 de Noviembre de 2002. Desde ese entonces, ofrece educación a estudiantes wayuu y alijuna de la zona del corregimiento del Pájaro y del Municipio de Manaure. La institución está conformada por treinta y ocho (38) sedes satelitales, entre las cuales está la sede etno-educativa “Amaichon” que cuenta con los niveles de preescolar y educación primaria, es decir desde kínder hasta el 5To grado; con sus salones de clase, cocina y alberca. El modelo educativo es constructivista basado en el Proyecto de la Nación wayuu (Anakauipa), el cual parte de los conocimientos previos de los estudiantes, los adquiridos en su núcleo familiar, comunidad y contexto social; reforzadas a través del Plan de Estudio que contempla la institución, con el Proyecto de Aula, Proyecto Pedagógico o Transversal; con la finalidad de rescatar las tradiciones culturales del pueblo wayuu.

Marco geoespacial

Geográficamente la Institución Etnoeducativa san Rafael de El Pájaro, se encuentra en el Municipio de Manaure, Departamento de la Guajira; con sede principal ubicada en el Corregimiento del Pájaro en la calle N° 1, en el perímetro urbano. Cuenta con dos sedes Yuala y La Punta.

Población y muestra.

La subsede AMAICHON cuenta con doscientos (200) estudiantes los cuales conforman la población de este estudio. De estos estudiantes se seleccionó como muestra un total de 20 estudiantes del segundo grado, según se describen en la tabla 1, a continuación.

Tabla 5
Muestra de la investigación

No. de estudiantes	Genero	Edad
8	Femenino	(3) de 7 años
		(5) de 8 años
12	Masculino	(4) de 8 años
		(3) de 7 años
Total		(5) de 9 años

CAPITULO IV

DEDUCCIONES O RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN

En este apartado se presentan los resultados y las deducciones derivadas de la intervención pedagógica realizada los cuales fueron obtenidos mediante los instrumentos de recolección de datos empleados. Estos instrumentos se constituyeron en: las encuestas aplicadas a los estudiantes y a los representantes, la ficha de revisión documental, el diario de Campo y las evidencias fotográficas.

Resultados de las Encuestas a los estudiantes

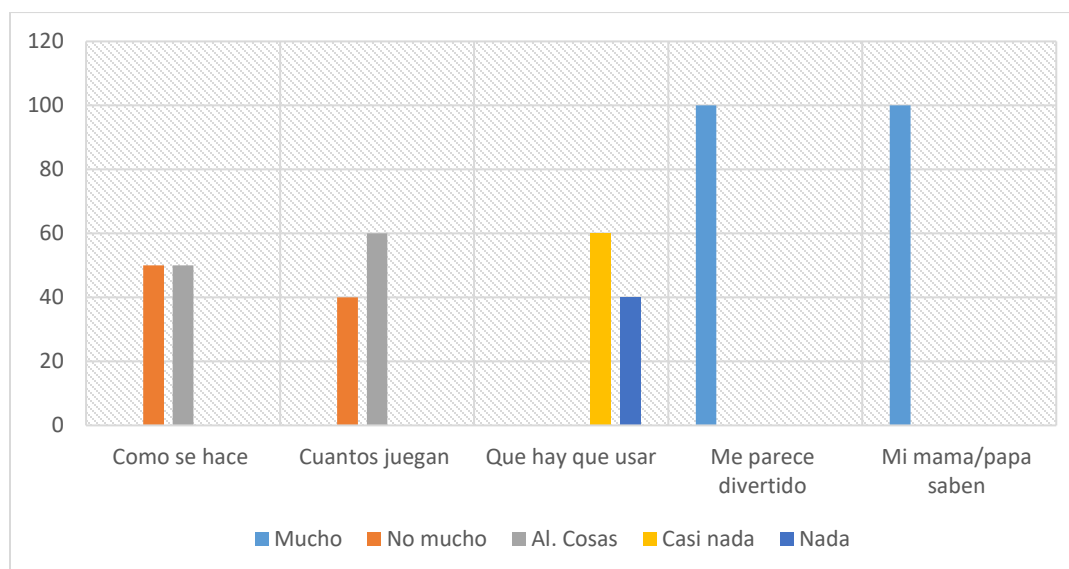
Tal como se mencionó en la descripción de estos instrumentos de recolección de datos se aplicaron tres encuestas: a los estudiantes, a los representantes y a los docentes de esta comunidad educativa. A los estudiantes se les suministró una encuesta tipo cuestionario antes y después de la implementación del juego, como estrategia didáctica. Las aplicadas antes de la clase tuvieron como fin explorar qué tipo de conocimientos previos tenían los estudiantes en cuanto a al juego que se iba a implementar.

Los resultados generales arrojaron que los niños que más conocimientos previos tenían eran los más grandes (7 y 8 años de edad), bien porque sus padres les habían contado o bien porque en la actualidad practicaban algunos de ellos. La tabla 5 y la gráfica 1, muestran los resultados promediados (hacia donde se inclinaron la mayor parte de las respuestas) de las 5 intervenciones desarrolladas en el contexto de estudio.

Tabla 6
Respuestas generales obtenidas en las 5 intervenciones

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		10 (50%)	10 (50%)		
2.	Cuantos juegan		8 (40%)	12 (60%)		
3.	Que hay que usar				12 (60%)	8 (40%)
4.	Me parece divertido	20 (100%)				
5.	Mi papa/mama lo saben	20 (100%)				

Gráfico 1
Estadística de Respuestas generales obtenidas en las 5 intervenciones



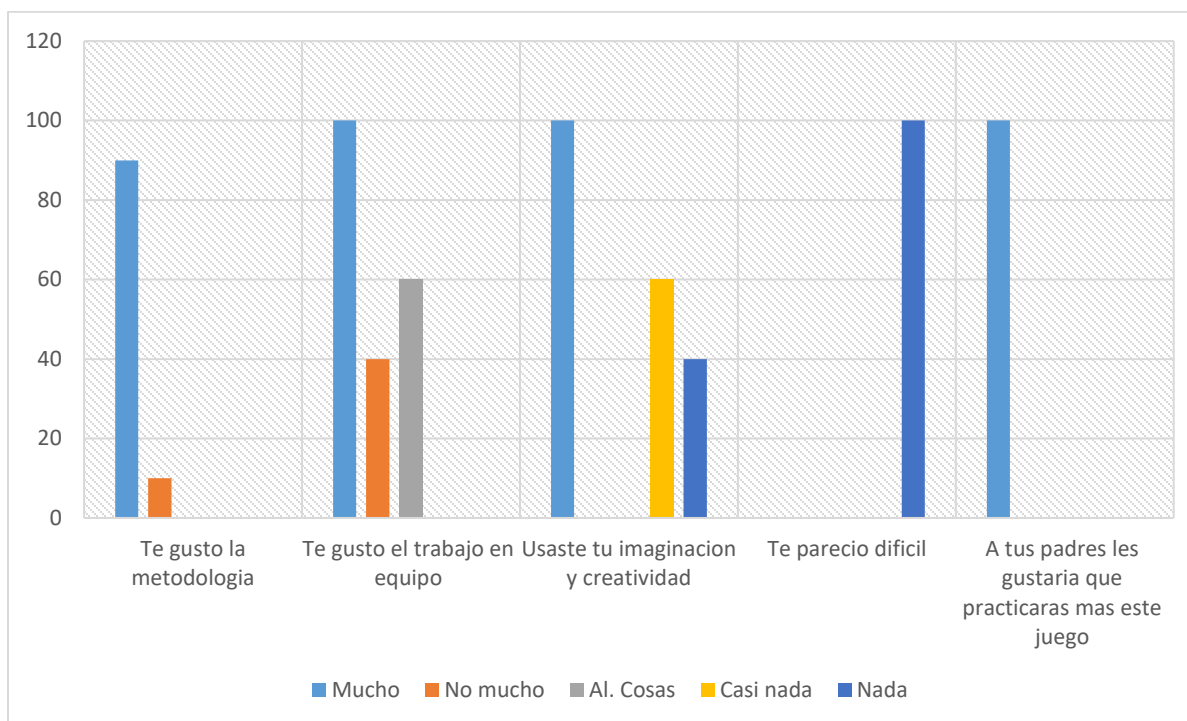
En cuanto a los resultados de los cuestionarios suministrados después de la implementación de los juegos (o post pruebas), los mismos se resumen y reportan en la tabla 7 y el grafico 2.

Tabla 7
Resultados de las pruebas después del juego

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada

1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	18 (90%)	2 (10%)			
2.	Te gusto el trabajo en equipo	20 (100%)				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	20 (100%)				
4.	Te pareció difícil					20 (100%)
5.	A tus padres les gustaría que practicas más este juego.	20 (100%)				

Gráfico 2
Resultados de las pruebas después del juego



Como puede observarse en la tabla 7 y grafica 2, a la mayoría de los estudiantes le gusto la metodología empleada para la implementación del juego, el trabajo en equipo y el uso de la creatividad e imaginación, solo a 2 estudiantes no le gustó mucho y en su totalidad piensan que a sus padres les gustaría que siguieran practicando este juego. El conjunto de figuras, denominado como figura 9, muestra el comportamiento de los estudiantes mientras escuchaban las instrucciones y llenaban estos cuestionarios.

Figura 9
Comportamiento de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades



Resultados de las Encuestas a los representantes y docentes

Todos los representantes encuestados devolvieron el cuestionario, con respuestas positivas sobre las actividades que habían desarrollado sus hijos en clase. Creen además que debería seguir implementándose esta estrategia para preservar la tradición ancestral. De igual manera, las docentes de la institución que tuvieron la oportunidad no solo de llenar la encuesta sino también de visitarnos durante el desarrollo de las actividades se mostraron satisfechas con el comportamiento y las respuestas favorables de los estudiantes. Estando de acuerdo con que esta manera de proceder representan estrategias de aprendizaje colaborativo y constructivo que se debe aplicar en todas las etapas de la escolaridad. Las evidencias de estas encuestas se encuentran como anexo I de este trabajo.

4.3. Resultados de la Ficha de Revisión documental

Los resultados de la Ficha de Revisión documental permitieron consolidar tanto el marco teórico de este estudio, así como el marco metodológico. Con esta ficha se pudo seleccionar y organizar la información para luego redactar este trabajo de grado. Asimismo, facilitó la completación de las Referencias Bibliográficas.

4.4. Resultados del Diario de Campo

El diario de campo permitió recolectar información importante acerca del cumplimiento de los objetivos planteados en cada uno de los planes de docencia y de investigación previamente elaborados, el comportamiento grupal e individual de los estudiantes, los retos y las manifestaciones de los estudiantes.

En cuanto a los objetivos planteados, aun cuando no se pudieron llevar a cabo todos los juegos planificados, puede afirmarse que las metas propuestas en las 5 actividades desarrolladas se cumplieron a cabalidad. La interacción grupal, el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo adquirido por esta muestra de estudiantes dan cuenta de que el juego representa una estrategia didáctica constructivista que facilita este tipo de aprendizaje. Además, por la característica ancestral le resulta atrayente a los estudiantes porque tienen la oportunidad de reencontrarse con su identidad y valores culturales.

Los retos y manifestaciones de los estudiantes estuvieron orientados a seguir en esta práctica pedagógica que les permitió compartir con sus pares dentro y fuera del salón de clase, de una manera que despertó plenamente su motivación por aprender. En estos escenarios de aprendizaje se interrelacionan lo afectivo con lo cognitivo expresado a través de una actividad lúdica. En fin, de los resultados arrojados de la intervención del contexto educativo sujeto a estudio se deriva el Plan de Acción que se presenta en los próximos apartados.

4.5. Resultados de las Evidencias Fotográficas

Las evidencias fotográficas sirvieron para dar cuenta de las prácticas de los juegos ancestrales implementados, así como también del trabajo en equipo y colaborativo desarrollado en el contexto educativo. A continuación se presentan estas evidencias en el orden cronológico en que se llevaron a la práctica.

Figura 10
Resultados de las Evidencias Fotográficas



Plan de Acción

Considerando que la institución educativa se encuentra ubicada en un contexto multicultural, es importante trazar un plan de acción destinado a la formación permanente del personal de la escuela en lo que respecta a la preservación de los valores culturales de esta etnia. Entre los objetivos que habrán de incorporarse en ese plan de formación deben incluirse

estrategias didácticas constructivistas en las cuales se incluya el juego ancestral wayuu para potenciar los aprendizajes. Esto debe hacerse en las distintas áreas en la que se organiza el currículo de esta institución Etnoeducativa.

Esta implementación curricular debe contar tanto con el respaldo de los representantes, quienes tienen los conocimientos acerca de la metodología de cada uno de los juegos, como del docente quien pondrá a la disposición su experiencia pedagógica para su puesta en práctica. Este trabajo colaborativo y participativo también debe facilitar la comprensión hacia el otro como un medio para disminuir el racismo, discriminación y prejuicios, con acciones tendientes a la integración y el reconocimiento de otras culturas, para evitar el choque cultural. De esta manera se pueden atenuar las dificultades de aprendizaje reportadas en el problema de este trabajo.

Las investigaciones sobre este tipo de estrategias están a la mano para concretar este plan de acción, tal como se demuestra en el apartado teórico de este trabajo, lo que se requiere es la voluntad de todos los que conforman esta comunidad educativa para coadyuvar a que la implementación de estas estrategias se lleven a cabo.

El llamado es entonces a todos los comprometidos con la problemática estudiada para que colaboren en la búsqueda de soluciones prácticas ante las dificultades de aprendizaje destacadas.

Plan Docencia – Plan de Investigación

Los planes de docencia y de investigación implementados para el desarrollo de esta intervención educativa dan cuenta del cumplimiento de los objetivos pautados en cada uno de ellos, siguiendo los pasos descritos en la metodología de este estudio. Vale acotar que por razones ajenas a la voluntad de la investigadora y de restricción por la pandemia, los dos últimos

planes de clase diseñados no pudieron llevarse a cabo. A continuación se presentan en orden cronológico estos planes de docencia y de investigación.

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

PLAN DE DOCENCIA 1-2

Fecha y día de la práctica:

Institución Educativa: Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon **Grado:** Segundo **Hora:**

Tema: Importancia de la elaboración de LA WAYUUNKEERA (MUÑECA DE BARRO). como refuerzo de la enseñanza pedagógico-cultural y constructivista

Habilidades a Desarrollar: Auto reconocimiento (Desarrollo socio motriz, Creatividad, Formación de valores, Comunicación asertiva).

Disposición del aula o espacio:

ACTIVIDAD: LA WAYUUNKEERA (MUÑECA DE BARRO)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos/Instrumentos
<p>INICIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu ✓ Mostrar la foto del juego y pedirles que la describan ✓ Aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes e invitarlos a compartirlo con el resto de los estudiantes. ✓ Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. ✓ Invitarlos a participar en la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lluvia de ideas ✓ Trabajo en equipo ✓ Ensayo-error, conjeturas, refutaciones, dinámica creadora, construcción de conceptos, sentido común. 	Aula de clase	Fotos del juego Cuestionario
<p>DESARROLLO:</p> <p>a) <u>Explicación de la actividad:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se prepara el barro ✓ Se forman las figuras escogidas por los estudiantes, preferiblemente las relacionadas con la mujer u hombre wayuu. ✓ Se les deja a su elección el pintado de las figuras. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo ✓ Ensayo-error, construcción de conceptos, sentido común. ✓ Auto Reconocimiento 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guía con las instrucciones del juego ✓ Barro ✓ Acuarela

ACTIVIDAD: LA WAYUUNKEERA (MUÑECA DE BARRO)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos/Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se somete a votación cuál de las figuras es la más parecida a una mujer u hombre wayuu. ✓ El ganador de la competencia será aquel que obtenga la mayor votación. ✓ Finalmente, procederán a acostar a la figura construida en la hamaca realizada como tarea en la clase anterior. <p>b) Mediación de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Promover el aprendizaje colaborativo ✓ Mediar la labor realizada por el alumno a través del andamiaje ✓ Fomentar la comunicación asertiva ✓ Incentivar el auto reconocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Solución de problemas ✓ Formación de valores ✓ Comunicación asertiva ✓ Aprendizaje colaborativo ✓ Andamiaje 		
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Relatar las experiencias vividas durante el desarrollo de esta actividad. ✓ Destacar la importancia de preservar este juego ancestral ✓ Realizar un resumen escrito y con sus propias palabras de los pasos realizados para el alcance de la actividad ✓ Incentivar al alumno para que enseñe a sus padres la actividad realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación de valores ✓ Elaboración de resumen escrito sobre los pasos seguidos para desarrollar la actividad. ✓ Valoración individual y colectiva del aprendizaje. 	Aula de clase	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ejemplo de resumen de la actividad realizada paso a paso. ✓ Cuestionario post-actividad.

OBSERVACIÓN: Esta actividad se desarrollara en una sesión de 2 horas de clase.

Estudiante en formación: _____

Asesor de Práctica: _____

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
<p>Importancia de la elaboración de LA WAYUUNKEERA (MUÑECA DE BARRO) como refuerzo de la enseñanza pedagógico-cultural y constructivista</p>	<p>Evaluar el desarrollo del auto reconocimiento como estrategia didáctica constructivista en los aprendices durante la elaboración de los muñecos de barro.</p>	<p>Autoreconocimiento: En el desarrollo de la dinámica de los juegos tradicionales, el autoconocimiento se encuentra reflejado, en la posibilidad inmanente de comprender la particularidad y especificidad del ser pero también sus potencialidades, en términos de desarrollo de pensamiento, habilidades sociales y potencialidades, de desarrollo motriz, en la línea de la potencialización de la zona de desarrollo próximo en términos de Vygotsky, 1978.</p>	<p>Delmastro, A. (2005). Constructivismo y Enseñanza de Lenguas Extranjeras. Tesis Doctoral. Programa de Doctorado en Ciencias Humanas. División de Estudios para Graduados, Facultad de Humanidades y Educación, LUZ. Maracaibo.</p> <p>Díaz-Barriga, Frida y Hernández, Gerardo (2002). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una Interpretación Constructivista. México: McGraw- Hill.</p>

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

PLAN DE DOCENCIA 3-4

Fecha y día de la práctica:

Institución Educativa:

Grado:

Hora:

Tema: Importancia de la elaboración y juego de los carritos de cardón en la evolución de la zona de desarrollo próximo de los aprendices y el trabajo en equipo, como refuerzo de la enseñanza pedagógico-cultural y constructivista

Habilidades a Desarrollar: Evolución de la ZDP, Trabajo en equipo. (Desarrollo socio motriz, Creatividad, Comunicación asertiva).

Disposición del aula o espacio

ACTIVIDAD: Carrito de cardón (Louttajirawa):			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos
<p>INICIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu ✓ Mostrar un cardón y preguntar que saben de su utilidad para los juegos. ✓ Aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes e invitarlos a compartirlo con el resto. ✓ Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. ✓ Invitarlos a participar en la actividad fuera del salón de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lluvia de ideas ✓ Trabajo en equipo ✓ Ensayo-error, conjeturas, refutaciones, dinámica creadora, construcción de conceptos, sentido común. 	Aula de clase	Guía de instrucciones del juego Pre-prueba
<p>DESARROLLO:</p> <p>a) <u>Explicación de la actividad</u></p> <p>Primera sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubican las plantas de cardón ✓ Se corta un pedazo del tronco del cardón, aproximadamente unos 20 cm de largo, ✓ Se emparejan los extremos y en la parte central se retira las espinas y la pulpa hasta llegar a la corteza interna (parte sólida). 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo ✓ Auto Reconocimiento ✓ Solución de problemas ✓ Andamiaje ✓ Formación de valores 	Zonas aledañas al instituto	Planta de cardón Palos

ACTIVIDAD: Carrito de cardón (Louttajirawa):			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos
<p>Segunda sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se busca y se corta una rama liviana en forma de horqueta que se introduce en la parte media del cardón para darle movilidad. ✓ El largo de esta se hace a gusto del infante, como este se sienta más cómodo. ✓ Se motiva al estudiante a jugar con el carrito elaborado a campo abierto entre varios competidores trazando una línea de salida y otra de llegada. ✓ En este caso, gana el que primero llegue a la meta con el carro de cardón ✓ <p>b) Mediación de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Promover el aprendizaje colaborativo ✓ Mediar la labor realizada por el alumno a través del andamiaje ✓ Fomentar la comunicación asertiva ✓ Incentivar el auto reconocimiento ✓ Promover el respeto durante y después de la competencia 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Activación de dinámica creadora 		
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Retroalimentación de la actividad realizada destacando la importancia de preservar este juego ancestral ✓ Observar el carrito construido y dibujarlo ✓ Llevarlo a su casa para mostrárselo a sus representantes. ✓ Aplicación del cuestionario post-evaluativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación de valores ✓ Valoración individual y colectiva del aprendizaje 	Aula de clase	Post-prueba

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PLAN DE INVESTIGACIÓN 3-4

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Importancia de la elaboración del trompo en la evolución de la zona de desarrollo próximo de los aprendices y el trabajo en equipo, como estrategias constructivistas	Evaluar la evolución de la zona de desarrollo próximo de los aprendices y el trabajo en equipo, como estrategias constructivistas, en la elaboración y juego del trompo.	<p>Zona de desarrollo Próximo: La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) alude al área intermedia entre la Zona de Desarrollo Real (ZDR) del aprendiente y su nivel de desarrollo potencial</p> <p>Trabajo en equipo: Este tipo de trabajo, también denominado trabajo cooperativo o colaboración entre pares, se apoya en la convicción de que todo aprendizaje es el resultado de la interacción entre las experiencias previas y el entorno cultural, mediado a través del lenguaje</p>	<p>Delmastro, A. (2005). Constructivismo y Enseñanza de Lenguas Extranjeras. Tesis Doctoral. Programa de Doctorado en Ciencias Humanas. División de Estudios para Graduados, Facultad de Humanidades y Educación, LUZ. Maracaibo.</p> <p>Díaz-Barriga, Frida y Hernández, Gerardo (2002). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una Interpretación Constructivista. México: McGraw- Hill.</p>

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

PLAN DE DOCENCIA 5

Fecha y día de la práctica:

Institución Educativa:

Grado:

Hora:

Tema: Importancia de la elaboración de Figuras con hilo de tejer (Asoulajawaa) como refuerzo de la enseñanza pedagógico-cultural y constructivista

Habilidades a Desarrollar: Trabajo en equipo (Desarrollo socio motriz, Creatividad, Formación de valores, Comunicación asertiva).

Disposición del aula o espacio:

ACTIVIDAD: Figuras con hilo de tejer (Asoulajawaa)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos
<p>INICIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu ✓ Mostrar la foto del juego y preguntar que saben acerca de éste. ✓ Aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes e invitarlos a compartirlo con el resto. ✓ Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. ✓ Invitarlos a participar en la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lluvia de ideas ✓ Trabajo en equipo ✓ Ensayo-error, conjeturas, refutaciones, dinámica creadora, construcción de conceptos, sentido común. 	Aula de clase	Fotos del juego Cuestionario
<p>DESARROLLO:</p> <p><u>a) Explicación de la actividad:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se toma el círculo de hilo para formar un rectángulo ✓ Se introduce en el círculo los dedos pulgar y meñiques de ambas manos y luego los extendemos, al mismo tiempo que separamos las manos. ✓ Ya realizada esta acción, procedemos a entre lazar el hilo para formar la figuras que deseemos mostrar; esto se logra utilizando los demás dedo de nuestra mano, e incluso nuestra boca u otra parte de nuestro cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo ✓ Ensayo-error, construcción de conceptos, sentido común. ✓ Auto Reconocimiento ✓ Solución de problemas 	Aula de clase	Instrumentos: Guía con instrucciones a seguir Hilo para hacer las figuras.

ACTIVIDAD: Figuras con hilo de tejer (Asoulajawaa)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se promoverá la adivinanza de las figuras hechas por los estudiantes. ✓ El ganador del certamen es la persona que realice la mayor cantidad de figura, sabiendo dar la explicación correspondiente a cada una de ellas. ✓ También se tiene en cuenta la complejidad de la figura y el tiempo en que esta se realice <p>b) Mediación de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Promover el aprendizaje colaborativo ✓ Mediar la labor realizada por el alumno a través del andamiaje ✓ Fomentar la comunicación asertiva 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación de valores ✓ Comunicación asertiva ✓ Aprendizaje colaborativo ✓ Andamiaje 		
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Retroalimentación de la actividad realizada destacando la importancia de preservar este juego ancestral ✓ Realizar un resumen de los pasos realizados para el alcance de la actividad a través de un mapa conceptual. ✓ Incentivar al alumno para que enseñe a sus padres la actividad realizada. ✓ Diseñar una caja para que funcione como portafolio de todos los materiales que se usaran en los distintos juegos implementados. ✓ Traer a la próxima clase una hamaca chiquita elaborada con este hilo. ✓ Aplicación del cuestionario post-evaluativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación de valores ✓ Elaboración de mapas conceptuales de los pasos seguidos para desarrollar la actividad. ✓ Valoración individual y colectivo del aprendizaje 	Aula de clase	<p>Ejemplos de mapas conceptuales</p> <p>Post-prueba</p>

OBSERVACIÓN: Esta actividad se desarrollara en una sesión de 2 horas de clase.

Estudiante en formación: _____

Asesor de Práctica: _____

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PLAN DE INVESTIGACIÓN 5

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Importancia de la elaboración de Figuras con hilo de tejer (Asoulajawaa) como refuerzo de la enseñanza pedagógico-cultural y constructivista	Evaluar el desarrollo de la imaginación y creatividad del aprendiz mediante el trabajo colaborativo como estrategia didáctica constructivista	<p>Constructivismo: Esta teoría proclama que el aprendizaje es siempre una construcción interior del individuo, la cual se encuentra determinada por sus experiencias y conocimientos previos, organizados en esquemas cognitivos y afectivos. Estos últimos son susceptibles de reorganizarse, adaptarse o de afianzarse a partir de la nueva información procesada. Si se cumplen estas premisas, puede hablarse de la noción de aprendizaje significativo promovida por Ausubel.</p> <p>Estrategias didácticas: Las estrategias de enseñanza o estrategias didácticas en cualquier disciplina pueden concebirse como un conjunto de elementos relacionados, con un ordenamiento lógico y coherente, que van a mediar las relaciones entre el docente y los estudiantes durante la solución de los problemas que se manifiestan en la enseñanza de los contenidos.</p>	<p>Baquero, R. (1997). Vigotsky y el aprendizaje escolar (2a ed.). Buenos Aires, AR: Editorial Aique.</p> <p>Delmastro, A. (2005). Constructivismo y Enseñanza de Lenguas Extranjeras. Tesis Doctoral. Programa de Doctorado en Ciencias Humanas. División de Estudios para Graduados, Facultad de Humanidades y Educación, LUZ. Maracaibo.</p> <p>Díaz-Barriga, Frida y Hernández, Gerardo (2002). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una Interpretación Constructivista. México: McGraw- Hill.</p>

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
		<p>Trabajo colaborativo</p> <p>Este tipo de trabajo, también denominado trabajo cooperativo o colaboración entre pares, se apoya en la convicción de que todo aprendizaje es el resultado de la interacción entre las experiencias previas y el entorno cultural, mediado a través del lenguaje</p>	<p>Díaz-Barriga, Frida y Hernández, Gerardo (2002). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una Interpretación Constructivista. México: McGraw- Hill.</p>

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

PLAN DE DOCENCIA 6

Fecha y día de la práctica:

Institución Educativa:

Grado:

Hora:

Tema: Importancia del juego ancestral de lanzamiento de piedra en la formación de valores, como refuerzo de la enseñanza pedagógico-cultural y constructivista

Habilidades a Desarrollar: Formación de valores (Desarrollo socio motriz, Creatividad, Formación de valores, Comunicación asertiva).

Disposición del aula o espacio:

ACTIVIDAD: Lanzamiento de piedra (Ajawajawa)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos
<p>INICIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu ✓ Mostrar la foto del juego y preguntar que saben acerca de éste. ✓ Aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes e invitarlos a compartirlo con el resto. ✓ Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. ✓ Invitarlos a participar en la actividad fuera del salón de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lluvia de ideas ✓ Trabajo en equipo ✓ Ensayo-error, conjeturas, refutaciones, dinámica creadora, construcción de conceptos, sentido común. 	Patio del Instituto	Fotos del juego Guía de instrucciones sobre el juego
<p>DESARROLLO:</p> <p>a) <u>Explicación de la actividad:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se motivará a los estudiantes a trazar una línea de referencia y ubicar a una distancia prudente una piedra como punto de referencia. ✓ Se consiguen varias piedras en los alrededores. ✓ Luego cada participante realiza el lanzamiento, ganando la persona que más se aproxime a la roca de referencia. <p>b) <u>Mediación de la actividad</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Promover el aprendizaje colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo ✓ Aprendizaje colaborativo ✓ Andamiaje ✓ Solución de problema 	Zonas aledañas al instituto	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Piedras ✓ Cuerda para marcar la distancia.

ACTIVIDAD: Lanzamiento de piedra (Ajawajawa)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mediar la labor realizada por el alumno a través del andamiaje ✓ Fomentar la comunicación asertiva ✓ Incentivar el auto reconocimiento ✓ Promover el respeto durante y después de la competencia 			
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Retroalimentación de la actividad realizada destacando la importancia de preservar este juego ancestral ✓ Realizar un resumen de los pasos realizados para el alcance de la actividad a través de un mapa conceptual. ✓ Llevar este mapa a su casa para mostrárselo a sus representantes. ✓ Aplicación del cuestionario post-evaluativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación de valores ✓ Elaboración de mapas conceptuales de los pasos seguidos para desarrollar la actividad. ✓ Valoración individual y colectivo del aprendizaje 	Aula de clase	Mapa conceptual Post-prueba

OBSERVACIÓN: Esta actividad se desarrollara en una sesión de 2 horas de clase.

Estudiante en formación: _____

Asesor de Práctica: _____

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
<p>Importancia del juego ancestral de lanzamiento de piedra en la formación de valores, como como refuerzo de la enseñanza pedagógico-cultural y constructivista</p>	<p>Evaluar la formación en valores de los aprendices durante el juego del lanzamiento piedra.</p>	<p>Formación de valores: Los valores son el producto de la acción comunicativa, es decir los acuerdos que hombres y pueblos hacen para garantizar sus subsistencia y armonía comunitaria, enmarcando la relación social en términos de comunicación, reconocimiento de la otredad y la consolidación de acuerdos o mínimos de actuación</p>	<p>Habermas, J. (1978). La Teoría Crítica de Jurgen Habermas. Madrid: Tecnos</p>

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

PLAN DE DOCENCIA 7

ACTIVIDAD: Trompo wayuu (Achochojowa)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos/instrumentos
<p>INICIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu ✓ Mostrar un trompo ya hecho y preguntar si saben cómo se construye ✓ Preguntar dónde se encuentran las matas de totumo y si la conocen ✓ Aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes e invitarlos a compartirlo con el resto de los estudiantes. ✓ Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. ✓ Invitarlos a participar en la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lluvia de ideas ✓ Trabajo en equipo ✓ Ensayo-error, conjeturas, refutaciones, dinámica creadora, construcción de conceptos, sentido común. 	<p>Aula de clase</p>	<p>Guía de instrucciones de cómo construir un trompo</p> <p>Trompo</p> <p>Fruto del totumo</p> <p>Cucharas para sacar la pulpa del totumo</p> <p>Rompe hielo para la perforación del trompo</p>
<p>DESARROLLO:</p> <p>a) <u>Explicación de la actividad</u></p> <p>Primera sesión (2 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Visita a las zonas donde se encuentra la mata de totumo. ✓ Se forman grupos para que por cada uno de estos retiren del árbol ubicado, el fruto de totumo, tomando en cuenta que para la elaboración del trompo se deben seleccionar los que tengan la forma redonda y su tamaño es más o menos el grueso del puño de la mano de una persona mayor. ✓ Se les enseña a perforar en uno de sus extremos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo ✓ Comunicación asertiva ✓ Aprendizaje colaborativo ✓ Andamiaje ✓ Formación de Valores ✓ Auto reconocimiento 	<p>Zonas aledañas a la escuela</p>	

ACTIVIDAD: Trompo wayuu (Achochojowa)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos/instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les induce a extraer la pulpa de su interior ✓ Regresan al aula de clase y se les pide que los pongan a secar en un lugar seguro. <p>Segunda sesión (2 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Una vez seco el totumo a utilizar se introduce la punta del trompo elaborada esta de madera; esta tiene más o menos el grosor del dedo del medio de la mano de un adulto, la longitud de esta varía según el tamaño del totumo seleccionado. ✓ Se les explica que el juego consiste en poner a girar el trompo en el suelo, para esto alrededor de la punta de madera se enrolla una cuerda (extraída de la planta conocida con el nombre común de maguey) firme y la punta sobrante se amarra en la mano del jugador para que al lanzar y contraer el brazo se genere el movimiento. ✓ Se juega de forma simultánea y gana el trompo que dure más dando vueltas en suelo. <p>b) Mediación de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Promover el aprendizaje colaborativo ✓ Mediar la labor realizada por el alumno a través del andamiaje ✓ Fomentar la comunicación asertiva ✓ Incentivar el auto reconocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo ✓ Comunicación asertiva ✓ Aprendizaje colaborativo ✓ Andamiaje ✓ Formación de Valores ✓ Auto reconocimiento 	Aula de clase	Madera Cuchillo
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Relatar las experiencias vividas durante el desarrollo de esta actividad. Destacar la importancia de preservar este juego ancestral ✓ Realizar un resumen escrito y con sus propias palabras de los pasos realizados para el alcance de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación de valores ✓ Redacción de los pasos seguidos para desarrollar la actividad. ✓ Valoración individual y colectiva del aprendizaje 	Aula de clase	Prueba post-actividad

ACTIVIDAD: Trompo wayuu (Achochojowa)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos/instrumentos
✓ Incentivar al alumno para que explique a sus padres como construyeron un trompo y la experiencia vivida durante la actividad realizada			

OBSERVACIÓN: Esta actividad se desarrollara en dos sesiones de dos horas cada una, dada la naturaleza del juego ancestral implementado.

Estudiante en formación: _____

Asesor de Práctica: _____

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

PLAN DE INVESTIGACIÓN 7

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
<p>Importancia de la elaboración del trompo en la evolución de la zona de desarrollo próximo de los aprendices y el trabajo en equipo, como estrategias constructivistas</p>	<p>Evaluar la evolución de la zona de desarrollo próximo de los aprendices y el trabajo en equipo, como estrategias constructivistas, en la elaboración y juego del trompo.</p>	<p>Zona de desarrollo Próximo: La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) alude al área intermedia entre la Zona de Desarrollo Real (ZDR) del aprendiente y su nivel de desarrollo potencial</p> <p>Trabajo en equipo: Este tipo de trabajo, también denominado trabajo cooperativo o colaboración entre pares, se apoya en la convicción de que todo aprendizaje es el resultado de la interacción entre las experiencias previas y el entorno cultural, mediado a través del lenguaje</p>	<p>Delmastro, A. (2005). Constructivismo y Enseñanza de Lenguas Extranjeras. Tesis Doctoral. Programa de Doctorado en Ciencias Humanas. División de Estudios para Graduados, Facultad de Humanidades y Educación, LUZ. Maracaibo.</p> <p>Díaz-Barriga, Frida y Hernández, Gerardo (2002). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una Interpretación Constructivista. México: McGraw- Hill.</p>

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

PLAN DE DOCENCIA 8

Fecha y día de la práctica:

Institución Educativa:

Grado:

Hora:

Tema: Evaluar la comunicación asertiva, como estrategia didáctica constructivista, empleada por los aprendices durante el juego del escondite de la piedra.

Habilidades a Desarrollar: Comunicación asertiva (Desarrollo socio motriz, Creatividad)

Disposición del aula o espacio:

ACTIVIDAD: Escondiendo la piedra (Ashaita maikiyawa)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos
<p>INICIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu ✓ Mostrar la foto del juego y preguntar que saben acerca de éste. ✓ Aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes e invitarlos a compartirlo con el resto. ✓ Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. ✓ Invitarlos a participar en la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lluvia de ideas ✓ Trabajo en equipo ✓ Conjeturas, refutaciones, dinámica creadora, construcción de conceptos, sentido común. 	Aula de clase	Foto del juego Guía de instrucciones del juego Pre-prueba
<p>DESARROLLO:</p> <p>a) <u>Explicación de la actividad:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman grupos para el juego ✓ Se incentiva al grupo de estudiantes a buscar una piedra ✓ Se alinean los grupos en filas de frente ✓ Uno de los integrantes esconde la piedra y el equipo contrincante debe adivinar quien la tiene ✓ Si pierde pasa a formar parte del grupo contrincante ✓ El equipo ganador es el que más estudiantes tenga. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo ✓ Auto Reconocimiento ✓ Solución de problemas ✓ Andamiaje ✓ Formación de valores ✓ Activación de dinámica creadora 	Aula de clase	Piedras

ACTIVIDAD: Escondiendo la piedra (Ashaita maikiyawa)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
		Infraestructura	Documentos
<p>c) Mediación de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Promover el aprendizaje colaborativo ✓ Mediar la labor realizada por el grupo de estudiantes a través del andamiaje ✓ Fomentar la comunicación asertiva ✓ Incentivar el auto reconocimiento ✓ Promover el respeto durante y después de la competencia 			
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Retroalimentación de la actividad realizada destacando la importancia de preservar este juego ancestral ✓ Construir un mapa conceptual acerca del proceso seguido en el juego ✓ Llevarlo a su casa para mostrárselo a sus representantes. ✓ Aplicación del cuestionario post-evaluativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación de valores ✓ Mapas conceptuales ✓ Valoración individual y colectivo del aprendizaje 	Aula de clase	Post-prueba

OBSERVACIÓN: Esta actividad se desarrollara en una sesión de 2 horas de clase.

Estudiante en formación: _____

Asesor de Práctica: _____

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PLAN DE INVESTIGACIÓN 8

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Evaluar la comunicación asertiva, como estrategia didáctica constructivista, empleada por los aprendices durante el juego del escondite de la piedra	Evaluar la comunicación asertiva, como estrategia didáctica constructivista, empleada por los aprendices durante el juego del escondite de la piedra	Comunicación asertiva: Desde la perspectiva de la OMS la comunicación es un canal privilegiado para “dar a conocer y hacer valer sus opiniones, derechos, sentimientos y necesidades respetando las de las demás personas”	OMS. (11 de octubre de 2015). Disponible en: http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs311/es

Propuesta de seguimiento

Con el fin de dar seguimiento a la propuesta pedagógica implementada se sugiere lo siguiente:

- 1) Continuar con la planificación que no se pudo llevar a la práctica pero que está disponible tanto desde la perspectiva de docencia como de investigación.
- 2) En vista de que estos juegos contienen objetivos con base en el constructivismo que ayudan a explorar los conocimientos previos para luego confirmarlos o reaprenderlos y fomentan la interacción del aprendiz con sus compañeros se propone involucrar a estudiantes de otros grados para promover también el trabajo cooperativo o colaborativo.
- 3) La metodología para la implementación de estos juegos ancestrales así como los objetivos constructivistas que se persiguen con dicha implementación se encuentran en la revista diseñada como material de apoyo didáctico, que se encuentra en el Anexo II. En esta revista se proponen ocho (8) juegos, cada uno de los cuales cuenta con la meta que se persigue y el procedimiento para que el docente de aula pueda adoptarlo o adaptarlo en el contexto educativo en el cual se desenvuelve.

Además de la ilustración que aclara como llevar a cabo el juego, también se incluye una ficha didáctica, contentiva de las estrategias, materiales y recursos que servirá de guía a los maestros y quedará a disposición de la escuela como fuente de consulta para otros docentes.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Las conclusiones y recomendaciones que a continuación se presentan se derivan del alcance de cada uno de los objetivos propuestos en el capítulo I de este trabajo, así como también de la experiencia vivida durante el desarrollo de la Práctica educativa.

- Con respecto al primer objetivo específico que consistió en determinar los postulados teóricos que justifican la implementación del juego como estrategia didáctica dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje se concluye que la teoría constructivista y sus fundamentos, referidos al aprendizaje significativo, a la ZDP, andamiaje y fomento de la comunicación asertiva, entre otros, resulto ser la más idónea para la implementación de las propuesta. Por lo tanto se recomienda la adopción de estos términos dentro de la práctica educativa cotidiana.
- Para la identificación de los juegos ancestrales de la cultura wayuu que se adaptaran al contexto de la Institución Etnoeducativa San Rafael del Pájaro, sede Amaichon, aun cuando existe una gran variedad de ellos, los que se escogieron para este trabajo cumplieron con los criterios de selección antes eludidos. Estos criterios, que se sugieren sean tomados en cuenta para otros trabajos, tuvieron que ver con el nivel de riesgo y seguridad para los estudiantes así como también las razones de distanciamiento por los efectos de la pandemia.
- En lo que respecta al diseño de los planes de docencia e investigación acorde con los juegos ancestrales seleccionados, en términos de habilidades y destrezas a desarrollar, los mismos sirvieron de guía para conjugar tanto los aportes teóricos como los pedagógicos y facilitaron la puesta en práctica de la propuesta pedagógica desarrollada.

- Para el cuarto objetivo de la investigación el cual se destinó a implementar los juegos ancestrales en el aula como estrategia didáctica que contribuya al logro de aprendizajes significativos, este objetivo se logró en su totalidad ya que los estudiantes no solo aprendieron o recordaron las costumbres lúdicas de sus ancestros, sino también que lograron comunicarse mejor, compartir sus preferencias, trabajar en equipo de manera colaborativa y lo más importante se despertó la motivación antes y durante el desarrollo de las actividades.
- En cuanto al diseño de pruebas de pre-evaluación y post-evaluación para detectar el consenso de la comunidad educativa (docentes, estudiantes y representantes) con respecto a la implementación de los juegos ancestrales, las mismas permitieron recabar información importante de esta comunidad. Además de sentirse compenetrados con el proceso educativo, los docentes, estudiantes y representantes respondieron de forma afirmativa a la implementación de esta nueva forma de enseñar.
- Las gráficas demuestran que el 100% de la población encuestada durante la prueba diagnóstica mostraron un comportamiento que se inclinó hacia muy poco conocimiento o casi nada sobre el juego a implementar. Sin embargo, los resultados de las post pruebas no solo reflejaron el disfrute de esta nueva estrategia didáctica sino que también expresaron darle continuidad por lo divertido que les resultaba.
- El último objetivo específico que se propuso a determinar la efectividad pedagógico-cultural derivada de la implementación de los juegos ancestrales wayuu en la comunidad educativa del Instituto Etnoeducativo San Rafael del Pájaro, sede Amaichon mediante los resultados arrojados de la post-prueba aplicada a la comunidad educativa, los resultados obtenidos de forma cualitativa a través de la opinión de la comunidad educativa, permiten

afirmar que el juego como actividad didáctica es agradable y consecuente con la formación integral que demanda hoy en día nuestra sociedad.

- Tal como lo plantea Ausubel “las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia.” (p. 64). En consecuencia, se recomienda considerar al docente o a los representantes de los estudiantes más experimentadas para dar consejos o pistas, hacer de modelo, y hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que los estudiantes puedan llevar a cabo los juegos desde lo pedagógico, que de entrada no podría, ni sabría hacer solo (Ramírez y Pinto, 2020).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldunate, E. (2008). Curso - Taller “Formación de Capacitadores en Metodología de Marco Lógico” Ciudad de México, México 27 al 29 de mayo de 2008. Disponible en: https://www.cepal.org/ilpes/noticias/noticias/9/33159/Arboles_Diagnostico.pdf.
- Arias, F. (2006). Proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 5ta Edición. Editorial Episteme.
- Ariesta, F. W. (2019). Traditional games as an effort of implementing multicultural education for primary school student. ISSSHE, 463-474. Disponible en: <https://tinyurl.com/y78rqop8>
- Balestrini, M (2006) Como se Elabora el Proyecto de Investigación. BL Consultores Asociados, Servicio Editorial. Caracas
- Baquero, R. (1997). Vigotsky y el aprendizaje escolar (2a ed.). Buenos Aires, AR: Editorial Aique.
- Bateson, G. (1972). Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre. (R. Alcalde, Trad.) Buenos Aires, AR: Ediciones Lohlé Lumen.
- Batista, J.; Salazar, L.y Febres M. (2001). “Desarrollo de Destrezas Lectoras en L2 desde una Perspectiva Constructivista”. OMNIA. Año 7. N° 1 y 2: 157-192.
- Brousseau, G. (2000). Educación y didáctica de la matemática. Barcelona: Grao .
- Castrillón Díaz, L. T. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. La Tercera Orilla, 19, 86-93.
- Coll, César (2000). “Constructivismo e Intervención Educativa”. En: Barberà, Elena y col. (editores): El Constructivismo en la Práctica. Contreras Colmenares. Barcelona: Editorial Graò. pp.11-32.
- Congreso de la República de Colombia (1994). Ley General de Educación. Disponible en: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la República de Colombia (2005) Ley de Justicia y Paz. Disponible en: http://www.fiscalia.gov.co/jyp/wp-content/uploads/2012/04/ley_975_de_2005.pdf
- Corpoguajira (2011). Atlas ambiental del departamento de La Guajira. Riohacha.
- Daza, A., Illidge, M. y Angola, A. (2020). La Importancia de los Juegos Ancestrales como Mecanismo de Valoración Cultural y Fortalecimiento de las Relaciones Sociales. Caso de Estudio Comunidad Indígena Wayuu de Mayapo en La Guajira Colombiana. Revista Prisma Social (30) pp. 278-330.

- Delmastro, A. (2005). *Constructivismo y Enseñanza de Lenguas Extranjeras*. Tesis Doctoral. Programa de Doctorado en Ciencias Humanas. División de Estudios para Graduados, Facultad de Humanidades y Educación, LUZ. Maracaibo.
- Di Modica, R. M. (2007). *Tiempo de jugar, tiempo de aprender*. Ponencia presentada en el II Congreso Internacional y VII Nacional de la Asociación Argentina de Semiótica.
- Díaz-Barriga, Frida y Hernández, Gerardo (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una Interpretación Constructivista*. México: McGraw- Hill.
- Dubois, P. (1999), *El acto fotográfico. De la Representación a la recepción*, Barcelona, Paidós Comunicación
- Flórez-Ochoa, Rafael (1995). *Hacia una Pedagogía del Conocimiento*. Bogotá: McGraw-Hill.
- Habermas, J. (1978). *La Teoría Crítica de Jurgen Habermas*. Madrid: Tecnos
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Izcara, S. P. (2014). *Manual de investigación cualitativa*. Perú: Ediciones Fontamara. Disponible en: <https://www.porrua.mx/libro/GEN:846424/manual-de-investigacion-cualitativa/simon-pedro-izcara-palacios/9786077360643>.
- Kant, I. (2004). *Crítica del juicio*. (M. García Morente, Trad.) Madrid, ES: Editorial Espasa.
- Lantigua, J. (2009). *Diagnostico acerca del deterioro de los juegos tradicionales infantiles en la provincia Matanzas, Segunda parte*. Revista Digital Buenos aires, 14(139), 1-6.
- Martínez, M. (1999) *Comportamiento humano, Nuevos métodos de investigación*, Editorial Trillas, México.
- Melo, B. (2019). *Enseñanza a partir de saberes tradicionales de las comunidades de la etnia wayuu*. Educación y Educadores, 22(2), 237-255.
- Minerva Torres, Carmen (2002). *El juego: una estrategia importante*. Educere, 6(19), 289-296.
- OMS. (11 de octubre de 2015). Disponible en: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs311/es>
- Patón, R. N., Fernández, M. Á., y Camiño, S. B. (2015). *Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. Estudio comparativo entre la población adulta y los escolares de educación secundaria obligatoria*. EmásF: Revista Digital de Educación Física, (33), 111-132.
- Piaget, J. (1994). *La formación del símbolo en el niño*. (J. Gutierrez, Trad.) Bogotá, CO: Editorial Fondo de Cultura Económica,

- Piaget, J., y García, R. (1982). Psicogénesis e historia de las ciencias. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Ruiz, R. C. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura. *Revista de Educación Física*, 3(15), 7-20. Disponible en: <https://tinyurl.com/yde2ac55>
- Saco, Acebedo y Vicente. (2001). Los juegos populares y tradicionales una propuesta de aplicación. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología. Disponible en: <https://tinyurl.com/y7aqdj5d>.
- Sarlé, M. P. (2001). Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil. Buenos Aires, AR: Editorial Novedades Educativas.
- Taufik, T. (2010). Effectiveness of traditional games to increase ethno cultural empathy. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 26(1).
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Zapata, O. (1999). Juego y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética. México: Editorial Pax México.

GLOSARIO

A.

Aprendizaje Significativo: Son los aprendizajes que obtiene el alumno que le ayudan a emplearlo en otras situaciones en la escuela y en la vida.

C.

Constructivismo: teoría de enseñanza aprendizaje que se basa en que el conocimiento se construye gracias a las experiencias previas del alumno.

E.

Estrategia didáctica: son las formas o herramientas que utiliza el docente para dictar sus clases.

J.

Juegos ancestrales: son los juegos de la cultura wayuu que vienen de generación en generación.

**JUEGOS ANCESTRALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.
CASO: INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA SAN RAFAEL DEL PÁJARO SEDE
AMAICHON**



ANEXOS

**JUEGOS ANCESTRALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.
CASO: INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA SAN RAFAEL DEL PÁJARO SEDE
AMAICHON**



ANEXO A

**FORMATOS DE LOS CUESTIONARIOS DE LOS ESTUDIANTES, DOCENTES Y
REPRESENTANTES**

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes
Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace					
2.	Cuantos juegan					
3.	Que hay que usar					
4.	Me parece divertido					
5.	Mi papa/mama lo saben					

Evaluación post-prueba (después del juego)
Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
6.	Te gusto la metodología usada por la profesora					
7.	Te gusto el trabajo en equipo					
8.	Usaste tu imaginación y creatividad					
9.	Te pareció difícil					
10.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.					

**Evaluación para los padres
Antes de la intervención**

Estimado representante:

Para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de su hijo/a le agradecemos responder el siguiente Cuestionario.

1. ¿Qué opina sobre los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo en la institución?

2. ¿Está usted de acuerdo en que se deben producir cambios en este proceso?

3. ¿Qué tipos de cambios cree usted que se deberían introducir?

4. ¿Qué opina sobre la introducción de juegos en el proceso de enseñanza?

5. ¿Cree usted que su hijo/a deben seguir practicando los juegos ancestrales de la cultura wayuu?

**Evaluación para los padres
Después de la intervención**

Cuestionario.

1. ¿Qué opina sobre los juegos ancestrales introducidos en la enseñanza de su representado?

2. ¿Está usted de acuerdo en que se deben seguir implementando estos juegos?

3. ¿Qué le parecieron los productos realizados por su representado?

4. ¿Observó usted algún cambio en su representado después de la realización de estos juegos?

5. ¿Cree usted que la estrategia del juego ancestral wayuu debe quedarse como parte de la enseñanza?

Cuestionario para los docentes
Antes de la intervención

1. ¿Qué opina sobre los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo en la institución?

2. ¿Está usted de acuerdo en que se deben producir cambios en este proceso?

3. ¿Qué tipos de cambios cree usted que se deberían introducir?

4. ¿Qué opina sobre la introducción de juegos en el proceso de enseñanza?

5. ¿Cree usted que los estudiantes deben seguir practicando los juegos ancestrales de la cultura wayuu para fortalecer su acervo cultural?

Cuestionario para los docentes
Después de la intervención

1. ¿Qué opina sobre los juegos ancestrales introducidos en la enseñanza de los estudiantes?

2. ¿Está usted de acuerdo en que se deben seguir implementando estos juegos?

3. ¿Qué le parecieron los productos realizados por los estudiantes?

4. ¿Observó usted algún cambio en los estudiantes después de la realización de estos juegos?

5. ¿Cree usted que la estrategia del juego ancestral wayuu debe quedarse como parte de la enseñanza?

**JUEGOS ANCESTRALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.
CASO: INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA SAN RAFAEL DEL PÁJARO SEDE
AMAICHON**



ANEXO B

CUESTIONARIOS DILIGENCIADOS POR LA COMUNIDAD EDUCATIVA

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X			
2.	Cuantos juegan		X			
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben	X				

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	X				
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.	X				

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una **X** sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X			
2.	Cuantos juegan		X			
3.	Que hay que usar		X			
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben		X			

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una **X** en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad		X			
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicas más este juego.		X			

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace					X
2.	Cuantos juegan				X	
3.	Que hay que usar			X		
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben		X			

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora		X			
2.	Te gusto el trabajo en equipo			X		
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	X				
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.	X				

Canilo

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X			
2.	Cuantos juegan			X		
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido	X			X	
5.	Mi papá/mamá lo saben					

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo			X		
3.	Usaste tu imaginación y creatividad		X			
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicara más este juego.		X			

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X		X	
2.	Cuantos juegan					
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben	X				

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora		X			
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	X				
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.			X		

MARIA

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X			
2.	Cuantos juegan			X		
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben	X				

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad			X		
4.	Te pareció difícil		X			
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.	X				

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace	X				
2.	Cuantos juegan	X				
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben	X				

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora		X	X	X	X
2.	Te gusto el trabajo en equipo			X		
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	X				
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.	X				

Mayelis

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace	X				
2.	Cuantos juegan	X		X		
3.	Que hay que usar	X		X		
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben	X				

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	X				
4.	Te pareció difícil					
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.	X				

Ronal Duarte

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace	X	X	X	X	X
2.	Cuantos juegan	X	X	X	X	X
3.	Que hay que usar	X	X	X	X	X
4.	Me parece divertido	X	X	X	X	X
5.	Mi papa/mama lo saben	X	X	X	X	X

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	X				
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.	X				

Robert h

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace				X	
2.	Cuántos juegan	X				
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben		X			

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	X				
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicas más este juego.	X				

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X			
2.	Cuantos juegan			X		
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben				X	

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo			X		
3.	Usaste tu imaginación y creatividad		X			
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicas más este juego.		X			

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace			X		
2.	Cuantos juegan			X		
3.	Que hay que usar		X			
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben	X				

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo		X			
3.	Usaste tu imaginación y creatividad		X			
4.	Te pareció difícil		X			
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicas más este juego.		X			

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace				X	
2.	Cuántos juegan	X				
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben		X			

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	X				
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicas más este juego.	X				

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X			
2.	Cuantos juegan		X			
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben	X				

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	X				
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.	X				

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace			X		
2.	Cuantos juegan			X		
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido		X			
5.	Mi papa/mama lo saben	X				

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo		X			
3.	Usaste tu imaginación y creatividad	X				
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.		X			

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una **X** sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

N ^o .	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X			
2.	Cuantos juegan		X			
3.	Que hay que usar		X			
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben		X			

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una **X** en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

N ^o .	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad		X			
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicas más este juego.		X			

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X			
2.	Cuantos juegan			X		
3.	Que hay que usar	X				
4.	Me parece divertido	X			X	
5.	Mi papa/mama lo saben					

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo			X		
3.	Usaste tu imaginación y creatividad		X			
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.		X			

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X			
2.	Cuantos juegan		X			
3.	Que hay que usar		X			
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben		X			

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad		X			
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.		X			

Evaluación diagnóstica (pre-prueba) para los estudiantes

Marca con una X sobre cuanto sabes del juego del que habla la docente

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Como se hace		X			
2.	Cuantos juegan		X			
3.	Que hay que usar		X			
4.	Me parece divertido	X				
5.	Mi papa/mama lo saben		X			

Evaluación post-prueba (después del juego)

Marca con una X en las alternativas dadas que miden cuanto te gusto el juego que desarrollaste

Nº.	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		Mucho	No mucho	Algunas cosas	Casi nada	Nada
1.	Te gusto la metodología usada por la profesora	X				
2.	Te gusto el trabajo en equipo	X				
3.	Usaste tu imaginación y creatividad		X			
4.	Te pareció difícil	X				
5.	A tus padres les gustaría que aprendieras practicaras más este juego.		X			

**JUEGOS ANCESTRALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.
CASO: INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA SAN RAFAEL DEL PÁJARO SEDE
AMAICHON**



ANEXO C

REVISTA PEDAGÓGICA DE JUEGOS ANCESTRALES



**INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA
SAN RAFAEL DEL PAJARO**

***JUEGO
CONSTRUYO Y
APRENDO DESDE MI CULTURA***

REVISTA PEDAGÓGICA

***DISEÑADA EN COLABORACIÓN CON LA UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO Y LA
INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA SAN RAFAEL DEL PAJARO***

Autora

ROSELIS FLOREZ DUARTE

PRESENTACIÓN

Esta revista pedagógica tiene como objetivo servir de guía a los docentes interesados en implementar el juego ancestral wayuu como estrategia didáctica constructivista, dentro de sus prácticas pedagógicas. Esta guía representa el resultado de una experiencia investigativa realizada como practica integral dentro de los requisitos que se exigen para la completación del trabajo de grado en la Universidad Antonio Nariño.

El contenido de esta revista se encuentra dividido en ocho (8) actividades pedagógicas que requieren de dos (2) horas de clase cada una para su implementación. Es decir está pensado para ser dictado en dieciséis (16 horas) académicas. Cada una de estas actividades incluye:

- a) El objetivo de cada uno de estos juegos con base en la teoría constructivista
- b) La metodología a seguir para su implementación, acompañado de la evidencia fotográfica que facilita su comprensión.
- c) Ficha didáctica que comprende las estrategias empleadas durante los tres momentos de la clase (inicio, desarrollo y cierre) así como también la duración de cada actividad.

Se espera que esta revista sea un soporte teórico y metodológico para la institución y para otros usuarios que deseen implementar esta estrategia didáctica.

Juego No. 1 **La Wayuunkeera** **(Muñeca de Barro).**

**Objetivo que
persigue**

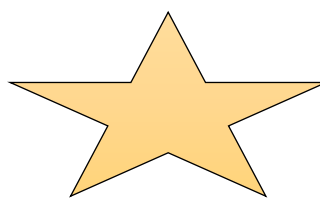


Evaluar el trabajo en equipo, como estrategia didáctica constructivista, en los aprendices, durante la elaboración de los muñecos de barro.

Metodología



El juego consiste en la elaboración de muñecas de barro y recipientes ancestrales como tinajas, ollitas, platos entre otros. En el juego, para hacerlo más divertido, las jovencitas tejen pequeños chinchorros (es como especie de una hamaca grande tejido manualmente por las artesanas wayuu utilizado para descansar) donde acuestan a las muñecas de barro para mecerlas. Ver figura.



Nombre de la Actividad: La Wayuunkeera (Muñeca de Barro)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Activación de conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Preguntas para explorar los conocimientos previos de los estudiantes • Lluvia de ideas • Prueba Diagnostico 	<ul style="list-style-type: none"> • Barro • Guía de procedimiento para la elaboración de las figuras de barro. • Prueba diagnóstica
Desarrollo: Explicación y mediación de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Promover el trabajo en equipo. • Mediar la participación de los estudiantes • Fomentar el auto reconocimiento • Incentivar la comunicación asertiva • Mediar la labor realizada por el alumno a través del andamiaje. • Solución de problemas relacionados con el uso y manejo del barro. 	Estudiantes Docentes Materiales: barro, agua.
Cierre: Retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de retroalimentación • Preguntas sobre el desarrollo de la actividad. • Fomentar el compartir del desarrollo de la actividad con sus representantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de muñecas de barro y recipientes ancestrales como tinajas, ollitas, platos entre otros.

Juego No. 2
Carrito de cardón
(Louttajirawa)

Objetivo que persigue

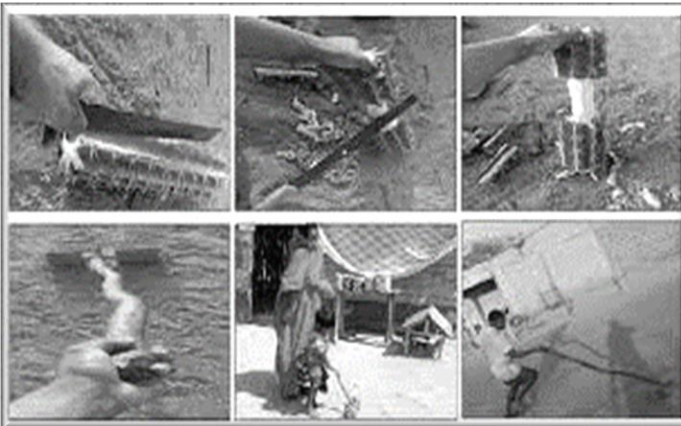
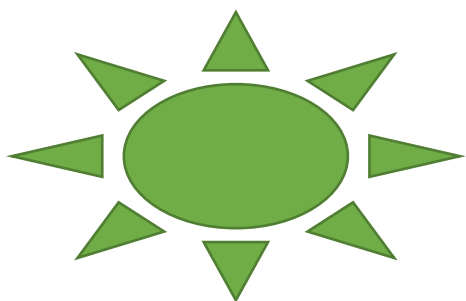


Evaluar la comunicación asertiva, el auto reconocimiento y el trabajo en equipo durante la elaboración y juego de los carritos de cardón.

Metodología



Este juego se fundamenta en la construcción de un juguete; en este caso un carrito tomando como materia prima para su elaboración una especie vegetal conocida en la región con el nombre de cardón guajiro (*Stenocereus griseus*). En este juego se pone a prueba la imaginación, destreza y agilidad del wayuu para su elaboración. Ver figura a continuación.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Carrito de cardón (Louttajirawa).		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Saludo en wayuu 	Cardones, guía de procedimiento de construcción

Exploración de conocimientos culturales previos	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba diagnóstica para explorar lo que saben. • Compartir los conocimientos previos con los estudiantes • Activar las expectativas de lo que se trata el juego 	Docente Estudiantes
Desarrollo Mediación del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia de Ensayo-error, durante la construcción del carrito • Conjeturas acerca de cómo quedara el carrito • Trabajo en equipo. • Refutaciones, dinámica creadora, construcción de conceptos, sentido común. • Premio al equipo que elaboro mejor el carrito. 	Estudiantes Docentes Materiales de construcción
Cierre: Retroalimentación y asignación de tareas	<ul style="list-style-type: none"> • Fomento de Comunicación asertiva acerca de que les pareció el juego. • Resumen del procedimiento desarrollado para la elaboración del carrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplo de resumen de la actividad realizada paso a paso. • Cuestionario post-actividad. Docente Estudiantes

***Juego No. 3
Hilo de tejer (Asoulajawaa)***

Objetivo que persigue



Evaluar la formación de valores, la creatividad y el auto reconocimiento durante la elaboración de figuras con hilo de tejer

Metodología



Este juego es tradicional wayuu, en él se da representado de figuras con hilo, esta practica tanto en la alta Guajira, como en la Guajira sabana (media Guajira). El juego del hilo consiste en la recreación de imágenes, la cual se realiza con un pedazo de hilo (nailon, lana, o cualquier otro tipo de cuerda), al cual se le atan las dos puntas o extremos, formando así una especie de círculo, ya que la idea es evitar que se le encuentre un inicio o un final al hilo. Las figuras a continuación muestran este tipo de juego.



ACTIVIDAD DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Elaboración de figuras con Hilo de tejer (Asoulajawaa)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Saludo wayuu 	Hilo de tejer Agujas

Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas al equipo sobre lo que saben acerca de este juego. • Prueba diagnóstica 	Guía de procedimiento de elaboración Fotos de las figuras
Desarrollo Explicación y Mediación de la Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la elaboración de figuras propias de la cultura wayuu • Incentivar el trabajo en equipo • Invitarlos a desarrollar su creatividad en la elaboración de figuras • Fomento del respeto hacia el otro 	Ejemplos de figuras ya hechas Fotografías.
Cierre Retroalimentación y asignación de tareas.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un mapa conceptual acerca de los pasos seguidos para la elaboración de las figuras. • Invitarlos a que compartan sus productos con los padres. • Pos prueba para verificar los conocimientos adquiridos. • Asignar la elaboración de otra figura como tarea para la casa. 	Ejemplo de mapa conceptual Post prueba para verificar los conocimientos adquiridos Docente Estudiantes

Juego No. 4
Lanzamiento de piedra
(Ajawajawa)

Evaluar el desarrollo de la imaginación y creatividad del aprendiz mediante el trabajo colaborativo como estrategia didáctica constructivista

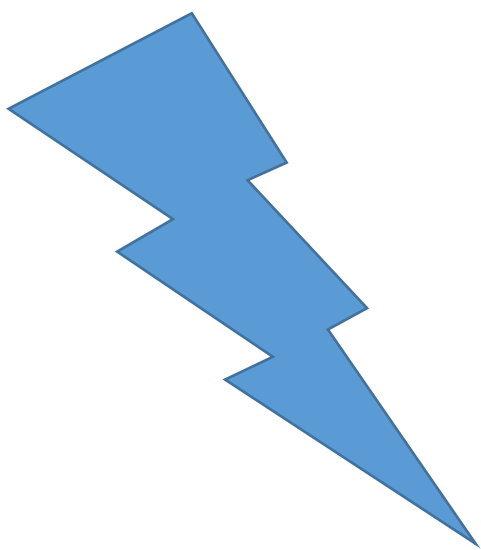
Objetivo que persigue



Metodología



La dinámica del juego consiste en trazar una línea de referencia y ubicar a una distancia prudente (adultos 15 metros, adolescentes 10 metros y niños 8 metros) una piedra como punto de referencia. Luego cada participante realiza el lanzamiento, ganando la persona que más se aproxime a la roca de referencia. Ver figura a continuación



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Lanzamiento de piedra (Ajawajawa).		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu • Mostrar la foto del juego y pedirles que la describan • Aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes e invitarlos a 	Fotos del juego Piedras Tiza Pre-prueba

	<p>compartirlo con el resto de los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. • Invitarlos a participar en la actividad. 	
Desarrollo: Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas • Trabajo en equipo • Construcción de conceptos, sentido común. • Recreación de los conocimientos matemáticos para el cálculo de trazar una línea de referencia y ubicar a una distancia prudente • Fomentar el respeto hacia el equipo ganador 	Docente Estudiantes
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<ul style="list-style-type: none"> • Verificación de los conocimientos adquiridos. • Preguntas sobre su opinión sobre el juego • Motivación para compartir la experiencia con sus ancestros. 	Preguntas de post-prueba Docente Estudiantes

Juego No. 5
Trompo wayuu
(Achochojowa)

Objetivo que persigue

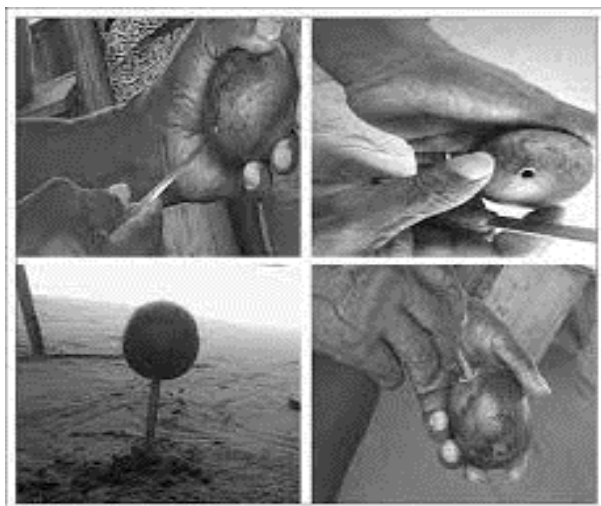


Evaluar la comunicación asertiva y el auto reconocimiento de los aprendices y el trabajo en equipo, como estrategias constructivistas, en la elaboración y juego del trompo.

Metodología



Es un juego recreativo practicado por niños, adolescentes y jóvenes. Se fundamenta en la elaboración del trompo utilizando el fruto del árbol de totumo (*Crescentia cujete*). Ver figura a continuación..



FICHA DID

Nombre de la Actividad: Trompo wayuu (Achochojowa)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Explorar si conocen el del árbol de totumo • Mostrar una foto del trompo que van realizar • Motivarlos a su elaboración 	Foto del fruto del totumo Y del trompo. Docente Estudiantes
Desarrollo: Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visita a las zonas donde se encuentra la mata de totumo. ✓ Se forman grupos para que por cada uno de estos retiren del árbol ubicado, 	Fruto del totumo Cuerda Materiales para darle forma al trompo Docente

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les enseña a perforar en uno de sus extremos ✓ Se les induce a extraer la pulpa de su interior ✓ Una vez seco el totumo a utilizar se introduce la punta del trompo elaborada esta de madera; ✓ Se les explica que el juego consiste en poner a girar el trompo en el suelo, para esto alrededor de la punta de madera se enrolla una cuerda (extraída de la planta conocida con el nombre común de maguey) firme y la punta sobrante. ✓ Aprendizaje colaborativo ✓ Trabajo en equipo. 	Estudiantes
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo para que resuman el procedimiento seguido para la elaboración del trompo. • Fomentar el compartimiento de la experiencia con sus representantes. 	Docente Estudiantes

Juego No. 6 ***Lanzamiento de flecha*** ***(Achipajawa)***

Objetivo que persigue



Evaluar las competencias matemáticas de los estudiantes a través del cálculo de las distancias requeridas para el lanzamiento de la flecha

Metodología



Este juego de competencia se práctica entre varios participantes y es jugado por adolescentes, jóvenes y adultos. Se puede realizar de dos formas: la primera consiste en darle en el blanco a un punto de referencia utilizando como instrumentos el arco y la flecha, el participante que más se acerque gana y la segunda manera de jugarlo es trazar una línea de



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Lanzamiento de flecha (Achipajawa)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Presentarles un arco y flecha y preguntarles cómo se juega • Invitarlos a la elaboración de este juego. 	Arco y flecha Guía de procedimientos a seguir para la elaboración del juego.
Desarrollo: Explicación y Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de adivinanzas: • Mostrar una foto con los materiales requeridos para la elaboración del juego y preguntarles cuáles de estos creen que se usan. 	Fotos de los siguientes materiales: árbol de trupillo (<i>Prosopis juliflora</i>), uvito (<i>Cordia dentata</i>) o el árbol de calabaza (<i>Crescentia cujete</i>). Materiales para la elaboración del arco y flecha.

	<ul style="list-style-type: none"> • Mediar la elaboración del juego a través del trabajo en equipo. • Recordar los materiales que se usan para medir las distancias. • Motivarlos a medir las distancias de alcance de las flechas. • Lluvia de ideas, confirmación de expectativas. 	Docente Estudiantes
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<p>Realizar una post-prueba para que recuerden los materiales usados y el procedimiento.</p> <p>Motivarlos a que compartan la experiencia vivida con sus representantes.</p>	Elaboración de arco y flecha. Docente Estudiantes

Juego No. 7 La yuca (Aiyawa)

Objetivo que persigue



Evaluar el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo durante la realización del juego de la yuca

Metodología



Es un juego recreativo de fuerza, practicado por hombres y mujeres de diferentes edades. Recibe este nombre por motivos que el juego imita la forma de halar el tubérculo de la yuca al momento de desenterrarlo de la tierra. La dinámica consiste en que un grupo de jugadores/as



FICHA

Nombre de la Actividad: Juego de la yuca (Aiyawa):		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu • Mostrar la foto del juego y pedirles que la describan • Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. • Invitarlos a participar en la actividad. 	Mostrar la foto del juego para ser descrita. Cuestionario para explorar los conocimientos previos Docente Estudiantes
Desarrollo: Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> • Simular el arranque de la yuca • Conformar equipos para el juego • Promover el respeto hacia el otro 	Estudiantes Docente

	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer las reglas del juego. • Fomentar el aprendizaje colaborativo. 	
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	Realizar un recuento sobre el procedimiento del juego por escrito. Motivarlos a que comenten esta actividad con sus representantes.	Postprueba

Juego No. 8
Sonido con instrumentos musicales
(Jirocainay)

Objetivo que persigue

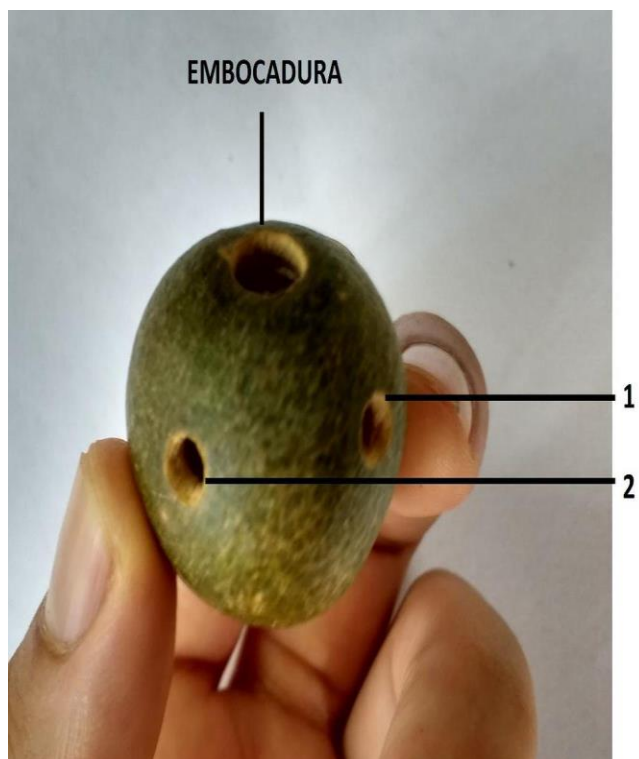


Evaluar la creatividad e ingenio del aprendiz para elaborar y generar sonidos usando productos de su entorno.

Metodología



Para su desarrollo se utiliza el fruto del árbol de Toco negro (Capparis pachaca) y su origen se deriva del ingenio de los aborígenes por imitar el sonido del viento. En este caso se toma el fruto, se pone a secar y se extrae su contenido interno compuesto de semillas y pulpa. Seco el fruto se procede a pulirlo, luego se



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Sonido con instrumentos musicales (Jirocainay)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Mostrar fotos del fruto • Preguntar para que son los agujeros y para qué sirven • Lluvia de ideas 	Fruto del toco negro Docente Estudiantes
Desarrollo: Explicación y Mediación de la actividad a través del andamiaje	<p>Explicar los pasos a seguir para construir el instrumento musical.</p> <p>Preguntar si lo han usado antes</p> <p>En equipos tratar de imitar el sonido del viento</p>	Instrumento ya construido Docente Estudiantes

	<p>Invitarlos a participar en el juego. Discutir las diferencias de los sonidos emitidos. Trabajo colaborativo Aprendizaje significativo.</p>	
<p>Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.</p>	<p>Motivarlos a compartir la experiencia musical vivida con los padres.</p> <p>Mostrar el auto reconocimiento cultural a través de la remembranza ancestral.</p> <p>Motivarlos a la construcción del instrumento en su hogar.</p>	



**INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA
SAN RAFAEL DEL PAJARO**

***JUEGO
CONSTRUYO Y
APRENDO DESDE MI CULTURA***

REVISTA PEDAGÓGICA

***DISEÑADA EN COLABORACIÓN CON LA UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO Y LA
INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA SAN RAFAEL DEL PAJARO***

Autora

ROSELIS FLOREZ DUARTE

PRESENTACIÓN

Esta revista pedagógica tiene como objetivo servir de guía a los docentes interesados en implementar el juego ancestral wayuu como estrategia didáctica constructivista, dentro de sus prácticas pedagógicas. Esta guía representa el resultado de una experiencia investigativa realizada como practica integral dentro de los requisitos que se exigen para la completación del trabajo de grado en la Universidad Antonio Nariño.

El contenido de esta revista se encuentra dividido en ocho (8) actividades pedagógicas que requieren de dos (2) horas de clase cada una para su implementación. Es decir está pensado para ser dictado en dieciséis (16 horas) académicas. Cada una de estas actividades incluye:

- a) El objetivo de cada uno de estos juegos con base en la teoría constructivista
- b) La metodología a seguir para su implementación, acompañado de la evidencia fotográfica que facilita su comprensión.
- c) Ficha didáctica que comprende las estrategias empleadas durante los tres momentos de la clase (inicio, desarrollo y cierre) así como también la duración de cada actividad.

Se espera que esta revista sea un soporte teórico y metodológico para la institución y para otros usuarios que deseen implementar esta estrategia didáctica.

Juego No. 1 **La Wayuunkeera** **(Muñeca de Barro).**

**Objetivo que
persigue**



Evaluar el trabajo en equipo, como estrategia didáctica constructivista, en los aprendices, durante la elaboración de los muñecos de barro.

Metodología



El juego consiste en la elaboración de muñecas de barro y recipientes ancestrales como tinajas, ollitas, platos entre otros. En el juego, para hacerlo más divertido, las jovencitas tejen pequeños chinchorros (es como especie de una hamaca grande tejida manualmente por las artesanas wayuu utilizado para descansar) donde acuestan a las muñecas de barro para mecerlas. Ver figura.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: La Wayuunkeera (Muñeca de Barro)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Activación de conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Preguntas para explorar los conocimientos previos de los estudiantes • Lluvia de ideas • Prueba Diagnostico 	<ul style="list-style-type: none"> • Barro • Guía de procedimiento para la elaboración de las figuras de barro. • Prueba diagnóstica
Desarrollo: Explicación y mediación de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Promover el trabajo en equipo. • Mediar la participación de los estudiantes • Fomentar el auto reconocimiento • Incentivar la comunicación asertiva • Mediar la labor realizada por el alumno a través del andamiaje. • Solución de problemas relacionados con el uso y manejo del barro. 	Estudiantes Docentes Materiales: barro, agua.
Cierre: Retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de retroalimentación • Preguntas sobre el desarrollo de la actividad. • Fomentar el compartir del desarrollo de la actividad con sus representantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de muñecas de barro y recipientes ancestrales como tinajas, ollitas, platos entre otros.

Juego No. 2 **Carrito de cardón** **(Louttajirawa)**

**Objetivo que
persigue**

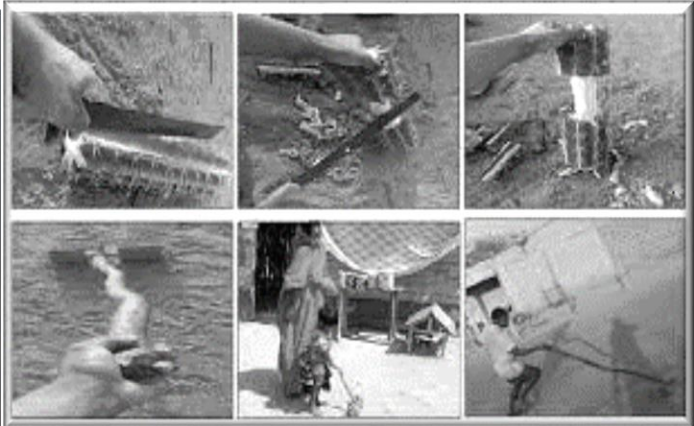
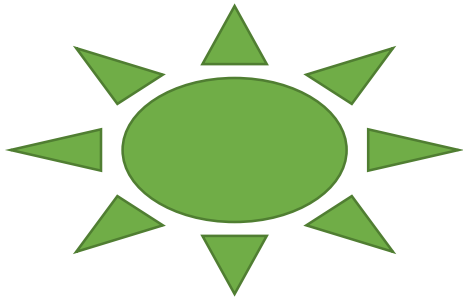


Evaluar la comunicación asertiva, el auto reconocimiento y el trabajo en equipo durante la elaboración y juego de los carritos de cardón.

Metodología



Este juego se fundamenta en la construcción de un juguete; en este caso un carrito tomando como materia prima para su elaboración una especie vegetal conocida en la región con el nombre de cardón guajiro (*Stenocereus griseus*). En este juego se pone a prueba la imaginación, destreza y agilidad del wayuu para su elaboración. Ver figura a continuación.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Carrito de cardón (Louttajirawa).		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio Exploración de conocimientos culturales previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo en wayuu • Prueba diagnóstica para explorar lo que saben. • Compartir los conocimientos previos con los estudiantes • Activar las expectativas de lo que se trata el juego 	Cardones, guía de procedimiento de construcción Docente Alumnos
Desarrollo Mediación del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia de Ensayo-error, durante la construcción del carrito • Conjeturas acerca de cómo quedara el carrito • Trabajo en equipo. • Refutaciones, dinámica creadora, construcción de conceptos, sentido común. • Premio al equipo que elaboro mejor el carrito. 	Estudiantes Docentes Materiales de construcción
Cierre: Retroalimentación y asignación de tareas	<ul style="list-style-type: none"> • Fomento de Comunicación asertiva acerca de que les pareció el juego. • Resumen del procedimiento desarrollado para la elaboración del carrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplo de resumen de la actividad realizada paso a paso. • Cuestionario post-actividad. Docente Alumnos

Juego No. 3 *Hilo de tejer (Asoulajawaa)*

**Objetivo que
persigue**

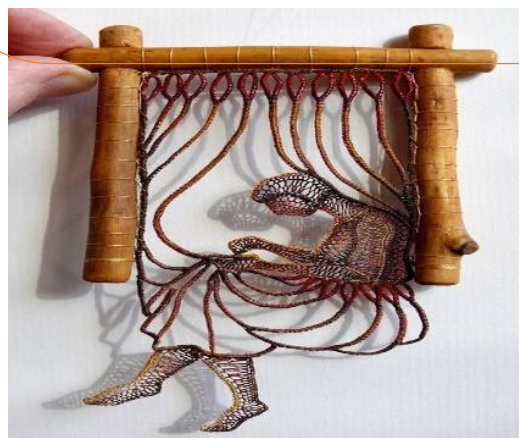
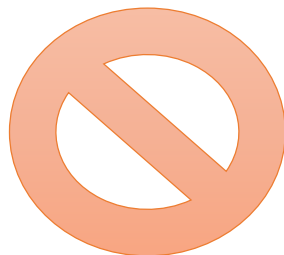


**Evaluar la formación de valores, la creatividad
y el auto reconocimiento durante la elaboración
de figuras con hilo de tejer**

Metodología



Este juego es tradicional wayuu, en él se da representar de figuras con hilo, este practica tanto en la alta Guajira, como en la Guajira sabana (media Guajira). El juego del hilo consiste en la recreación de imágenes, la cual se realiza con un pedazo de hilo (nailon, lana, o cualquier otro tipo de cuerda), al cual se le atan las dos puntas o extremos, formando así una especie de círculo, ya que la ideas es evitar que se le encuentre un inicio o un final al hilo. Las figuras a continuación muestran este tipo de juego.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Elaboración de figuras con Hilo de tejer (Asoulajawaa)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Preguntas al equipo sobre lo que saben acerca de este juego. • Prueba diagnostica 	Hilo de tejer Agujas Guía de procedimiento de elaboración Fotos de las figuras
Desarrollo Explicación y Mediación de la Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la elaboración de figuras propias de la cultura wayuu • Incentivar el trabajo en equipo • Invitarlos a desarrollar su creatividad en la elaboración de figuras • Fomento del respeto hacia el otro 	Ejemplos de figuras ya hechas Fotografías.
Cierre Retroalimentación y asignación de tareas.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un mapa conceptual acerca de los pasos seguidos para la elaboración de las figuras. • Invitarlos a que compartan sus productos con los padres. • Pos prueba para verificar los conocimientos adquiridos. • Asignar la elaboración de otra figura como tarea para la casa. 	Ejemplo de mapa conceptual Post prueba para verificar los conocimientos adquiridos Docente Alumnos

Juego No. 4 Lanzamiento de piedra (Ajawajawa)

**Objetivo que
persigue**

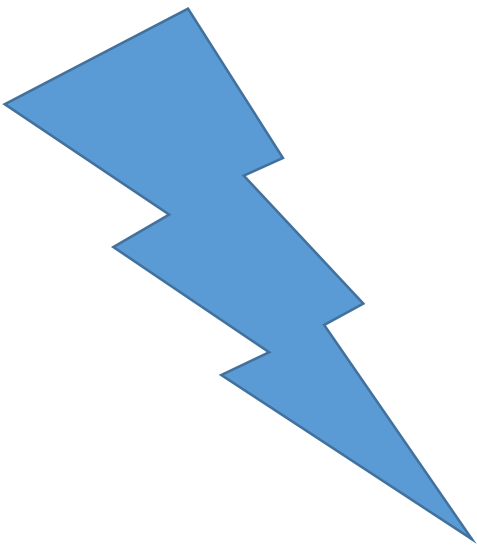


Evaluar el desarrollo de la imaginación y creatividad del aprendiz mediante el trabajo colaborativo como estrategia didáctica constructivista

Metodología



La dinámica del juego consiste en trazar una línea de referencia y ubicar a una distancia prudente (adultos 15 metros, adolescentes 10 metros y niños 8 metros) una piedra como punto de referencia. Luego cada participante realiza el lanzamiento, ganando la persona que más se aproxime a la roca de referencia. Ver figura a continuación



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Lanzamiento de piedra (Ajawajawa).		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu • Mostrar la foto del juego y pedirles que la describan • Aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes e invitarlos a compartirlo con el resto de los estudiantes. • Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. • Invitarlos a participar en la actividad. 	Fotos del juego Piedras Tiza Pre-prueba
Desarrollo: Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas • Trabajo en equipo • Construcción de conceptos, sentido común. • Recreación de los conocimientos matemáticos para el cálculo de trazar una línea de referencia y ubicar a una distancia prudente • Fomentar el respeto hacia el equipo ganador 	Docente Alumnos
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<ul style="list-style-type: none"> • Verificación de los conocimientos adquiridos. • Preguntas sobre su opinión sobre el juego • Motivación para compartir la experiencia con sus ancestros. 	Preguntas de post-prueba Docente Alumnos

Juego No. 5 Trompo wayuu (Achochojowa)

Objetivo que
persigue

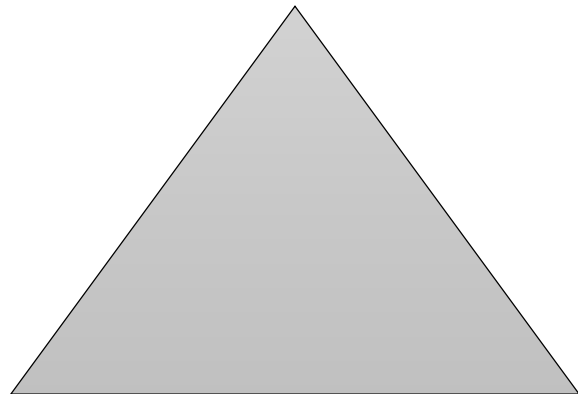
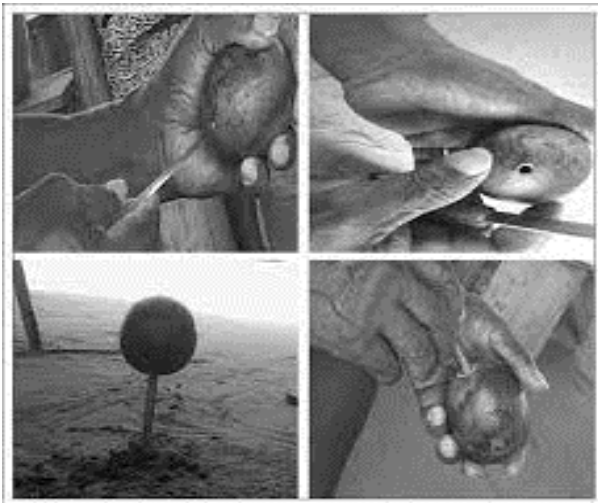


Evaluar la comunicación asertiva y el auto reconocimiento de los aprendices y el trabajo en equipo, como estrategias constructivistas, en la elaboración y juego del trompo.

Metodología



Es un juego recreativo practicado por niños, adolescentes y jóvenes. Se fundamenta en la elaboración del trompo utilizando el fruto del árbol de totumo (Crescentia cujete). Ver figura a continuación..



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Trompo wayuu (Achochojowa)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Explorar si conocen el del árbol de totumo • Mostrar una foto del trompo que van realizar • Motivarlos a su elaboración 	Foto del fruto del totumo Y del trompo. Docente Alumnos
Desarrollo: Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visita a las zonas donde se encuentra la mata de totumo. ✓ Se forman grupos para que por cada uno de estos retiren del árbol ubicado, ✓ Se les enseña a perforar en uno de sus extremos ✓ Se les induce a extraer la pulpa de su interior ✓ Una vez seco el totumo a utilizar se introduce la punta del trompo elaborada esta de madera; ✓ Se les explica que el juego consiste en poner a girar el trompo en el suelo, para esto alrededor de la punta de madera se enrolla una cuerda (extraída de la planta conocida con el nombre común de maguey) firme y la punta sobrante. ✓ Aprendizaje colaborativo ✓ Trabajo en equipo. 	Fruto del totumo Cuerda Materiales para darle forma al trompo Docente Alumnos
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo para que resuman el procedimiento seguido para la elaboración del trompo. • Fomentar el compartimiento de la experiencia con sus representantes. 	Docente Alumnos

Juego No. 6 *Lanzamiento de flecha* *(Achipajawa)*

Objetivo que persigue



Evaluar las competencias matemáticas de los estudiantes a través del cálculo de las distancias requeridas para el lanzamiento de la flecha

Metodología



Este juego de competencia se práctica entre varios participantes y es jugado por adolescentes, jóvenes y adultos. Se puede realizar de dos formas: la primera consiste en darle en el blanco a un punto de referencia utilizando como instrumentos el arco y la flecha, el participante que más se acerque gana y la segunda manera de jugarlo es trazar una línea de referencia donde cada competidor impulsa con su arco la flecha dejándola desplazarse libremente por el aire hasta que esta baje al suelo; en este caso, se mide el trayecto recorrido, ganando el sujeto que logró desplazarla a una mayor distancia.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Lanzamiento de flecha (Achipajawa)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Presentarles un arco y flecha y preguntarles cómo se juega • Invitarlos a la elaboración de este juego. 	Arco y flecha Guía de procedimientos a seguir para la elaboración del juego.
Desarrollo: Explicación y Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de adivinanzas: • Mostrar una foto con los materiales requeridos para la elaboración del juego y preguntarles cuales de estos creen que se usan. • Mediar la elaboración del juego a través del trabajo en equipo. • Recordar los materiales que se usan para medir las distancias. • Motivarlos a medir las distancias de alcance de las flechas. • Lluvia de ideas, confirmación de expectativas. 	Fotos de los siguientes materiales: árbol de trupillo (<i>Prosopis juliflora</i>), uvito (<i>Cordia dentata</i>) o el árbol de calabaza (<i>Crescentia cujete</i>). Materiales para la elaboración del arco y flecha. Docente Alumnos
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	Realizar una post-prueba para que recuerden los materiales usados y el procedimiento. Motivarlos a que compartan la experiencia vivida con sus representantes.	Elaboración de arco y flecha. Docente Alumnos

Juego No. 7 *La yuca (Aiyawa)*

*Objetivo que
persigue*



Evaluar el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo durante la realización del juego de la yuca

Metodología



Es un juego recreativo de fuerza, practicado por hombres y mujeres de diferentes edades. Recibe este nombre por motivos que el juego imita la forma de halar el tubérculo de la yuca al momento de desenterrarlo de la tierra. La dinámica consiste en que un grupo de jugadores/as se sostienen de forma fuerte uno del otro por la parte de atrás de la cintura de cada jugador/ra evitando ser soltados; en este juego gana la persona que dure más agarrada de su compañero.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Juego de la yuca (Aiyawa):		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu • Mostrar la foto del juego y pedirles que la describan • Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. • Invitarlos a participar en la actividad. 	<p>Mostrar la foto del juego para ser descrita.</p> <p>Cuestionario para explorar los conocimientos previos</p> <p>Docente</p> <p>Alumnos</p>
Desarrollo: Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> • Simular el arranque de la yuca • Conformar equipos para el juego • Promover el respeto hacia el otro • Establecer las reglas del juego. • Fomentar el aprendizaje colaborativo. 	<p>Estudiantes</p> <p>Docente</p>
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<p>Realizar un recuento sobre el procedimiento del juego por escrito.</p> <p>Motivarlos a que comenten esta actividad con sus representantes.</p>	<p>Postprueba</p>

Juego No. 8 ***Sonido con instrumentos musicales*** ***(Jirocainay)***

Objetivo que persigue

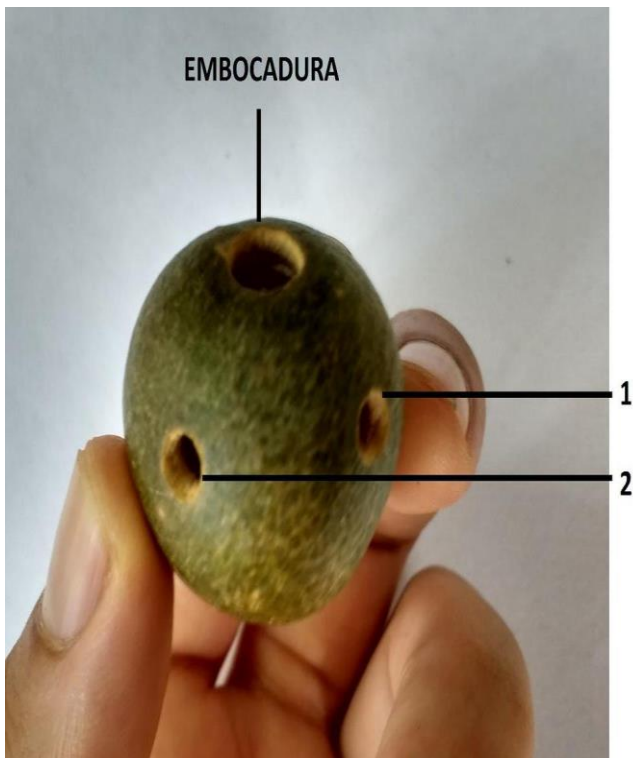


Evaluar la creatividad e ingenio del aprendiz para elaborar y generar sonidos usando productos de su entorno.

Metodología



Para su desarrollo se utiliza el fruto del árbol de Toco negro (*Capparis pachaca*) y su origen se deriva del ingenio de los aborígenes por imitar el sonido del viento. En este caso se toma el fruto, se pone a secar y se extrae su contenido interno compuesto de semillas y pulpa. Seco el fruto se procede a pulirlo, luego se le realizan tres orificios localizado uno en la parte superior y los otros dos ubicados a cada lado. Después, con la ayuda de las manos los orificios se tapaban y al soplarlos se generaban sonidos particulares. La persona que realice el mayor número de sonidos ganaba el juego. Adicional a esto, el instrumento lo utilizaban ancestralmente los adultos para llamar y enamorar a las mujeres. La práctica de este juego se desarrollaba en las actividades de pastoreo y en las visitas a los jagüeyes en búsqueda de agua.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Sonido con instrumentos musicales (Jirocainay)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Mostrar fotos del fruto • Preguntar para que son los agujeros y para qué sirven • Lluvia de ideas 	Fruto del toco negro Docente Alumnos
Desarrollo: Explicación y Mediación de la actividad a través del andamiaje	<p>Explicar los pasos a seguir para construir el instrumento musical.</p> <p>Preguntar si lo han usado antes</p> <p>En equipos tratar de imitar el sonido del viento</p> <p>Invitarlos a participar en el juego. Discutir las diferencias de los sonidos emitidos. Trabajo colaborativo Aprendizaje significativo.</p>	Instrumento ya construido Docente Alumnos
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<p>Motivarlos a compartir la experiencia musical vivida con los padres.</p> <p>Demostrar el auto reconocimiento cultural a través de la remembranza ancestral.</p> <p>Motivarlos a la construcción del instrumento en su hogar.</p>	



**INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA
SAN RAFAEL DEL PAJARO**

***JUEGO
CONSTRUYO Y
APRENDO DESDE MI CULTURA***

REVISTA PEDAGÓGICA

***DISEÑADA EN COLABORACIÓN CON LA UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO Y LA
INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA SAN RAFAEL DEL PAJARO***

Autora

ROSELIS FLOREZ DUARTE

PRESENTACIÓN

Esta revista pedagógica tiene como objetivo servir de guía a los docentes interesados en implementar el juego ancestral wayuu como estrategia didáctica constructivista, dentro de sus prácticas pedagógicas. Esta guía representa el resultado de una experiencia investigativa realizada como practica integral dentro de los requisitos que se exigen para la completación del trabajo de grado en la Universidad Antonio Nariño.

El contenido de esta revista se encuentra dividido en ocho (8) actividades pedagógicas que requieren de dos (2) horas de clase cada una para su implementación. Es decir está pensado para ser dictado en dieciséis (16 horas) académicas. Cada una de estas actividades incluye:

- a) El objetivo de cada uno de estos juegos con base en la teoría constructivista
- b) La metodología a seguir para su implementación, acompañado de la evidencia fotográfica que facilita su comprensión.
- c) Ficha didáctica que comprende las estrategias empleadas durante los tres momentos de la clase (inicio, desarrollo y cierre) así como también la duración de cada actividad.

Se espera que esta revista sea un soporte teórico y metodológico para la institución y para otros usuarios que deseen implementar esta estrategia didáctica.

Juego No. 1 **La Wayuunkeera** **(Muñeca de Barro).**

**Objetivo que
persigue**

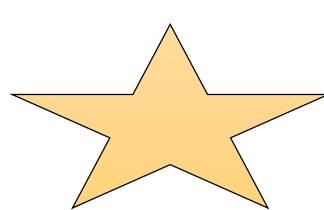


Evaluar el trabajo en equipo, como estrategia didáctica constructivista, en los aprendices, durante la elaboración de los muñecos de barro.

Metodología



El juego consiste en la elaboración de muñecas de barro y recipientes ancestrales como tinajas, ollitas, platos entre otros. En el juego, para hacerlo más divertido, las jovencitas tejen pequeños chinchorros (es como especie de una hamaca grande tejida manualmente por las artesanas wayuu utilizado para descansar) donde acuestan a las muñecas de barro para mecerlas. Ver figura.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: La Wayuunkeera (Muñeca de Barro)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Activación de conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Preguntas para explorar los conocimientos previos de los estudiantes • Lluvia de ideas • Prueba Diagnostico 	<ul style="list-style-type: none"> • Barro • Guía de procedimiento para la elaboración de las figuras de barro. • Prueba diagnóstica
Desarrollo: Explicación y mediación de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Promover el trabajo en equipo. • Mediar la participación de los estudiantes • Fomentar el auto reconocimiento • Incentivar la comunicación asertiva • Mediar la labor realizada por el alumno a través del andamiaje. • Solución de problemas relacionados con el uso y manejo del barro. 	Estudiantes Docentes Materiales: barro, agua.
Cierre: Retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de retroalimentación • Preguntas sobre el desarrollo de la actividad. • Fomentar el compartir del desarrollo de la actividad con sus representantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de muñecas de barro y recipientes ancestrales como tinajas, ollitas, platos entre otros.

Juego No. 2 **Carrito de cardón** **(Louttajirawa)**

**Objetivo que
persigue**

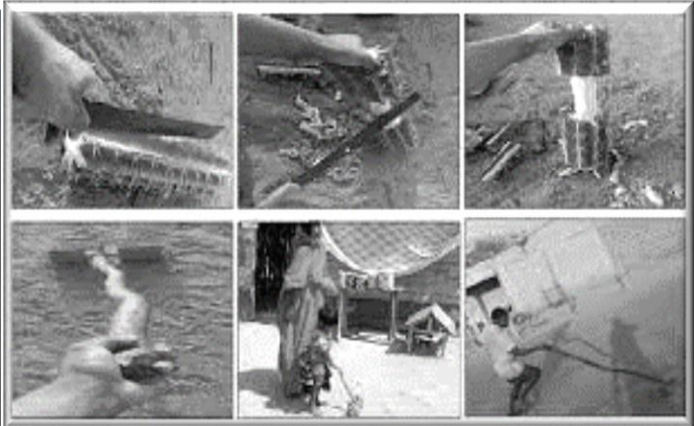
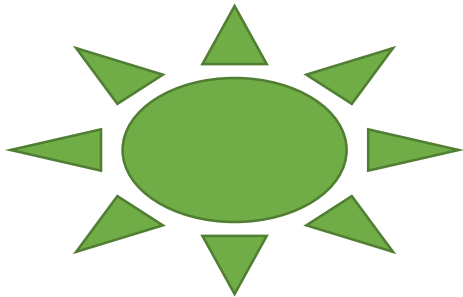


Evaluar la comunicación asertiva, el auto reconocimiento y el trabajo en equipo durante la elaboración y juego de los carritos de cardón.

Metodología



Este juego se fundamenta en la construcción de un juguete; en este caso un carrito tomando como materia prima para su elaboración una especie vegetal conocida en la región con el nombre de cardón guajiro (*Stenocereus griseus*). En este juego se pone a prueba la imaginación, destreza y agilidad del wayuu para su elaboración. Ver figura a continuación.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Carrito de cardón (Louttajirawa).		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio Exploración de conocimientos culturales previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo en wayuu • Prueba diagnóstica para explorar lo que saben. • Compartir los conocimientos previos con los estudiantes • Activar las expectativas de lo que se trata el juego 	Cardones, guía de procedimiento de construcción Docente Alumnos
Desarrollo Mediación del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia de Ensayo-error, durante la construcción del carrito • Conjeturas acerca de cómo quedara el carrito • Trabajo en equipo. • Refutaciones, dinámica creadora, construcción de conceptos, sentido común. • Premio al equipo que elaboro mejor el carrito. 	Estudiantes Docentes Materiales de construcción
Cierre: Retroalimentación y asignación de tareas	<ul style="list-style-type: none"> • Fomento de Comunicación asertiva acerca de que les pareció el juego. • Resumen del procedimiento desarrollado para la elaboración del carrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplo de resumen de la actividad realizada paso a paso. • Cuestionario post-actividad. Docente Alumnos

Juego No. 3 *Hilo de tejer (Asoulajawaa)*

**Objetivo que
persigue**

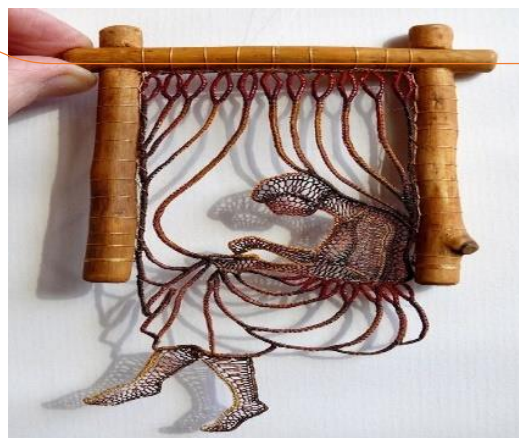
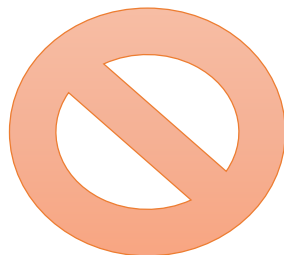


**Evaluar la formación de valores, la creatividad
y el auto reconocimiento durante la elaboración
de figuras con hilo de tejer**

Metodología



Este juego es tradicional wayuu, en él se da representar de figuras con hilo, este practica tanto en la alta Guajira, como en la Guajira sabana (media Guajira). El juego del hilo consiste en la recreación de imágenes, la cual se realiza con un pedazo de hilo (nailon, lana, o cualquier otro tipo de cuerda), al cual se le atan las dos puntas o extremos, formando así una especie de círculo, ya que la ideas es evitar que se le encuentre un inicio o un final al hilo. Las figuras a continuación muestran este tipo de juego.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Elaboración de figuras con Hilo de tejer (Asoulajawaa)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Preguntas al equipo sobre lo que saben acerca de este juego. • Prueba diagnostica 	Hilo de tejer Agujas Guía de procedimiento de elaboración Fotos de las figuras
Desarrollo Explicación y Mediación de la Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la elaboración de figuras propias de la cultura wayuu • Incentivar el trabajo en equipo • Invitarlos a desarrollar su creatividad en la elaboración de figuras • Fomento del respeto hacia el otro 	Ejemplos de figuras ya hechas Fotografías.
Cierre Retroalimentación y asignación de tareas.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un mapa conceptual acerca de los pasos seguidos para la elaboración de las figuras. • Invitarlos a que compartan sus productos con los padres. • Pos prueba para verificar los conocimientos adquiridos. • Asignar la elaboración de otra figura como tarea para la casa. 	Ejemplo de mapa conceptual Post prueba para verificar los conocimientos adquiridos Docente Alumnos

Juego No. 4 Lanzamiento de piedra (Ajawajawa)

**Objetivo que
persigue**



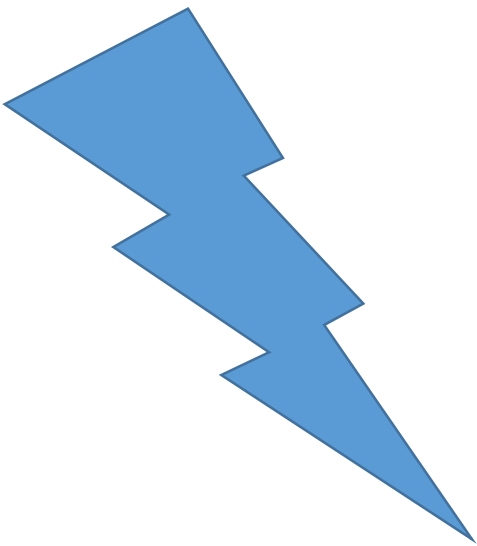
Evaluar el desarrollo de la imaginación y creatividad del aprendiz mediante el trabajo colaborativo como estrategia didáctica constructivista

Metodología



La dinámica del juego consiste en trazar una línea de referencia y ubicar a una distancia prudente (adultos 15 metros, adolescentes 10 metros y niños 8 metros) una piedra como punto de referencia.

Luego cada participante realiza el lanzamiento, ganando la persona que más se aproxime a la roca de referencia. Ver figura a continuación



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Lanzamiento de piedra (Ajawajawa).		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu • Mostrar la foto del juego y pedirles que la describan • Aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes e invitarlos a compartirlo con el resto de los estudiantes. • Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. • Invitarlos a participar en la actividad. 	Fotos del juego Piedras Tiza Pre-prueba
Desarrollo: Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas • Trabajo en equipo • Construcción de conceptos, sentido común. • Recreación de los conocimientos matemáticos para el cálculo de trazar una línea de referencia y ubicar a una distancia prudente • Fomentar el respeto hacia el equipo ganador 	Docente Alumnos
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<ul style="list-style-type: none"> • Verificación de los conocimientos adquiridos. • Preguntas sobre su opinión sobre el juego • Motivación para compartir la experiencia con sus ancestros. 	Preguntas de post-prueba Docente Alumnos

Juego No. 5 Trompo wayuu (Achochojowa)

Objetivo que
persigue

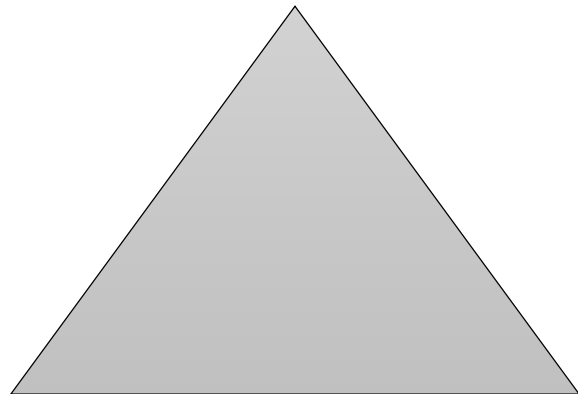
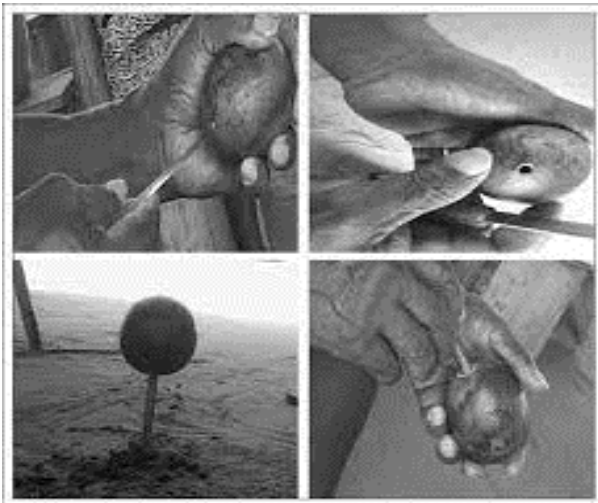


Evaluar la comunicación asertiva y el auto reconocimiento de los aprendices y el trabajo en equipo, como estrategias constructivistas, en la elaboración y juego del trompo.

Metodología



Es un juego recreativo practicado por niños, adolescentes y jóvenes. Se fundamenta en la elaboración del trompo utilizando el fruto del árbol de totumo (Crescentia cujete). Ver figura a continuación..



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Trompo wayuu (Achochojowa)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Explorar si conocen el del árbol de totumo • Mostrar una foto del trompo que van realizar • Motivarlos a su elaboración 	Foto del fruto del totumo Y del trompo. Docente Alumnos
Desarrollo: Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visita a las zonas donde se encuentra la mata de totumo. ✓ Se forman grupos para que por cada uno de estos retiren del árbol ubicado, ✓ Se les enseña a perforar en uno de sus extremos ✓ Se les induce a extraer la pulpa de su interior ✓ Una vez seco el totumo a utilizar se introduce la punta del trompo elaborada esta de madera; ✓ Se les explica que el juego consiste en poner a girar el trompo en el suelo, para esto alrededor de la punta de madera se enrolla una cuerda (extraída de la planta conocida con el nombre común de maguey) firme y la punta sobrante. ✓ Aprendizaje colaborativo ✓ Trabajo en equipo. 	Fruto del totumo Cuerda Materiales para darle forma al trompo Docente Alumnos
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo para que resuman el procedimiento seguido para la elaboración del trompo. • Fomentar el compartimiento de la experiencia con sus representantes. 	Docente Alumnos

Juego No. 6 *Lanzamiento de flecha* *(Achipajawa)*

Objetivo que persigue



Evaluar las competencias matemáticas de los estudiantes a través del cálculo de las distancias requeridas para el lanzamiento de la flecha

Metodología



Este juego de competencia se práctica entre varios participantes y es jugado por adolescentes, jóvenes y adultos. Se puede realizar de dos formas: la primera consiste en darle en el blanco a un punto de referencia utilizando como instrumentos el arco y la flecha, el participante que más se acerque gana y la segunda manera de jugarlo es trazar una línea de referencia donde cada competidor impulsa con su arco la flecha dejándola desplazarse libremente por el aire hasta que esta baje al suelo; en este caso, se mide el trayecto recorrido, ganando el sujeto que logró desplazarla a una mayor distancia.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Lanzamiento de flecha (Achipajawa)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Presentarles un arco y flecha y preguntarles cómo se juega • Invitarlos a la elaboración de este juego. 	Arco y flecha Guía de procedimientos a seguir para la elaboración del juego.
Desarrollo: Explicación y Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de adivinanzas: • Mostrar una foto con los materiales requeridos para la elaboración del juego y preguntarles cuales de estos creen que se usan. • Mediar la elaboración del juego a través del trabajo en equipo. • Recordar los materiales que se usan para medir las distancias. • Motivarlos a medir las distancias de alcance de las flechas. • Lluvia de ideas, confirmación de expectativas. 	Fotos de los siguientes materiales: árbol de trupílo (<i>Prosopis juliflora</i>), uvito (<i>Cordia dentata</i>) o el árbol de calabaza (<i>Crescentia cujete</i>). Materiales para la elaboración del arco y flecha. Docente Alumnos
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<p>Realizar una post-prueba para que recuerden los materiales usados y el procedimiento.</p> <p>Motivarlos a que compartan la experiencia vivida con sus representantes.</p>	Elaboración de arco y flecha. Docente Alumnos

Juego No. 7 *La yuca (Aiyawa)*

*Objetivo que
persigue*



Evaluar el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo durante la realización del juego de la yuca

Metodología



Es un juego recreativo de fuerza, practicado por hombres y mujeres de diferentes edades. Recibe este nombre por motivos que el juego imita la forma de halar el tubérculo de la yuca al momento de desenterrarlo de la tierra. La dinámica consiste en que un grupo de jugadores/as se sostienen de forma fuerte uno del otro por la parte de atrás de la cintura de cada jugador/ra evitando ser soltados; en este juego gana la persona que dure más agarrada de su compañero.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Juego de la yuca (Aiyawa):		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo en wayuu • Mostrar la foto del juego y pedirles que la describan • Llenar el cuestionario pre-evaluativo con los conocimientos compartidos. • Invitarlos a participar en la actividad. 	<p>Mostrar la foto del juego para ser descrita.</p> <p>Cuestionario para explorar los conocimientos previos</p> <p>Docente</p> <p>Alumnos</p>
Desarrollo: Mediación de la actividad a través del andamiaje	<ul style="list-style-type: none"> • Simular el arranque de la yuca • Conformar equipos para el juego • Promover el respeto hacia el otro • Establecer las reglas del juego. • Fomentar el aprendizaje colaborativo. 	<p>Estudiantes</p> <p>Docente</p>
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<p>Realizar un recuento sobre el procedimiento del juego por escrito.</p> <p>Motivarlos a que comenten esta actividad con sus representantes.</p>	<p>Postprueba</p>

Juego No. 8 ***Sonido con instrumentos musicales*** ***(Jirocainay)***

Objetivo que persigue

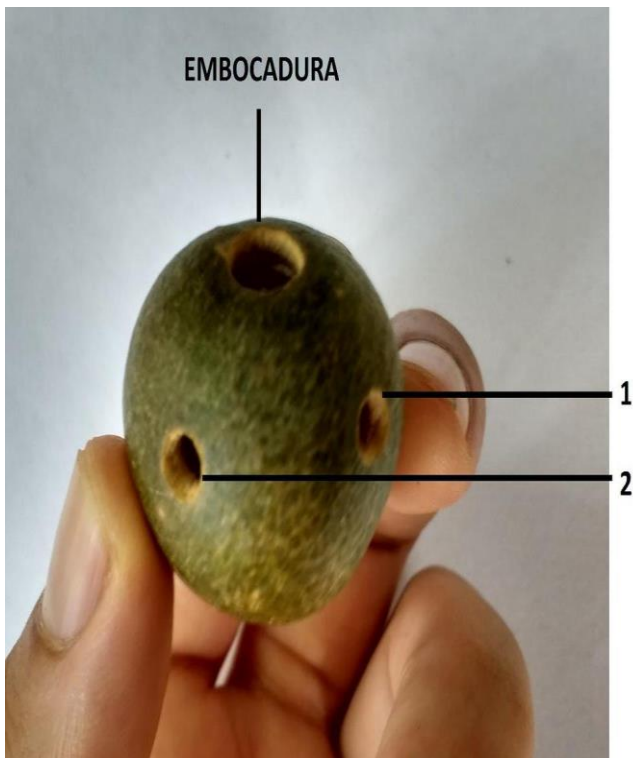


Evaluar la creatividad e ingenio del aprendiz para elaborar y generar sonidos usando productos de su entorno.

Metodología



Para su desarrollo se utiliza el fruto del árbol de Toco negro (*Capparis pachaca*) y su origen se deriva del ingenio de los aborígenes por imitar el sonido del viento. En este caso se toma el fruto, se pone a secar y se extrae su contenido interno compuesto de semillas y pulpa. Seco el fruto se procede a pulirlo, luego se le realizan tres orificios localizado uno en la parte superior y los otros dos ubicados a cada lado. Después, con la ayuda de las manos los orificios se tapaban y al soplarlos se generaban sonidos particulares. La persona que realice el mayor número de sonidos ganaba el juego. Adicional a esto, el instrumento lo utilizaban ancestralmente los adultos para llamar y enamorar a las mujeres. La práctica de este juego se desarrollaba en las actividades de pastoreo y en las visitas a los jagüeyes en búsqueda de agua.



FICHA DIDÁCTICA

Nombre de la Actividad: Sonido con instrumentos musicales (Jirocainay)		Duración de la Actividad: 2 horas académicas
Etapas de la clase	Estrategias	Recursos
Inicio: Exploración y Activación de los conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo wayuu • Mostrar fotos del fruto • Preguntar para que son los agujeros y para qué sirven • Lluvia de ideas 	Fruto del toco negro Docente Alumnos
Desarrollo: Explicación y Mediación de la actividad a través del andamiaje	<p>Explicar los pasos a seguir para construir el instrumento musical.</p> <p>Preguntar si lo han usado antes</p> <p>En equipos tratar de imitar el sonido del viento</p> <p>Invitarlos a participar en el juego. Discutir las diferencias de los sonidos emitidos. Trabajo colaborativo Aprendizaje significativo.</p>	Instrumento ya construido Docente Alumnos
Cierre: Retroalimentación del objetivo planteado.	<p>Motivarlos a compartir la experiencia musical vivida con los padres.</p> <p>Demostrar el auto reconocimiento cultural a través de la remembranza ancestral.</p> <p>Motivarlos a la construcción del instrumento en su hogar.</p>	