

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
DE LOS PROYECTOS DE AULA, EN ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO DE
BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA CAPITAN MIGUEL LARA DEL
MUNICIPIO DE PUERTO LOPEZ META

MUÑOZ DIAZ ELVIA MILENA ID: 336020

PINZON JIMENEZ LEIDY LILIANA ID: 335860

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

VILLAVICENCIO

2017

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
DE LOS PROYECTOS DE AULA, EN ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO DE
BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA CAPITAN MIGUEL LARA DEL
MUNICIPIO DE PUERTO LOPEZ META

MUÑOZ DIAZ ELVIA MILENA Id: 336020

PINZON JIMENEZ LEIDY LILIANA Id: 335860

Trabajo de grado

Proyecto de investigación para optar el título en Licenciatura Pedagogía Infantil

Asesor

TERESITA SERRANO ARIAS

Magíster en investigación

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

VILLAVICENCIO

2017

Nota de aceptación

TERESITA SERRANO ARIAS

Director de Grado

Dedicatoria

A Dios, por la darnos sabiduría, amor, paciencia, salud y las herramientas necesarias para el logro de esta meta.

A nuestras madres, por su ejemplo, orientación y apoyo incondicional para lograr de nuestros sueños, factor fundamental de motivación y fortaleza ya que en los momentos difíciles siempre estuvieron apoyándonos con sus consejos y amor a no decaer sino a buscar nuestros sueños.

A amigos y familiares que de una u otra manera siempre nos dieron palabras de aliento y motivación en los momentos de dificultad para afrontar este gran reto.

Agradecimientos

Expresamos nuestros agradecimientos a:

Primeramente a Dios y a los educadores que en esta largo proceso nos inculcaron y nos enseñaron a no decaer con dedicación y compromiso siempre nos estuvieron motivando a llegar a esta meta.

A Teresita Serrano Arias, asesora de trabajo de grado, por su entereza, acompañamiento, dedicación y compromiso siempre motivándonos a llegar a la meta y a siempre ser los mejores profesionales.

A la Institución Educativa Capitán Miguel Lara por abrirnos las puertas y brindarnos confianza para obtener la información requerida para la ejecución de nuestro proyecto sin el apoyo de ellos no hubiera sido posible realizar esta investigación.

Al señor Darío Manrique herrera, quien nos brindó la información necesaria sobre las cuadrillas de San Martín, y su experiencia de hacer parte de estas.

Al señor Gerardo Rodríguez cantautor de música llanera, quien nos dio el conocimiento inevitable de aquellos juegos que practicaba en su infancia.

Título del proyecto

Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de los proyectos de aula, en estudiantes del grado segundo de básica primaria de la institución educativa capitán Miguel Lara del municipio Puerto López Meta.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	1
Abstract.....	3
Introducción	5
Capítulo 1	7
1. Planteamiento del problema	8
1.2 Formulación del problema	10
2. Justificación	11
3. Objetivos.....	13
3.1 Objetivo general.....	13
3.2 Objetivos específicos	13
Capítulo 2	14
4. Marco referencial.....	15
4.1 Antecedentes.....	15
4.2 Marco Teórico	17
5. Descripción del contexto	22
5.1 Contexto geopolítico del municipio Puerto Lopez, Meta, espacio en el que viven los estudiantes.	22
Capítulo 3	35
6. Tipo de investigación	36
6.1 Metodología.....	36
6.2 Población y muestra.....	37
6.2.1. Población.....	37
6.2.2 Unidad de análisis.	38
6.3 Técnicas e instrumentos para recoger información.....	38
7.1 Procedimiento.....	40
7.2 Análisis de los resultados.	41
8. Conclusiones	65
9. Recomendaciones	67
10. Referencias.....	68

11. ANEXOS72

Lista de imágenes.

Imagen 1. Mapa del departamento del Meta..... 29

Lista de fotografías.

Fotografía 1. Monumento del obelisco ombligo de Colombia.	29
Fotografía 2. Laguna la venturosa.	30
Fotografía 3. Entrada del colegio Capitán Miguel Lara.....	31
Fotografía 4. Salón del grado segundo.....	33
Fotografía 5. Entrada de los niños al colegio Capitán Miguel Lara.....	35
Fotografía 6. Estudiantes del grado segundo.....	35
Fotografía 7. Polideportivo del colegio Capitán Miguel Lara.....	37
Fotografía 8. Pasillos del colegio Capitán Miguel Lara.....	39
Fotografía 9. Juego tarro quemado.....	48
Fotografía 10. Recogiendo el tarro	48
Fotografía 11. Niños corriendo a esconderse.....	49
Fotografía 12. Realizando el hueco para iniciar a jugar	50
Fotografía 13. Lanzando la pelota.....	51
Fotografía 14. Recogiendo la pelota para iniciar el juego.....	51
Fotografía 15. Corriendo para no ser ponchado.....	51
Fotografía 16. Juego tradicional vara de premios.....	52
Fotografía 17. Planta de taparo	53
Fotografía 18. Enrollando el trompo para ser lanzado.....	54
Fotografía 19. Lanzando el trompo.....	55

Fotografía 20. Bailando el trompo.....	55
Fotografía 21. Vendando los ojos para iniciar el juego de la gallina ciega.....	56
Fotografía 22. Jugando a la gallina ciega.....	56
Fotografía 23. Juego tradicional bolo criollo.....	57
Fotografía 24. Juego tradicional el escondite.....	58
Fotografía 25. Juego tradicional el mararay	59
Fotografía 26. Saludo cuadrillas de San Martín.....	60
Fotografía 27. Juego desafío o las guerrillas de las cuadrillas san Martín.....	61
Fotografía 28. Juego las oes de las cuadrillas de san Martín.....	62
Fotografía 29. Juego el peine de las cuadrillas de san Martín.....	63
Fotografía 30. Juego medias plazas de las cuadrillas de san Martín.....	64
Fotografía 31. Juego el caracol de las cuadrillas de san Martín.....	65
Fotografía 32. Juego las alcancías de las cuadrillas de san Martín.....	66
Fotografía 33. Juego las culebras de las cuadrillas de san Martín.....	67
Fotografía 34. Juego el paseo de las cuadrillas de san Martín.....	68
Fotografía 35. Juego la despedida de las cuadrillas de san Martín.....	69

Resumen

El presente proyecto busca establecer desde los juegos tradicionales, como ambientes de aprendizaje estrategia para el desarrollo De los proyectos de aula, primarios de la Institución Educativa Capitán Miguel Lara del municipio de Puerto López Meta.

La propuesta surge de la necesidad evidenciada de aportar una estrategia pedagógica al proceso de enseñanza realizado por la docente del grado segundo de la institución Capitán Miguel Lara. Esto dado que el proceso, por ella implementado, es lo que Luis Not (1997) define como un proceso de educación tradicional (p.28). En él, los conocimientos adquiridos por los estudiantes, son tomados por los conocimientos que los docentes poseen, aquello que recuerda o que ha sido aprendido a través de procesos educativos que han cursado o los adquiridos por experiencias propias. En éste proceso los estudiantes no participan activamente de su formación, se imitan a repetir lo aprendido.

Reconociendo que los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, en su Ley General de Educación 115 (1994), los estándares básicos de competencias (2005), los derechos básicos de aprendizaje (2006), promueven cambios significativos en los procesos de enseñanza –aprendizaje, buscando que sean dinamizadores, interactivos, motivadores, que propendan desde el conocimiento del individuo, el aprendizaje significativos, el aprender a aprender, el conocimiento, aprendizaje y uso de la ciencia, así como el reconocimiento de los entornos culturales.

Desde las prácticas pedagógicas de las estudiantes de Licenciatura en Pedagogía Infantil, en la institución educativa Capitán Miguel Lara, se promovió el desarrollo de un proceso

investigación que permitió crear un camino diferente para los procesos de enseñanza-aprendizaje. Ello exigió recoger información sobre el método y estrategias empleadas por la docente en sus clases, el conocimientos de los entornos culturales en lo que habita el estudiante, para llevarlos a considerar, como un ambientes de aprendizaje y con base en ellos, el diseño de una estrategia pedagógica que llevará al desarrollo de proyectos de aula, con el fin de proponer otro camino para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La metodología implementada para alcanzar los objetivos propuestos, tenía un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, que facilitaba de manera permanente cambios en el proceso, los cuales dependían de las necesidades de las investigadoras y la población.

Palabras claves: Cultura, proyectos de aula, juegos tradicionales, ambientes de aprendizaje.

Abstract

The present project seeks to establish from the traditional games, as environments of learning, strategy for the development of the classroom projects, primary of the Educational Institution Captain Miguel Lara of the municipality of Puerto López Meta.

The proposal arises from the evident need to provide a pedagogical strategy to the teaching process carried out by the teacher of the second grade of the Capitán Miguel Lara institution. This is because the process, implemented by it, is what Luis Not (1997) defines as a traditional education process (p.28). In it, the knowledge acquired by the students, are taken by the knowledge that the teachers possess, that which they remember or that has been learned through educational processes that they have completed or those acquired through their own experiences. In this process the students do not participate actively in their training, they imitate themselves in repeating what they have learned.

Recognizing that the guidelines of the Ministry of National Education, in its General Education Law 115 (1994), the basic competency standards (2005), the basic learning rights (2006), promote significant changes in the teaching-learning processes, seeking to be dynamic, interactive, motivating, that propendan from the knowledge of the individual, significant learning, learning to learn, knowledge, learning and use of science, as well as the recognition of cultural environments.

From the pedagogical practices of the students of Bachelor in Child Pedagogy, in the Capitán Miguel Lara educational institution, the development of a research process was promoted that allowed creating a different path for the teaching-learning processes. This required gathering

information about the method and strategies used by the teacher in their classes, the knowledge of the cultural environments in which the student lives, to take them to consider, as a learning environment and based on them, the design of a pedagogical strategy that will lead to the development of classroom projects, in order to propose another path for the development of teaching-learning processes.

The methodology implemented to achieve the proposed objectives had a qualitative approach of a descriptive nature, which permanently facilitated changes in the process, which depended on the needs of the researchers and the population.

KEY WORDS: Culture, classroom projects, traditional games, learning environments.

Introducción

Este proyecto titulado, los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de los proyectos de aula, en estudiantes del grado segundo de Básica primaria de la Institución Educativa Capitán Miguel Lara del municipio de Puerto López Meta, forma parte de un proyecto macro desarrollado por las estudiantes y docentes que forman parte del Semillero de investigación, PEDAGOCENCIA del programa Licenciatura en Pedagogía Infantil y del Grupo de Investigación Trabajo del Llano de la corporación Universitaria Minuto de Dios Vicerrectoría Regional Llanos.

Dado que el desarrollo del estudio, se encuentra supeditada al proyecto macro se hace necesario mencionar, para su comprensión, algunos elementos de la estructura de éste.

El título del macro proyecto es, entornos culturales como ambientes de aprendizaje para el desarrollo de proyectos de aula en los grados de segundo de Básica Primaria del departamento del Meta. Su objetivo general es el de establecer desde los entornos culturales como ambientes de aprendizaje, el desarrollo de proyectos de aula en los grados de Segundo de las Instituciones de la Básica Primaria Ciclo I, del departamento del Meta, Colombia.

El aporte del proyecto, al macro proyectos, se supedita a evidenciar elementos que desde los juegos tradicionales, que puedan ser asumidos dentro de una estrategias que facilite el desarrollo de los proyectos de aula, de los estudiantes del grado segundo de básica primaria en las institución educativa.

El método investigativo a seguir es propuesto desde la investigación macro, éste es el enfoque cualitativo de tipo descriptivo que facilita construir una estructura flexible, que permite ajustar los procesos a las necesidades del investigador, y de la comunidad (Taylor, 1987), (Casilimas, 2002). El proyecto de juegos, la asume para ser alcanzar el objetivo general.

La población sujeto de investigación son las docentes del grado segundo de la Básica de las Instituciones educativas del departamento del Meta, que tienen convenio con el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios Vicerrectoría Llanos. La muestra fue la institución educativa, Capitán Miguel Lara, ubicada en el municipio de puerto López Meta, escogida por conveniencia. (Hernández, Fernández Baptista, 2012).

Así contextualizando la estructura del proyecto, se expone el contenido del mismo para su comprensión. En el primer capítulo se aborda el planteamiento del problema, el objetivo general y los específicos, así como la justificación del proyecto.

En el segundo capítulo se aborda en el Marco referencial, iniciando por los antecedentes que buscan contextualizar los diferentes estudios que se han desarrollado, en relación al tema de central de la investigación. Un marco teórico que expone los principales referentes teóricos que sustentan el trabajo e asumen para comprender los conceptos y enfoques que ayuden a comprender el fenómeno y a elaborar una propuesta que coadyuve a mitigar un poco la falencia evidenciada como lo es el desarrollo de proyectos de aula en los grados de segundo de la básica primaria.

Tercer capítulo trata de la metodología propuesta, y las técnicas para recoger información, así como el procedimiento desarrollado, los resultados que se obtuvieron.

Capítulo 1

1. Planteamiento del problema

La Ley General de Educación 115 (1994) busca que en las instituciones educativas, especialmente en la básica primaria, se creen espacios interactivos, en los que los estudiantes puedan interactuar activamente en los entornos naturales, culturales, científicos, para que a través de ellos, sean partícipes de sus propios procesos de aprendizaje, de aprendan a aprender y desarrollar habilidades que les permitan interactuar con su entorno naturales y artificiales, que le permitan desarrollar las habilidades y valores necesarios para vivir, convivir, ser productivo y seguir aprendiendo a lo largo de la vida (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

En la institución educativa Capitán Miguel Lara del municipio de Puerto López Meta, a través de la observación aplicada por las estudiantes de práctica pedagógica, del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, se evidencia que la docente, a pesar de tener interés en implementar estrategias que beneficien el desarrollo integral del estudiante, mantiene como método, que implementa en sus clases, el tradicional, en el que aún los estudiantes, ven limitada su acción a las actividades y tareas que propone la docente, en las que repiten información tomada de diferentes fuentes, pero que su aplicación, se limita a responder a una tarea, a consultas con un objetivo preconcebido por la docente, a responder a exámenes, limitado todo ello a la consecución de lo expuesto en los derechos básicos de aprendizaje (Ministerio de Educación 2006).

Teniendo en cuenta que, los cambios, la transversalidad del currículo, el aprendizaje significativo, se puede lograr a través de estrategias pedagógicas que propendan por la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, en los que haga un reconocimiento del entorno, de la ciencia, del trabajo en equipo, la investigación, las estudiantes de prácticas, elabora una propuesta que apoye el trabajo de la docente en el salón de clase.

Ello lleva a generar la siguiente pregunta de investigación que desde los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo De los proyectos de aula, en estudiantes del grado segundo de Básica primaria de la Institución Educativa Capitán Miguel Lara del municipio de Puerto López Meta y tres objetivos específicos que fueron: - Identificar el modelo pedagógico y las estrategias didácticas implementadas por la docente del grado segundo de la Institución Educativa capitán Miguel Lara del municipio de Puerto López, Meta. – Comprender los entornos culturales como ambientes de aprendizaje de los estudiantes del grado segundo de Primaria de la Institución. - Definir los proyectos de aula como estrategias pedagógicas para la construcción de procesos de enseñanza-aprendizaje.

La metodología para este proyecto es de enfoque cualitativo de tipo descriptivo, las técnicas para recoger información, de fuentes primarias, fueron, la entrevista no estructurada y la observación directa participativa. Los instrumentos diseñados para recoger la información, fueron cuestionarios y fichas de observación aplicadas a expertos en los temas relacionados con la investigación.

La población sujeto de la investigación se escogió por conveniencia, y fue la maestra del grado segundo de la institución educativa Capitán Miguel Lara ya que con ellos tenían convenio

con el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, de la Vicerrectoría. En ella desarrollaban sus prácticas pedagógicas las estudiantes investigadoras.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo desde los entornos culturales, juegos tradicionales, se pueden estructurar proyectos de aula, como ambientes de aprendizaje, que ayuden al desarrollo en los estudiantes de la Básica Primaria de las institución educativas Capitán Miguel Lara del Municipio de Puerto López de Meta?

2. Justificación

Teniendo claridad que éste proyecto tiene como objetivo general, establecer desde los juegos tradicionales, una estrategia didáctica que permita el desarrollo de los proyectos de aula, en estudiantes del grado segundo de básica primaria en la Institución Educativa capitán Miguel Lara en el municipio de Puerto López, Meta. Su importancia radica en que con trabajos como éste se:

Evidencia la necesidad de abrir espacios en los que los directivos docentes, docentes, estudiantes y a la comunidad de la institución educativa reflexionen sobre las prácticas pedagógicas que se desarrollan al interior de la institución que permitan la identificación de las fortalezas y debilidades en su quehacer.

Abren espacios para la participación de toda la comunidad en los procesos pedagógicos con el fin de construir colectivamente un método propio que propenda por dar respuestas a sus necesidades académicas.

Facilita el trabajo interdisciplinario, la integración de las áreas del conocimiento, la transversalidad de las competencias propiciado por el desarrollo de los proyectos de aula.
Estructuras de trabajos de aula

La creación de ambientes de aprendizaje que faciliten el reconocimiento de la cultura local y nacional, facilita el aprendizaje significativo. Involucrar a la familia, la institución educativa, los entes gubernamentales, la empresa, organizaciones no gubernamentales interesadas en ayudar a la educación, construcción de su propio proceso de aprendizaje. Uso de las tics para acceder al conocimiento científico desarrollo de las competencias científicas al conocimiento de su entorno, de sus necesidades y de acciones que ayuden a su bienestar.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Establecer desde los juegos tradicionales, una estrategia didáctica que permita el desarrollo de los proyectos de aula, en estudiantes del grado segundo de básica primaria en la Institución Educativa Capitán Miguel Lara en el municipio de Puerto López, departamento del Meta.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar el método pedagógico y las estrategias didácticas implementadas por la docente del grado segundo de la Institución Educativa Capitán Miguel Lara del municipio de Puerto López Meta, en el desarrollo de sus clases.

- Comprender los entornos culturales, juegos tradicionales, como ambientes de aprendizaje de los estudiantes del grado segundo de Primaria de la Institución Educativa Capitán Miguel Lara.

- Definir los proyectos de aula como estrategias pedagógicas para la construcción de procesos de enseñanza-aprendizaje.

Capítulo 2

4. Marco referencial

4.1 Antecedentes

Los antecedentes de un proyecto de investigación, según Fernández, Hernández y Baptista (2009) permiten conocer el desarrollo en que se encuentran las investigaciones relacionadas con el tema de investigación propuesto. Se requiere que sean pertinentes y actualizados los proyectos referenciados.

A continuación se exponen investigaciones relacionadas con el tema central de la investigación:

Título del proyecto: Exploradores de la naturaleza: una experiencia de enseñanza de las ciencias en básica primaria. Autores: Juan Carlos Orozco Cruz, Olga Méndez Núñez, Gladys Jiménez Gómez, Steiner Valencia Vargas, Ingrid Vera Ospina. (2006)

Este proyecto es una estrategia pedagógica y didáctica para la enseñanza de las ciencias, desarrollada por el Centro de Investigaciones de la Universidad Pedagógica Nacional. En él se evidencia la importancia de la investigación educativa que se desarrollada en la escuela, la cual busca recuperar, no sólo las prácticas de enseñanza de los docentes, sino que propicia las condiciones de una forma diferente de hacer pedagogía. En ella se evidencia que debe existir una convergencia entre los intereses de maestros, los intereses de los estudiantes para el desarrollo de los procesos pedagógicos.

Título del proyecto: potenciación del aprendizaje por medio del proyecto de aula con saberes transversales. Autores: Jenny Paola Quiroga Ramírez. (2012).

Esta investigación se desarrolla con estudiantes de grado quinto del Colegio Rural basquilla durante el 2011. En ella se busca estructurar una estrategia didáctica que permita la transversalización de los contenidos del plan de estudios de la institución educativa, a través de diferentes actividades integradoras, en las que los saberes teóricos, se suman a los saberes de la vida cotidiana de los alumnos. Esta transversalidad se logró, tomando un sólo eje temático que sea el denominador común de las diferentes áreas del conocimiento. La investigación, permitió evidenciar cómo aquellos docentes de la básica primaria que no rotan, pueden fortalecer los procesos creativos y las interrelaciones entre los diferentes saberes para hacer más efectivo el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Título del proyecto: Estrategias de enseñanza aprendizaje en aula de medios. Autora: Ana Alicia Callejas P, estudiante de maestría en educación.

El proyecto busca el uso de las tecnologías como apoyo didáctico y como una herramienta para la enseñanza-aprendizaje de contenidos en las diferentes materias, es aplicado a estudiantes de los primeros grados de educación secundaria. En el estudio su objetivo era el de aplicar en el aula de medios, estrategias a utilizar por parte del docente para la enseñanza aprendizaje de los contenidos en las diferentes asignaturas, y contribuir a elevar la calidad de la formación de los estudiantes

4.2 Marco Teórico

En la última década los avances a nivel de desarrollo educativo han sido importante y han permitido crear propuesta significativas en todas las áreas del conocimiento, y en todos los ciclos de educación formal. Los avances más significativos, en los aprendizajes exigen su lectura, comprensión para su aplicación, y el ir de la mano de ellos y desde ellos crear propuestas pedagógicas significativas.

Las competencias asociadas a las transformaciones de pensamiento

Es así como hoy se habla de las competencias, las cuales las asocian a las transformaciones en el pensamiento y a nuevos enfoques de la educación. En ello se construyen las competencias, y sobre ellos la aplicación de los conocimientos. Así, visto se asumen entonces las competencias como aquellos aprendizajes que adquiere el individuo durante toda la vida y le ayudan no sólo a interactuar con el contexto, conocerlo, aprenderlo, sino a aplicar ese conocimiento para dar soluciones a los problemas presentados.

Así las competencias a nivel educativo, en las que se vinculan los conocimientos, las habilidades, las actitudes y valores, con la finalidad de formar integralmente al individuo evidencian que las competencias son “mucho más que un saber hacer en contexto, pues van más allá del plano de la actuación e implican compromiso, disposición a hacer las cosas con calidad, raciocinio, manejo de una fundamentación conceptual y comprensión” (Tobón, citado por p.57). Ellas, facilitan la relación individuo – entorno, en las que la apropiación con el medio en el que se desarrolla es fundamental.

Ellas toman todas las capacidades del educando, el saber, saber ser, el hacer, el saber hacer y las llevan a la práctica, resolviendo los problemas en diferentes contextos, con diferentes grados de profundidad (Juliao, 2004). Llevando a que los conocimientos, solo son significativos en la medida en que son usados, aplicados en situaciones de la vida real.

Aquí entra a tomar importancia los contextos en los que se forma el individuo. De ellos no sólo se toman sus instrumentos, el lenguaje, la cultura, los símbolos y signos, sino que de él se busca el adquirir conocimientos, habilidades, destrezas, para mejorar diferentes procesos. tipos de conocimientos.

Escobedo (citado por Duarte, 2006), establece que "(...) Desde la perspectiva de la educación para ser competentes en un determinado campo, es necesario conocer y comprender, poder cooperar armónicamente con los demás, ser sensible a los problemas del campo y sentir gusto en trabajar tratar de resolverlos" (p.65).

En Colombia, El Ministerio de Educación Nacional (2006) en la Guía N°3, define las competencias como: "Conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socio afectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí, para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retos". (p 49).

Dentro su estructura, a nivel de calidad el MEN, define unos estándares básicos de competencias, que se encuentran clasificados, como metas a alcanzar por los estudiantes y se deben desarrollar dentro de los programas curriculares, apoyados por procesos pedagógicos estructurados y que busquen éste fin, por recursos y procesos de evaluación que estudian su

cumplieron. Así la calidad de educación, sólo se da en la medida en que el estudiante se beneficie de la misma.

Desde allí, se estructura y comprende lo que son las competencias básicas, aquellas que según el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2009), se definen como “lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo” (p.9).

Un componente importante para el desarrollo de las competencias son los entornos culturales, y para ello, se definen a continuación.

La cultura y sus aportes al conocimiento. Conocer los aportes que desde la cultura se da al conocimiento, hace necesario, hacer un acercamiento a su definición, comprender qué es y cómo se encuentra en la sociedad. Jiménez (2005) define la cultura como

(...) un conjunto de hechos simbólicos presentes en una sociedad, (...) como pautas de significados históricamente transmitidos dados en formas simbólicas a través de las cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias. Lo simbólico son las expresiones artísticas, acciones, acontecimientos, cualidades o relaciones, modos de comportamiento, prácticas sociales, usos costumbre, vestido, alimentación, vivienda, objetos y artefactos las organizaciones del espacio y el tiempo en ciclos festivos (...) procesos sociales de significación y comunicación (p.p 67-68)

Ello lleva a considerar su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en relación a los conocimientos significativos, ya que su significancia se da en relación directa a que están en

toda la vida social del educando. El simbolismo con el que se construye su diario vivir, llevan a que en las instituciones educativas se debe partir de esta relación. De conocer los entornos en los que vive el individuo.

El juego una estrategia didáctica para aprender de la cultura. El jugar es una actividad que puede ejercer el individuo indistintamente de la edad en la que se encuentra. En él se desarrollan destrezas y habilidades a nivel motriz, de trabajo en equipo, de estrategias y a nivel cognitivo. Ayuda de igual manera a la socialización y a la comprensión de reglas que deben tenerse en cuenta a la hora de iniciar el jugar. A nivel de valores, ayuda a interiorizarlos y a comprender su importancia.

El juego que se desarrolla con fines educativos, es un juego que permite desde un objetivo preestablecido, el desarrollo de competencias o habilidades, estructuradas con éste fin. En él “se incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos del desarrollo de la creatividad”(Chacón, 2008, p.

El uso de esta estrategia permite crear entornos en los que el estudiante aprenda y desarrolle sus propias habilidades para la consecución de los logros esperados en diferentes áreas de conocimiento, por ello es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, antes de estructurar la actividad.

Los juegos tradicionales. Ayudan a la socialización del individuo, son transmitidos de generación en generación, y son espacios que ayudan a la reconstrucción continua del tejido social. Facilitan la comunicación entre las personas, ayudan al desarrollo de la identidad de las

generaciones, la continuidad de la historia, y contribuyen a la resolución simbólica de conflictos y tensiones sociales. Son juegos tradicionales el tejo, la zaranda, el trompo, las cuadrillas de San Martín, entre otros. Ministerio de Cultura (2014)

Otro componente importante son los ambientes en los que estudiantes aprenden, ya que en ellos construyen los procesos que le ayudaran a tener forma lo que aprenden.

Ambientes de aprendizaje. Su definición es amplia, y trata de tener en cuenta diferentes áreas del conocimiento que pueden ayudar a reconocer su significado. Lo importante de ello, es el identificar que en los ambientes de aprendizaje existe un espacio y un tiempo que fluctúa, que tiene movimiento, que tiene un objetivo y es el de desarrollar en el individuo competencias a través de la consecución de las metas propuestas. El alcanzarlas genera en el individuo un significado, un propósito que lo motiva a lograrlo Duarte (2003).

A esa definición de ambiente de aprendizaje, se le debe sumar el aporte que hace Battini (citado por Forneiro, 2008) “el espacio es como un espacio de vida, en el cual la vida se sucede y se desenvuelve: es un conjunto completo” (p.52). Por ello, la escuela, es un ambiente en el que pueden suceder muchas cosas, y que tienen significado para el educando, allí se crea un espacio en el que se identifica, en el que desarrolla diferentes actividades y esto genera identificación.

Desde lo escolar el ambiente de aprendizaje se define en cuatro dimensiones: dimensión física qué hay en el espacio y cómo se organiza; dimensión temporal cuándo y cómo se utiliza; dimensión funcional para qué se utiliza y en qué condiciones; dimensión relacional quién y en qué condiciones (Forneiro, 2008, p. 52). Exigiendo considerar que el ambiente sólo existe, cuando interactúan todas las dimensiones.

Es así que la escuela, debe construir, crear y recrear estos ambientes de aprendizaje en los que el educando interactúe y desarrolle sus habilidades y competencias necesarias para entrar a interactuar en la sociedad. El currículo, su didáctica, su pedagogía, son los encargados de orientar los procesos. De allí su importancia en el proceso del proyecto.

Entornos geopolíticos en el que habitan los estudiantes. En el presente trabajo se hace necesario conocer y describir el entorno sociocultural en el que habita el estudiante, identificar su desarrollo histórico y los espacios más significativos.

5. Descripción del contexto

5.1 Contexto geopolítico del municipio Puerto Lopez, Meta, espacio en el que viven los estudiantes.

Puerto López, se encuentra un punto equidistante, por esta razón se en el alto de Menegua una de las zonas más turísticas de la región por su belleza, se conoce a nivel nacional como Centro Geográfico de Colombia, se encuentra localizada la escultura del obelisco creada por el Colombiano Miguel Roa Iregui, en esta obra se describe gráficamente la ubicación geográfica, industria y economía, cultura, flora y fauna de este municipio, que está localizado en el centro norte del departamento del Meta.



Fotografía 1. Monumento del obelisco omblijo de Colombia.

Fuente fotográfica tomada por Leidy Pinzón. Municipio de Puerto López, Meta (2017).

Cuenta con dos vías de acceso, una, es a través de la carretera que lo une a Villavicencio, y la otra es a nivel fluvial, a través del río Metica. Se destaca también por ser la zona con más movimiento de carga hacia el centro del país. Transporta ganado, materiales de construcción y petróleo. (Alcaldía de puerto López Meta, 2017)

Zona del Piedemonte llanero. La altura sobre el nivel del mar, es de 180 metros el municipio de Puerto López meta colinda , al Norte con el municipio de Cumaral, Cabuyaro y el departamento de Casanare; Al oriente con el municipio de Puerto Gaitán; al sur con el municipio de San Martín, y al occidente con los municipios de San Carlos De Guaroa y Villavicencio. (García, 2012)



Imagen 1. Mapa del departamento del Meta.

Recuperado de: <http://tv taller.blogspot.com.co/2010/09/normal-0-21-false-false-false->

En cuanto a escenarios deportivos y recreativos en el área urbana, se cuenta con cinco parques, siete escenarios deportivos en las instituciones educativas, cinco canchas múltiples y dos polideportivos municipales. En el sector rural se cuenta con los escenarios deportivos existentes en las instituciones educativas y en su mayoría en regular estado y sin dotación de infraestructura adecuada. (Alcaldía de Puerto López Meta, 2017).



Fotografía 2. Laguna la venturosa.

Fuente fotografía tomada por Leidy pinzón puerto López Meta (2017)

En relación a la educación el municipio cuenta con una institución educativa privada y cuatro del sector público ubicadas en la cabecera municipal, con sedes educativas en las veredas; están supervisadas por director de núcleo y pertenecen a la Secretaría de Educación Departamental del Meta.

Dentro estas instituciones educativa esta, Capitán Miguel Lara.



Fotografía 3: Entrada de colegio Capitán Miguel Lara.

Fuente de fotografía tomada por leidy pinzón en puerto López Meta (2017)

De acuerdo al proyecto educativo Institucional (PEI, 2017), la institución educativa Capitán Miguel Lara se encuentra ubicada en el sector Nororiente del Municipio de Puerto López, entre las calles 3ra y 4ta y las carreras 5ta y 6ta del barrio Santander, Se encuentra ubicado en la zona urbana, su teléfono es 6452440 y su correo electrónico es mapa04_7@hotmail.com. Fue aprobado mediante resolución N° 5757 del 16 de octubre 2012, su nit: 822.001.160 DV 7, el código Dane: 150573000015, pertenece al núcleo educativo N°.5. El señor rector se llama Licenciado Antonio Neira Herrera.

Inicio siendo una institución de educación como dos escuelas una para niños y otra para niñas, abriéndose, esta última en el año 1957 con el nombre de Escuela Urbana de niñas y tenía

como sede una casa ubicada sobre la calle Quinta donde en las décadas de los setenta, ochenta y noventa (hasta el 2000).

Como se no se contaba con una sede propia, se trasladó, a donde actualmente se encuentran las oficinas de Telecom y recibió el nombre de Escuela Antonia Santos. En el año de 1963 el municipio vio la necesidad de una sede fija para escuela y adjudicó un lote en el barrio de Santander. Allí se comenzó su construcción, como parte del programa internacional Alianza para el progreso. Se edificaron seis salones por la calle cuarta, una unidad sanitaria, una dependencia para la dirección y un salón grande para actos culturales.

Al finalizar la década de los 60 el Instituto colombiano de Construcción Escolares (ICCE) construyó los salones de los bloques oriental y occidental y se trasladó la Escuela Antonio Santos a su sede propia, en jornada ordinaria con nueve cursos de básicas primaria y aproximadamente 350 alumnos, un director y nueve docentes.

En el año 1969 el departamento del Meta quiso conmemorar los 150 años de la batalla del Pantano de Vargas y resaltar el nombre de los catorce lanceros que hicieron posible la victoria contra los españoles, para ello se elaboraron catorce placas con dichos nombres, a la escuela se le dio una placa en homenaje al Capitán Miguel Lara, lo que llevó a su cambio de nombre que se formalizó a partir del 25 de julio de 1969.

En 1972 se organizó el centro de educación para adultos (primero en el municipio), en la jornada bajo dirección de la profesora Ana de Dios Duarte Gómez, dando cumplimiento al decreto 1761 de 1954. En el año 1978 se quiso romper con las diferencias de sexos y se realizó el primer ensayo de escuela mixta la cual duró un año, pero luego se institucionalizó en 1984,

cuando la comunidad educativa comprendió la necesidad de eliminar las barreras culturales, psicológicas y religiosas existentes que dificultaban el proceso de integración.

En 1982 se inauguró la banda marcial, la cual se adquirió con fondos de la Asociación de Padres y aporte de la administración municipal. El 9 de noviembre de 1987 se abren dos jornadas. En 1991 con la entrada en vigencia de la nueva constitución política de Colombia, se introduce el artículo 67 que considera la educación como derecho fundamental de toda persona, siendo este, un servicio público con función social y gratuita, en las instituciones del estado, determinando los niveles de preescolar, básica y media, para el año 1992 se presenta la propuesta de organizar el nivel de preescolar (primero en el municipio), y se institucionaliza, el grado cero (transición) obligatorio para niños y niñas de cinco años de edad, bajo de la dirección de la licenciada .



Fotografía 4: salón del grado 2. Fuente de fotografía tomada por leidy Pinzón, Puerto López Meta (2017)

Se presenta la propuesta de continuar con el ciclo de básica y ofrecer el grado Sexto de básica secundaria, solicitud que fue aceptada, dotada el aula correspondiente y nombrados los docentes requeridos, continuándose el proceso hasta completar el ciclo de básica secundaria (grado noveno).

En el año 1993 mediante acuerdo N° 056 del honorable consejo municipal se cambia nuevamente la razón social del colegio quedando establecido a partir de esta fecha como: Colegio Municipal Capitán Miguel Lara, y para garantizar el cumplimiento de prestación del servicio educativo se definen los niveles de preescolar y básica (primaria y secundaria).

En el año 1994 la secretaria de educación departamental la mediante resolución número 0472 del 13 de abril de ese año le entrega la licencia de funcionamiento al Colegio Municipal Capitán Miguel Lara, y en el transcurso de este se termina el encierro de la institución, se construye el aula múltiple, un aula, la unidad sanitaria para el nivel de preescolar y se dota con mobiliario.

En el año 1996 mediante resolución 1228 de la secretaria de educación departamental se le da la aprobación oficial al nivel de básica con la respectiva autorización de expedir el título de bachiller básico a los estudiantes del grado noveno (primera promoción). Debido a la inquietud del rector de la época se continuo con la idea de implementar el nivel de media vocacional, echo q se sucedió en el año 1997 con la apertura del grado Decimo y para el año 1998 el grado Once en la modalidad de Recreación y Turismo, aprobado por la secretaria de educación departamental mediante la resolución 1410 de diciembre 10 de 1998, año en el q se graduó la primera promoción de bachilleres en Recreación y Turismo.

A partir del año 1999 debido a diversos factores externos y ajenos a la institución se detiene el proceso de crecimiento que presentó durante los años anteriores, obligándose para el año siguiente el cierre del nivel de media vocacional por orden de la secretaria de educación departamental y mediante la resolución 790 de octubre de este año se aprueban los estudios solamente hasta el nivel básica.



Fotografía 5: Entrada de la institución educativa capitán Miguel Lara.

Fuente de fotografía tomada por leidy Pinzón, Puerto López Meta (2017)

A partir del año 2000 dentro de la restauración de la educación en el país, en la que se fusionaron algunas instituciones y estas eran dirigidas por un solo director o rector. Durante los años 2000, 2001 y 2002 podría decirse que la institución paso a un periodo de estancamiento ya que los factores que incidieron para el cierre del nivel de media vocacional seguían afectándola, presentándose una notable deserción de estudiantes, lo que obligó incluso a cerrar el grado noveno del nivel de básica.

A pesar de esto la institución seguía mejorando en su estructura física y dotación, ya que gracias a los aportes del gobierno municipal, se construyó y doto el comedor escolar, la sala de sistemas, reparación en un cien por ciento de los pisos de las aulas de clases, cancha múltiple, pasillos, corredores y andenes de la institución; ya se da inicio al proyecto de implementación de los centros orquestales satélite de Batuta Meta en convenio con la corporación de orquestas juveniles e infantiles Batuta y la colaboración de la Alcaldía Municipal, que acogió en un comienzo a 120 niños.



Fotografía 6: .Estudiantes del grado 2.

Fuente de fotografía tomada por leidy Pinzón, Puerto López Meta (2017)

A comienzo del año 2003 la institución comienza a salir de la crisis en que se encontraba y por iniciativa de todos los miembros de la comunidad se inicia un nuevo proceso, como es el conseguir nuevamente la apertura del nivel de media técnica y con un gran esfuerzo de los actores del proceso se matriculan nuevamente alumnos para el grado noveno y se inician los trámites con la elaboración del proyecto para la ampliación de cobertura e implementación de la

media técnica ante la secretaria de educación departamental, la cual se obtuvo el día 5 de noviembre de este año mediante la resolución número 2271, autorizándose a la institución la apertura del grado decimo para el 2004 y undécimo en el 2005 con la modalidad de Informática especialidad en ensamble y mantenimiento de computadores.



Fotografía 7. Polideportivo del colegio Capitán Miguel Lara.

Fuente de fotografía tomada por Leidy Pinzón, Puerto López Meta (2017)

Iniciando el proceso con la matrícula de 26 alumnos para el grado decimo en dicha modalidad, se inicia también las gestiones para lograr establecer convenios que nos permitan articular la institución con el sector productivo o apoyar la información en este nivel con universidades o empresas que tengan afinidad con la modalidad establecida, así se establece contactos con Sena, Unillanos, Universidad cooperativa de Colombia e IBM.

De este proceso se obtiene la inclusión del colegio con el convenio firmado por la secretaria de Educación Departamental y el Sena para apoyar las instituciones de media técnica con la articulación de la media y los alumnos matriculados para el grado decimo en el 2005 inician la formación SENA en Ensamble de computadores. Esta nueva etapa obliga a adecuar y dotar la institución de acuerdo con sus necesidades y exigencias; y buscando mejorar las

condiciones y espacios se desarrollan los siguientes proyectos: dotación de la sala de informática con 30 computadores (20 con la alcaldía y 10 con la gobernación); construcción y dotación de escritorios de la sala de profesores; ampliación y dotación de 3 computadores para la biblioteca; construcción de una aula alterna de sistemas adecuada como laboratorio para la modalidad y consecución de 20 computadores del programa Computadores para educar.

En el año 2006 se gradúa la segunda promoción de bachilleres técnicos en informática y la primera promoción de técnicos del Sena con certificado de actitud profesional en ensamble de computadores. En el año 2007 se logra la remodelación de la institución en su planta física con la construcción de trece aulas nuevas, laboratorio de ciencias e informática y unidad sanitaria para el nivel de preescolar, con recursos de la alcaldía municipal y la gobernación departamental. La ampliación de la cobertura del programa Batuta: de dos a seis pre orquestas infantiles, escuela de violines y coros polifónicos infantiles con una matrícula aproximada de 250 estudiantes. En el año 2011 fue nombrado rector de la institución Licenciado, Antonio Neira Herrera, quien promueve conjuntamente con sus docentes una institución organizada con buena disciplina y buen rendimiento académico logrando a partir de esta fecha ubicar la institución con buenos puntajes en el ICFES, logrando así para el año 2014 dos becas nacionales del programa Ser piloto propuesta por el Ministerio de Educación Nacional.

Lo mismo sucede para el año 2015 tres estudiantes logran becas nacionales, y un estudiante logro ser campeón departamental, nacional y campeón centroamericano y del caribe en el deporte del taekwondo; en el año 2015 se logró la terminación del polideportivo una obra muy necesaria para los niños y niñas de nuestra institución. En el año 2016 la institución obtuvo

un reconocimiento a nivel departamental por su excelente desempeño a nivel académico, (Índice Sintético de la Calidad), siendo una de las mejores en el municipio.



*Fotografía 8: Pasillos de la institución educativa Capitán Miguel Lara
Fuente de fotografía tomada por leidy Pinzón, Puerto López Meta (2017).*

Además adopto el Programa Todos a Aprender (PTA), donde fue seleccionada como la institución pionera de este programa, igualmente por sus logros se focalizo en el programa Colegios diez TIC. La institución sea caracterizada por ser una abanderada de la buena disciplina que redundo en excelentes logros académicos. Con el lema “construimos excelencia con el talento humano empresarial”.

Además cuenta con una parte administrativa como lo son las oficinas (Rectoría, secretaría académica, secretaría de rectoría, pagaduría, coordinación, 34 docentes). Su infraestructura cuenta con 25 salones, una sala de sistemas, una cafetería. Manejan dos jornadas en la tarde preescolar hasta 5 de primaria y la mañana preescolar hasta grado 11. Nos enfocaremos con el

grado 2 B que cuenta con 13 niñas, 18 niños el colegio Capitán Miguel Lara con lleva a los valores y principios hacer personas responsables, autónomas, creativos, crítico, dinámico, ecológico, investigadores, emprendedores y tendrá un alto sentido de pertenencia a la institución.

Para que se logre una comprensión significativa, en el proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario contar con herramientas pedagógicas que le permitan al estudiante entender ese proceso de aprehensión del conocimiento e involucrarlo con sus pre-conceptos para que pueda el mismo estudiante generar una nueva estructura dentro de su experiencia de vida personal y social y ahí gana la utilidad del nuevo conocimiento (Arboleda, 2005).

Capítulo 3

6. Tipo de investigación

6.1 Metodología

El enfoque propuesto para el desarrollo de la investigación es cualitativo de tipo descriptivo que permite implementar un diseño flexible que puede ser organizado, dependiendo de las necesidades del investigador, la comunidad, y los resultados que se van encontrando. (Taylor, 1987), (Casilimas, 2002). Esto lleva a que la función principal del investigador sea la de comprender, ayudar a construir conceptos desde el punto de vista de los sujetos de estudio como un proceso interactivo que permite la comprensión del entorno, de las acciones desarrolladas por la comunidad y de los cambios que se han dado en su interior. (Salgado, 2007).

Las técnicas para recoger información, dada las características de sus fuentes de información, docente, expertos, es entrevista no estructurada que permite, en la medida en que se avanza en el proceso, construir, precisar, organizar, preguntas, diálogos, ya que las personas que son la fuente primaria de información, se encuentran inmersas en relaciones con situaciones, entornos, sentimientos, acciones que la afectan, exigiendo con ello, implementar una estructura no vertical o cerrada de indagación; por el contrario, debe ser una dinámica, flexible, cambiante sin dejar perder su objetivo.

Para efectos de reflexión y análisis de la información, las investigadoras consideraron oportuno y como apoyo, asumir en los primeros momentos de la investigación la técnica de análisis documental, que permite desde diferentes fuentes información, adquirir conocimientos sobre la realidad estudiada, sus actores y fenómenos.

La información se obtendría de diversas formas, personal, institucional, formal e informal, ya que a través de ella, se puede conocer los nombres, funciones, de las personas clave en la situación socio-cultural, objeto de estudio (Casilimas, 2002), (Álvarez y Arturo, 2011).

A estas técnicas se suma la observación participante, que implementada desde la primera fase de la investigación, ayuda a contextualizar la problemática a través de la caracterización del entorno físico y social.

La entrevista individual no estructurada, con temas guías, en la que se proponen charlas informales con los sujetos objetos de la investigación. Esto ayuda a las investigadoras a orientar la entrevista sobre temas específicos del proyecto. (Álvarez y Arturo, 2011), (Casilimas, 2002).

6.2 Población y muestra

6.2.1. Población.

Docentes del grado segundo de las instituciones educativas de la Básica Primaria Ciclo I, que tengan convenio con el programa de Pedagogía Infantil de La Corporación Universitaria Minuto de Dios Vicerrectoría Llanos.

Educandos del grado segundo de básica primaria de la institución educativa Capitán Miguel Lara de carácter oficial, del municipio de Puerto López Meta.

6.2.2 Unidad de análisis.

- Docentes del grado de segundo de básica primaria de la institución educativa Capitán Miguel Lara.
- El modelo pedagógico es variable y flexible y la didáctica que es utilizada.
- Estudiantes del grado de segundo de la institución.
- El comportamiento de los niños en el aula de clase es versátil y en su desempeño académico.
- Habitantes del municipio con mayor antigüedad.
- Variable: tradiciones, cultura y juegos tradicionales.

6.2.3 Muestra. Esta, se definió por muestreo por conveniencia. (Hernández, 2005). Se selecciona a una docentes del grado segundo de la institución educativa de la Básica Primaria Ciclo I, Capitán Miguel Lara, que tenía convenio con el programa de Pedagogía Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de dios Vicerrectoría Llanos, en la que una de las investigadoras hacía práctica pedagógica.

Los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Capitán Miguel Lara y 5 habitantes seleccionados de las personas más antiguas de la región.

6.3 Técnicas e instrumentos para recoger información.

El enfoque cualitativo exige recoger información de sujetos como fuentes primarias a través de un lenguaje verbal, palabra hablada, o escrita, en la que la persona expresa lo que se siente o piensa y un lenguaje no verbal, simbólico, signos, gestos, imágenes, que deja ver la

conducta de los sujetos observados, de los procesos dados, de las relaciones con el entorno, con sus semejantes (Fernández, Hernández y Baptista, 2005, p 4012). Estas relaciones deben ser comprendidas y analizadas y sus resultados deben conducir a nuevos conocimientos.

La información que es tomada de la observación directa, tiene su fuente principalmente en la explorar ambientes, contextos, subculturas y/o de la mayoría de los aspectos de la vida social de los sujetos, objetos de la investigación (Grinnell, citado por Hernández, Fernández y Baptista 2005). De igual manera Patton, (citado por Hernández, Fernández y Baptista 2005) considera que la observación de las actividades que se desarrollan en los contextos o ambientes, de las relaciones entre personas que participan en las actividades y los significados de las mismas, permite observar más que la realidad inmediata, toda una historia de saberes, conceptos, conocimientos, realidades.

De la entrevista no estructurada, que no exige guion previo. “El investigador tiene como referentes la información sobre el tema. La entrevista se va construyendo a medida que avanza la entrevista con las respuestas que se dan” (Peláez, et al., 2009, p.4). Se elaboraron unos instrumentos guías que orientaron la charla y ayudó a las investigadoras a indagar sobre temas específicos del estudio (Álvarez et al., 2011), (Sandoval C, 2002). (Ver anexo N° 2).

Para la técnica de observación participante, se diseñaron una ficha de observación que permitió recoger y sistematizar la información de los sujetos informantes. (Ver anexo N°4) (Ver Anexo N° 5), (Ver anexo N°6), (Ver Anexo N° 7)

Los documentos y enseres que refiere, para esta investigación a los documentos oficiales de la Institución Educativa como el Proyecto Educativo Institucional (MacMillan & Schumacher, 2005, p. 52)

7.1 Procedimiento

Se contactó a la docente de la institución, y se le solicitó su ayuda para conocer algunos componentes del método que desarrolla durante su clase, Se elaboró una entrevista no estructurada y se fue aplicando en la medida en que se desarrollaban las actividades. El objetivo era el conocer el método que empleaba con los estudiantes del grado segundo de la básica primaria. Esta entrevista se dio durante el tiempo que las estudiantes investigadoras, se encontraban realizando su práctica pedagógica. La entrevista se llevó a cabo como charlas informales entre la docente y la investigadora, en las horas de descanso de los estudiantes, y en las clases.

El instrumento fue un cuestionario, relacionado con temas escogidos dentro del Semillero de investigación que permitieron conocer sin evaluar el método de la docente.

De igual manera se llevó a cabo una observación participativa, en el salón de clase, ya que al ser practicantes se podían colaborar con la docente en el desarrollo de las actividades propias de la clase. La información se sistematizó en una ficha de observación. Se llevó a cabo, durante el tiempo que la investigadora desarrollaba sus prácticas pedagógicas.

La entrevista no estructurada a expertos conocedores de los juegos tradicionales del Meta. Primero se identificó al experto de estas representaciones culturales, se ubicaron en el municipio de Puerto López, y San Martín, lugar donde vivían. El instrumento utilizado para recoger

información fue cuestionario con temario guía, que oriento la entrevista, la cual se sistematizó, analizo y sacaron conclusiones. Para la escogencia del experto en cultura tradicional, los juegos, se tuvo en cuenta la experticia en cuanto a conocimientos, del entrevistado, y se convalidaron en el Semillero de investigación. Se apoyó la entrevista con una ficha para la sistematización de los datos, en la que se tuvo en cuenta, algunos parámetros del Ministerio de Cultura (2014).

La técnica de documentos y enseres, se desarrolló durante todo el proceso. Se buscó información en base de datos que permitieron la estructuración del marco teórico, en documentos institucionales que permitieron conocer la institución educativa y el municipio donde viven.

7.2 Análisis de los resultados.

El trabajo se desarrolla con docente y expertos en cultura inmaterial, esto implica que, como dice Hernández, Fernández y Baptista (2005), se obtengan datos que pueden ser clasificados en las siguientes categorías: conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones con el medio o con las comunidades, pensamientos, experiencias, procesos de actividades, todas ellas manifestadas a través del lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal o colectiva.

La información se recolecta con el fin de comprender y analizar el objeto de la investigación y comprender los procesos estudiados, para generar, con ello, nuevo conocimiento.

Los indicadores que ayudan a comprender el fenómeno y sistematizarlo para analizar y construir nuevos conocimiento, son:

La práctica docente, asumida como la conducta asumida y acciones desarrolladas por la docente para el desarrollo de las clases. Se evidencia que la docente desarrolla un método

tradicional, que la lleva a orientar todas sus acciones pedagógicas hacia el transmitirles, a los estudiantes los conocimientos sin evaluar la pertinencia, importancia, interés, significado, tiempo, para el estudiante.

El método se apoya con estrategias como las tareas, exposiciones, consultas, que pueden desarrollarse dentro y fuera del aula de clase. Los temas dados están en la programación curricular y buscan completar las temáticas que por diversas razones no se completaron en clase.

Las clases son rutinarias, se llama a lista, según el horario se dicta la clase, verificando de manera permanente que se cumpla con el currículo. Se dictan las clases según el horario, dándole prelación a la asignatura de matemáticas, se da en las primeras horas de la mañana. La profesora expone en el tablero el tema, los estudiantes lo copian en el cuaderno, no se hacen preguntas, sólo uno que otro niño, dice no haber entendido. Se deja tarea para ser resuelta en la casa. Las estrategias desarrolladas por la docente, no varían mucho de las aprendidas por ella en su proceso de formación. El mantenerlo es justificado por la conveniencia que genera el considerar que lo maneja y ha dado buenos resultados. No es del interés cambiarlo ya que esto requiere capacitación, tiempo y ella no cuenta ni con recursos ni con tiempo.

Juegos tradicionales, se recogió de expertos en el tema a quienes se les agradece su colaboración. Para los juegos se manejaron indicadores relacionados con la edad, la cantidad de persona, los materiales e instrumentos utilizados, el espacio en el que se juega.

A continuación se presenta lo encontrado:

Ficha registro de información

Tarro quemado

Edad en la que se práctica: 6-8 años

Espacio en el que se juega: Parque

Número de participantes: 4-8

Materiales y elementos utilizados: Botella plástica

Descripción del juego: Primero se debe buscar una botella plástica se deja en la mitad del parque o sitio adecuado, después un integrante del juego debe patear la botella el que patea la botella debe ir a recogerla y devolverse de para tras sin voltear a mirar cuando llega donde estaba la botella empieza a buscar los compañeros que están escondidos. El último que encuentre es quien va a buscar la botella y la debe patear y de este modo se pueden ir turnando.

Fotografía:



Fotografía 9. Jugando tarro quemado (tirando el tarro para recogerlo).

En la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón grado segundo

Fuente: fotografía tomada por Leidy Pinzón, Puerto López Meta, (2017)



*Fotografía 10. Jugando tarro quemado (está recogiendo el tarro para salir a buscar sus amigos). En la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón grado segundo
Fuente: fotografía tomada por Leidy Pinzón, Puerto López Meta, (2017)*



*Fotografía 11. Jugando tarro quemado (corriendo a esconderse para que los encuentren). En la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón grado segundo
Fuente: fotografía tomada por Milena Muñoz, Puerto López Meta, (2017)*

Ficha registro de información

Cinco huecos

Edad en la que se práctica: 8 a 12 años

Espacio en el que se juega: Parque

Número de participantes: 7-10

Materiales y elementos utilizados: Pelota de goma y cinco huecos en la tierra

Descripción del juego: Se hace los huecos en la tierra se pueden hacer del tamaño que uno quiera, se puede hacer con la cola de la botella de plástico y con un pimpón se lanzan el pimpón o pelota según a la persona que le caiga es quien sale a ponchar mientras que los demás están de puesto en puesto eso se llama tapos, o bases donde ellos van a estar como en un seguro, pero no se demorar en cada base debe de ser rápido para llegar a la meta que es la de 5 huecos cuando llegan ahí deben decir 5 huecos.

Fotografía:



*Fotografía 12. Jugando cinco huecos (realizando el hueco para empezar a jugar)
Tomada en la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón grado segundo
Fuente : Leidy Pinzón, Puerto López Meta, (2017)*



Fotografía 13. Jugando cinco huecos (lanzando la pelota para ver quien poncha en lo cinco huecos). En la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón grado segundo
Fuente tomada por Milena Muñoz, Puerto López Meta, (2017)



Fotografía 14. Jugando cinco huecos (cogiendo la pelota para jugar cinco huecos)
Tomada en la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón grado segundo
Fuente: fotografía tomada por Leidy Pinzón, Puerto López Meta, (2017)



Fotografía 15. Jugando cinco huecos (corriendo para no ser ponchados) Tomada en la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón grado segundo.
Fuente: fotografía tomada por Leidy Pinzón, Puerto López Meta, (2017)

Ficha de sistematizar

La gallina ciega

Edad en la que se práctica: 14-16 años

Espacio en el que se juega: Parque

Número de participantes: Equipos pero sólo un representante

Materiales y elementos que se utilizan: Pañoleta y recurso humano

Elaboración: el juego consiste en tapar los ojos a un compañero, darle vueltas según con el fin de desorientarlo para que salga encontrar sus compañeros con los ojos vendados. El objetivo encontrar sus amigos con los ojos vendados.

Descripción del juego: el juego consiste en tapar los ojos a un compañero, darle vueltas según con el fin de desorientarlo para que salga encontrar sus compañeros con los ojos vendados. El objetivo encontrar sus amigos con los ojos vendados.

Fotografía:



Fotografía 22. Jugando la gallina ciega. Tomada en la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón Fuente: fotografía tomada por Milena Muñoz en Puerto López. Meta, (2017).



Fotografía 22. Jugando la gallina ciega. Tomada en la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón Fuente: fotografía tomada por Milena Muñoz en Puerto López. Meta, (2017)

Ficha de sistematizar

El trompo

Edad en la que se práctica: 8-15 años

Espacio en el que se juega: Espacio en el que se juega

Número de participantes: Equipos pero sólo un representante

Materiales y elementos que se utilizan: madera del araguaney, guácimo, totumo, naranjo, guayabo, punta de clavo y guaral.

Elaboración: Se corta un pedazo de palo, se le da forma de globo en la parte de arriba se le hace una cabeza pequeña, en la parte de abajo termina en punta. En ella, se clava una puntilla que facilite que gire la madera.

Descripción del juego: Se enrolla el tronquito de la parte de arriba y luego se baja bien prensado hasta la punta del clavo, se le pasaba por un lado y se enrollaba de abajo hacia arriba bien y se lanza haciendo bailar, y quien gana es quien más lo haga bailar y así poder ejecutar diferentes piruetas o maniobras.

Fotografía:



Fotografía 18. Enrollando el trompo para ser lanzado. Tomada en la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón grado segundo Fuente: fotografía tomada por Leidy Pinzón, Puerto López Meta, (2017).



Fotografía 19. Lanzando el trompo .Tomada en la .I.E Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón grado segundo Fuente: fotografía tomada por Leidy Pinzón, Puerto López Meta, (2017).



Fotografía 20. Bailando el trompo. Tomada en la IE Capitán Miguel Lara, a básica primaria salón grado segundo Fuente: por Leidy Pinzón, Puerto López Meta, (2017).

Ficha registro de información

La zaranda

Edad en la que se práctica: 1-18 años

Espacio en el que se juega: Patio

Número de participantes: Una (mujer)

Materiales y elementos utilizados: Totumo, palito, cordel o pita

Descripción del juego: Los juegan las mujeres. Se considera que con el juego, las mujeres pueden conseguir novio.

De la parte superior del palito se enrolla un cordel que al halarlo hace girar la zaranda, a esta totuma se le abren orificios para que al momento de lanzarla o girarla penetre el aire y produzca el sonido característico, generalmente quien hace bailar la zaranda es la mujer, porque los hombres con los trompos lo que busca es romperla y así poder ganar el juego.

Fotografía:



Fotografía 17. Planta de taparo.

Fuente de fotografía tomada por Marleny Rivera en Cumaral Meta (2017)

Ficha registro de información

Vara encebada

Edad en la que se práctica: 14-16 años

Espacio en el que se juega: Parque

Número de participantes: Equipos pero sólo un representante

Materiales y elementos utilizados: Vara de palo grueso que se clava en el piso

Descripción del juego: Como se juega: el juego consiste en engrasar una vara 3mts. De altura y cada concursante se encargar de subir por la vara hasta el tope, cada concursante puede llevar la misma vestimenta que desee menos calzado. La vara solo se puede limpiar con la misma vestimenta que llevé puesta, no debe llevar ningún objeto en las manos. El objetivo subir la vara para lograr coger los premios que hay en esta.

Fotografía:



Fotografía 16. Vara de premios juego tradicional, recuperada de: <https://www.flickr.com/photos/roybello/8176839293>

Ficha de sistematizar

Bolo criollo

Edad en la que se práctica: 3 a 7 años

Espacio en el que se juega: Parque con espacio amplio.

Número de participantes: 6-10.

Materiales y elementos que se utilizan: Muñeco de trapo

Elaboración: Es similar al juego de bolos conocidos por todos, su variación consiste en que este solo tiene tres muñecos a tumbar, ubicados a unos 25 metros de distancia gana el que más rápido tumbe los bolos.

Fotografía:



Fotografía 23. Juego tradicional del bolo criollo

Recuperado de: <http://juegosdemiregion.blogspot.com.co/2013/11/bolo-criollo.html>

Ficha de sistematizar

El Mararay

Edad en la que se práctica: 3 a 7 años

Espacio en el que se juega: Espacio libres.

Número de participantes: 6-10.

Materiales y elementos que se utilizan: Semilla de mararay , recurso humano

Elaboración:

Consiste en que el contrario adivine cuántas unidades de Mararay tiene en la mano el jugador. La pregunta se formula de varias maneras con la malicia y la picardía propia del llanero.

Ejemplo cuantas palomas tengo. Quien gana va acumulando mararayeres que luego se cuentan en dinero o paga penitencia.

Fotografía:



Fotografía 25. Juego tradicional el mararay

Recuperado de: <http://deporteyculturadelosllanosorientales.blogspot.com.co/2014/10/los-juegos-tradicionales-del-llano.html>

Ficha de sistematizar

Cuadrillas de San Martín el Saludo

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió

Elaboración: Cada cuadrilla se acerca al centro de la plaza, los moros deben girar así la derecha y los galanes así la izquierda formando un arco y dando la entrada a los indios luego en formación de cuatro se dirigen al centro de la plaza donde saludan al santo patrono de san Martín tour.

Fotografía:



Fotografía 26. Juego tradicional el saludo de las cuadrillas, San Martín Meta. tomada por Pedro Saavedra

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/2013/05/el-dia-de-las-cuadrillas-el-dia-delas.html>

Ficha de sistematizar

Juego de las cuadrillas de san Martín el desafío de las cuadrillas o el denominado Guerrillas.

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió

Elaboración: Simulacro de combate de a pie entre las cuatro Cuadrillas. En éste se enfrentan Galanes contra Moros, y Guahibos contra Cachaceros; este último tiene especial significado porque destaca cómo el negro africano esclavo de los españoles, irrumpió ante el indio en la conquista.

Fotografía:



Fotografía 27. Juego tradicional el desafío o las guerrillas de las cuadrillas, San Martín Meta

Recuperado de: <http://www.viveelmeta.com/el-paso-de-un-cuadrillero-hacia-la-reintegracion-603/>

Ficha de sistematizar

Juego de las cuadrillas de san Martín las OES

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque aire.

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió, reciclable.

Elaboración: Las cuatro Cuadrillas avanzan cada cual por su derecha hasta la tercera parte de la cuadra, entran en la plaza trazando un amplio círculo que pasa por el centro de la misma y se cierra en el punto de partida. Cada Cuadrilla avanza por su derecha hasta la esquina siguiente y repite la figura.

Fotografía:



Fotografía 28. Juego tradicional las oes de las cuadrillas, San Martín Meta.

tomada por Edilberto Blanco, Recuperado de: https://www.panoramio.com/user/2167329?photo_page=4

Ficha de sistematizar

Juego de las cuadrillas de san Martín El desafío

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque aire.

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió, reciclable.

Elaboración: Simulacro de combate de a pie entre las cuatro Cuadrillas. En éste se enfrentan Galanes contra Moros, y Guahibos contra Cachaceros; este último tiene especial significado porque destaca cómo el negro africano esclavo de los españoles, irrumpió ante el indio en la conquista.

Fotografía:



Fotografía 27. Juego tradicional el desafío o las guerrillas de las cuadrillas, San Martín Meta

Recuperado de: <http://www.viveelmeta.com/el-paso-de-un-cuadrillero-hacia-la-reintegracion-603/>

Ficha de sistematizar

Juego de las cuadrillas de san Martín El Peine

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque aire.

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió, reciclable.

Elaboración: Las Cuadrillas de Moros y Galanes avanzan por la calle al frente, de la misma forma que Guahibos y Cachaceros, hasta encontrarse en el centro de la cuadra convergiendo de a dos en fondo en el centro de la plaza donde se cruzan Moro y Galán e Indio y Cachacero, por fuera, formando un peine. Después se repite la misma figura pero al momento del cruce lo hacen Moro y Cachacero al centro e indio y Galán por fuera. El juego se continúa hasta que cada Cuadrilla regresa a su ranchería o esquina.

Fotografía:



Fotografía 29. Juego tradicional el peine de las cuadrillas tomada por Familia López, San Martín Meta

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/2013/>

Ficha de sistematizar

Juego de las cuadrillas de san Martín Las Medias Plazas

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque con espacio amplio.

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió, reciclable.

Elaboración: Las Cuadrillas avanzan en diagonal al centro de la plaza y allí *...+ giran hacia la derecha en dirección a la esquina siguiente de la que partieron. La figura continúa hasta tocar cuatro veces el centro y cada una de las esquinas de la plaza. Posteriormente, cada Cuadrilla regresa a su ranchería. *...+ Las medias plazas son una alegoría de la ocupación del territorio de los blancos o Galanes por parte de los Moros a través de juegos de distracción. Igualmente, el Galán ocupa el territorio del Cachacero y este el del Guahibo y por último el Guahibo ocupa el territorio del Moro.

Fotografía:



Fotografía 30. Juego tradicional medias plazas de las cuadrillas, San Martín Meta

Recuperado de: <http://cuadrillassanmarndelosllanos.blogspot.com.co>

Ficha de sistematizar

El Caracol Juego de las cuadrillas de san Martin

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque con espacio amplio.

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió, reciclable.

Elaboración: Los Moros avanzan buscando el territorio de los Galanes y los Guahibos el de los Cachaceros. Al llegar a los tres cuartos de la plaza entran a ésta y forman un óvalo que se cierra en el punto de partida o ranchería de cada Cuadrilla. Entretanto, Galanes y 16 Cachaceros avanzan diagonalmente cruzando la plaza y partiendo el caracol en dos. Cada Cuadrilla hace cuatro caracoles hasta volver a su propia esquina.

Fotografía:



Fotografía 31. Juego tradicional el caracol de las cuadrillas, San Martín Meta

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/>

Ficha de sistematizar

La Culebra Juego de las cuadrillas de san Martín

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque con espacio amplio.

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió, reciclable.

Elaboración: Se distingue por su vistosidad y complejidad, es símbolo de la unión entre las cuatro etnias. La Cuadrilla de los Moros avanza una fila india alrededor de la plaza partiendo de la esquina de los Galanes, quienes se intercalan con sus antiguos adversarios. Posteriormente los Guahibos se integran a la figura, saludando con gran camaradería a los Galanes. Continúa el desplazamiento y son los Cachaceros quienes se integran haciendo alarde de confraternidad para con sus antiguos amos y adversarios. Al completar el recorrido de la plaza, la culebra de variados colores, como la coral, avanza de la esquina de los Moros hasta la media cuadra y gira hacia el centro de la plaza haciendo movimientos envolventes y dos des envolventes, para tomar la calle y proseguir al territorio de los galanes. Repitiendo el movimiento final va haciendo un ocho en cada una de las esquinas de la plaza, siendo la ultima la de los Moros. Luego avanza la culebra desde la esquina del Moro hasta el territorio del Galán y al llegar a la mitad de la cuadra gira hacia el centro para envolverse y contraerse totalmente. Finalmente la culebra se desenvuelve y cada Cuadrilla arriba a su esquina correspondiente.

Fotografía:



Recuperado de: <http://cuadrillasanmartindelosllanos.blogspot.com.co>

Fotografía 33. Juego tradicional culebra, San Martín Meta

Ficha de sistematizar

La Alcancía Juego de las cuadrillas de san Martín

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque con espacio amplio.

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió, reciclable.

Elaboración: Se pone a prueba la habilidad de los jinetes. Los Moros invaden el territorio del Galán; este repele el ataque y lo hace huir al territorio del indio quien sale en defensa de su aliado el Moro, y persigue al Galán hasta llevarlo al territorio del Cachacero. Este a su vez sale en defensa del Galán y lo persigue hasta territorio del Moro. Por último el Moro defiende al Guahibo y persigue al Cachacero hasta hacerlo refugiarse en el territorio de los galanes. En la segunda ronda de persecuciones todos vuelven a sus rancherías.

Fotografía:



Fotografía 32. Juego tradicional alcancías de las cuadrillas, San Martín Meta

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/>

Ficha de sistematizar

El Paseo Juego de las cuadrillas de san Martin

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque con espacio amplio.

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió, reciclable.

Elaboración:

Las cuatro Cuadrillas se reparten en grupos de seis jinetes; los dos grupos de cada Cuadrilla parten de su esquina en direcciones opuestas, avanzando por la calle para darle vuelta completa a la plaza. Se realizan encuentros de a doce jinetes en la mitad y en las esquinas de la plaza.

Fotografía:



Fotografía 34. Juego tradicional el paseo, San Martín Meta.

Recuperado de: <http://cuadrillasanmartindeloslanos.blogspot.com.co/>

Ficha de sistematizar

La Despedida Juego de las cuadrillas de san Martín

Edad en la que se práctica: 5-10 años

Espacio en el que se juega: Parque con espacio amplio.

Número de participantes: 40 hombres

Materiales y elementos que se utilizan:

Palos, papel, pegante. Espadas, caballos, máscaras y cada traje de acuerdo a la cuadrilla que le correspondió, reciclable.

Elaboración: El desarrollo de los juegos dura un periodo aproximado de cinco horas, desde la una de la tarde, hasta las seis de la tarde, de inicio a fin está acompañado de juegos pirotécnicos, al tiempo que los mismos anuncian el inicio de cada juego (anteriormente se utilizaba el repique de campanas, cuando las cuadrillas se realizaban en frente de la iglesia central).

Después de los juegos la fiesta continúa en la plazuela del pueblo (concha acústica), en donde se realizan diferentes actos folclóricos como concursos de joropo, de música llanera y reinados de folclor.

Fotografía:



Fotografía 35. Juego tradicional la despedida, San Martín Meta.

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/>

8. Conclusiones

Teniendo en cuenta la Ley General de Educación (1994) se hace necesario que las instituciones educativas, especialmente, las de educación básica, implementen estrategias que beneficien el desarrollo de competencias en las diferentes áreas de formación, desde los diferentes ambientes culturales en los que se desenvuelve el estudiante en miras a buscar una mejor y mayor comprensión del medio.

Se pudo observar que los docentes de los grados de segundo tiene como práctica pedagógica el método tradicional.

Es importante implementar proyectos de aula como un objetivo cercano para ser desarrollados por la docente del grado segundo, y que ellos crear los espacios y situaciones propicias para el desarrollo integral del estudiante.

El conocer el entorno, su cultura y juegos tradiciones pueden llevar a crear estrategias innovadoras que ayuden al desarrollo del aprendizaje del estudiante.

Es importante permitir participar a los estudiantes, desde un proyecto de aula, en sus procesos de aprendizaje, para que se apropie de los procesos, de los conocimientos y desarrolle de manera eficiente las competencias cognitivas, sociales.

Desde el salón de clase se pueden generar espacios de investigación que fortalezcan las prácticas pedagógicas del docente y a su vez transversalizar las diferentes áreas del conocimiento promoviendo la investigación en el aula.

Con la elaboración de este proyecto de aula, se puede conocer la cultura tradicional del Meta ayudar a su comprensión y desarrollo del sentido de pertenencia, continuidad en la historia, el pertenecer a un lugar, buscar compromiso social con sus entornos, así como el cuidado de la naturaleza.

9. Recomendaciones

Implementar en las prácticas pedagógicas de las y los docentes, los ambientes de aprendizaje a través de los proyectos de aula, buscando optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje integral participativo, incluyente.

El y las docentes están llamadas a liderar los procesos pedagógicos a través de investigaciones que permitan ver la realidad de sus prácticas, proponiendo cambios o transformaciones que beneficien la calidad educativa.

Realizar proyectos de investigación interdisciplinarios, participativos buscando involucrar a las familias, directivos docentes, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales

Implementar proyectos de aula como estrategia pedagógica.

Socializar el proyecto con la comunidad educativa de la institución Capitán Miguel Lara, realizando jornadas pedagógicas para compartir la experiencia con otras instituciones.

10. Referencias

BLANCO.E, Juego tradicional las oes de las cuadrillas, San Martin Meta.

Recuperado de: https://www.panoramio.com/user/2167329?photo_page=4

BELLO. R, Vara de premios juego tradicional,

recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/roybello/8176839293>

BETANCOURT.F, Juego tradicional el desafío o las guerrillas de las cuadrillas, San Martin

Meta recuperado de: <http://www.viveelmeta.com/el-paso-de-un-cuadrillero-hacia-la-reintegracion-603/>

CASILLAS.M, el escondite Recuperado de: <http://esdondidillas.blogspot.com.co/>

Cázares, R. A. A. (2008). El enfoque por competencias en educación. Ideas Concyteg,

Formación escolar por competencias. Recuperado de http://feriaenergia.guanajuato.gob.mx/ideasConcyteg/Archivos/39042008_EL_E

NFOQUE_POR_COMPETENCIAS_EN_EDUCACION. pdf.

Cruz, J. C. O., Gómez, G. J., Vargas, S. V., & Ospina, I. V. (2006). Exploradores de la naturaleza: una experiencia de enseñanza de las ciencias en básica primaria. Nodos y

Nudos, 3(21). Recuperado de

<http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/1286>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula. Nueva aula abierta, 16(32-40). Recuperado de

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31505080/PaulaChacon.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1509199972&Signature=PH3XAO NVB%2FNVQ7iwbXVjnrzTyqg%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl_Juego_Didactico_como_estrategia_de_en.pdf

Duarte, G. C., Vargas, J. A., Martínez, S., Córdoba, X. I., Pedraza, M., & Amaya, G. F. (2006). ¿Qué competencias científicas promovemos en el aula?. TED: Tecné, Episteme y Didaxis, (20). Recuperado de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/ted/article/view/1061>

GARCIA.V Y GOYONECHE M. el mararay

Recuperado de:<http://deporteyculturadelosllanosorientales.blogspot.com.co/2014/10/los-juegos-tradicionales-del-llano.html>

HERNANDEZ.P, Juego tradicional culebra, San Martín Meta.

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/>

JIMENEZ .A. Mapa del Municipio joven, puerto López Meta. Recuperada de:

<http://tv taller.blogspot.com.co/2010/09/normal-0-21-false-false-false-es-ar-x.html>

MENDOZA.M, bolo criollo recuperado de:

<http://juegosdemiregion.blogspot.com.co/2013/11/bolo-criollo.html>

Tomado de: Proyecto Educativo Institucional (PEI, 2017)

SAAVEDRA.P, Juego tradicional el saludo de las cuadrillas, San Martin Meta.

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/2013/05/el-dia-de-las-cuadrillas-el-dia-de-las.html>

SAAVEDRA.R, Juego tradicional la despedida, San Martin Meta.

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/>

LOPEZ.R. Juego tradicional el peine de las cuadrillas, San Martin Meta.

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/2013/>

LOPEZ.R, Juego tradicional medias plazas de las cuadrillas, San Martin Meta.

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/>

LOPEZ.R, Juego tradicional alcancías de las cuadrillas, San Martin Meta.

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/>

LOPEZ.R, Juego tradicional el caracol de las cuadrillas, San Martin Meta.

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/>

LOZANO.R, Juego tradicional el paseo, San Martin Meta.

Recuperado de: <http://cuadrillassanmartindelosllanos.blogspot.com.co/>

11. ANEXOS

Anexo N° 1. Autorización Rector de la Institución.


UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
VICERRECTORÍA REGIONAL LLANOS

Villavicencio, Meta. 21 de Febrero de 2017

Señor
Antonio Neira
Rector
Institución Educativa: Capitán Miguel Lara
Puerto López, Meta

Asunto: Permiso registro de información.

Cordial saludo.

La Corporación Universitaria Minuto de Dios VRII., se encuentra desarrollando un proyecto de investigación titulado Entornos culturales como ambientes de aprendizaje para el desarrollo de proyectos de aula en los grados de segundo de Básica Primaria, con el programa Licenciatura en Pedagogía Infantil.

Interesados en construir estrategias pedagógicas que coadyuven a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, de instituciones del Meta, los invitamos a formar parte de este proceso a través de la estudiante Liliana Pinzón quien forma parte del equipo de trabajo y será la encargada de recoger información pertinente de su institución.

Esta información confidencial y uso exclusivo para procesos académicos de investigación. No se tomaran nombres, ni direcciones, nada que afecte la confiabilidad de su comunidad. Los datos son estadísticos.

Otra información requerida a través de otro tipo de técnica, será expuesta a los directivos para su aprobación, de igual manera no llevará nombres ni datos confidenciales, solo los resultados de la actividad.

Agradecemos de antemano su colaboración


Teresa Serrano Arias
Docente Investigadora
Coordinadora del Semillero de Investigación Pedagogía
Uniminuto Vicerrectoría Regional Llanos

Recibido febrero 21/2017
Miguel

Anexo N° 2.

Ficha técnica de la Institución Educativa

Entornos culturales como ambientes de aprendizaje para el desarrollo de proyectos de aula en la Básica Primaria / C116-032

FICHA REGISTRO INFORMACIÓN

Instituciones educativas

Nombre de la institución educativa	IE Capitán Miguel Lora		
Fecha de Fundación	1957		
Calendario	A		
Nombre del PEI:	"Construimos excelencia con futuro humano superior"		
Énfasis	Técnico en Sistemas		
Sector:	Oficial		
Zona:	Mañana y tarde.		
Dirección:	Calle 4 N° 6-17 Barrio Santander		
Género:	Mixto		
Grados:			
	Femenino	Masculino	GLTI
Preescolar:	44	58	
Básica	321	326	
Media	44	30	
Docentes	Número de docentes		
Preescolar	4		
Básica	18	4	
Media	4	4	
Dirección:			

Responsables: _____

[Handwritten signature]

ANEXO N° 3

Instrumento cuestionario de la entrevista no estructurada**Docente institución educativa Capitán Miguel Lara, Puerto López Meta**

Objetivo: conocer el método implementado por la docente de segundo grado de básica primaria de la Institución Educativa Capitán Miguel Lara del municipio de Puerto López Meta

Nombre del entrevistado: _____

Nombre del entrevistador: _____

Fecha: _____

Lugar: _____

Temas

Descripción

Conceptos relacionados con el método implementado en el salón de clase

Percepción del trabajo y relación con estudiantes

Lo que cree del método que implementa y el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje

Su compromiso con el proceso
enseñanza-aprendizaje

La experiencia que tiene y los
cambios significativos en ellos a
nivel de procesos

Observaciones _____

Cuaderno de trabajo – Proyecto Pedagógico de aula –Grado 2°

Nombre de mi proyecto

Nombre mi equipo

Nombre de mi colegio

Bandera:

Autores:

Elvia Milena Muñoz Díaz: 336020

Leidy Liliana Pinzón Jiménez:335860



IMAGEN DE JUEGOS DEL LLANO

PRESENTACIÓN

La serie cartilla- cuaderno de trabajo Proyectos Pedagógicos de Aula, es una estrategias pedagógicas que busca que los estudiantes aprendan, a través de la práctica, a desarrollar proyectos de aula desde el reconocimiento de sus entornos culturales.

La propuesta es desarrollada por estudiantes y docentes del Semillero de Investigación PEDAGOCENCIA, del programa Licenciatura en Pedagogía Infantil el Grupo de Investigación Trabajo del Llano de la Corporación Universitaria Minuto de Dios Vicerrectoría Regional Llanos.

La diagramación estuvo a cargo del semillero pig animación y desdoblado cuentos a cargo de la docente del programa de comunicación grafica.

CONTENIDO

Estándares, desempeños y derechos básicos de aprendizaje

Proyecto de investigación

ETAPA 1. Insumos que necesitamos para desarrollar un proyecto

PROPOSITO 1: Para el desarrollo de un proyecto debo formar parte de un equipo.

PROPOSITO 2: Aprender de mi entorno utilizo los cinco sentidos para conocer lo que hay a mi alrededor.

PROPOSITO 3: organizo para gestionar el proceso lógico del proyecto de investigación.

PROPOSITO 4: la comunicación una manera asertiva para el buen desarrollo del proyecto de investigación.

PROPOSITO5: me ubico geográficamente y sé en qué lugar me encuentro

PROPOSITO 6: Aprendo a tomar ideas

PROPOSITO 7: Con los juegos de mis abuelos aprendo

PROPOSITO 8: Tema: conocer sobre el Juego de las cuadrillas de San Martin

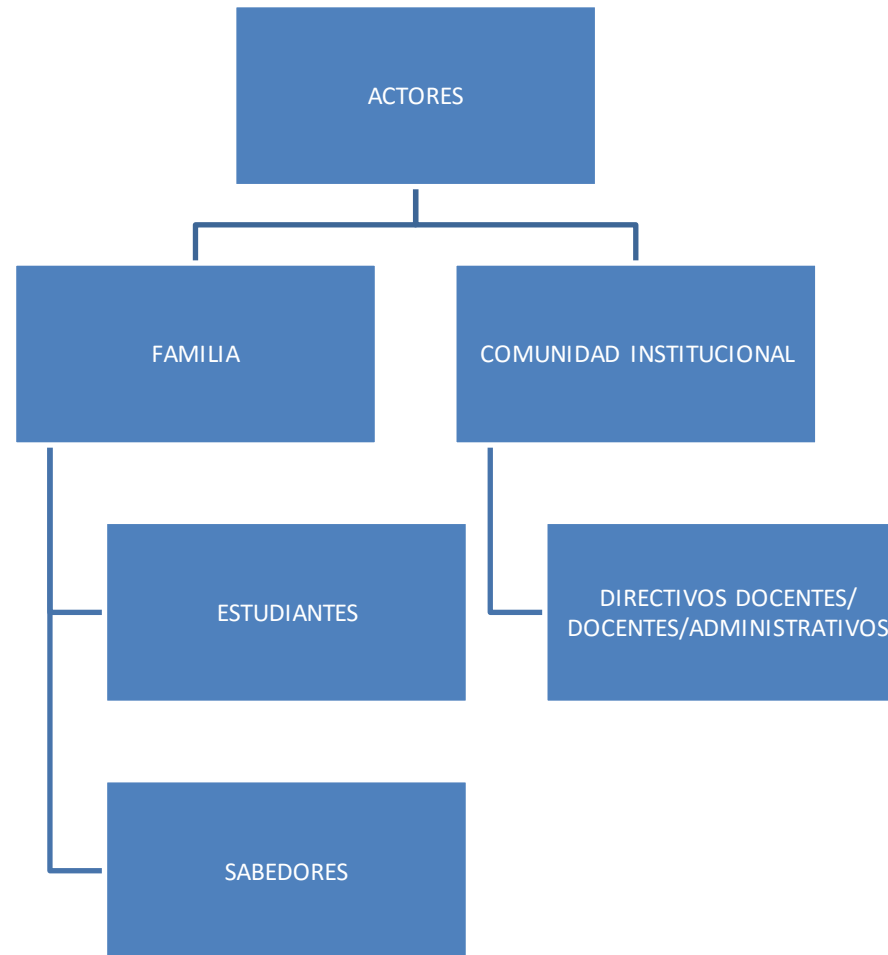
ETAPA 1**INSUMOS PARA MI PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Objetivo. El estudiante conoce y desarrolla competencias científicas mediante la elaboración de proyectos de aula que ayuden a la solución de problemas en su entorno.

Trabajemos juntos y construyamos un proyecto

Dibujo alusivo

ACTORES QUE PARTICIPAN EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO.



ESTANDARES Y DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE

PROPOSITO	ESTÁNDARES BÁSICOS	DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE
1. FORMAR PARTE DE UN EQUIPO DE TRABAJO PARA EL DESARROLLO DE UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.	MATEMATICAS: Pensamiento métrico y sistemas de medida. -Realizo estimaciones de medidas requeridas en la resolución de problemas relativos particularmente a la vida social, económica y de las ciencias.	MATEMATICAS: DBA 2: Tiene claro el concepto de unidad, decenas y centena. Si le dan un número sabe cuál número va antes y cual va después.
	LENGUAJE: Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas -reviso socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana.	LENGUAJE: DBA 10: Lee símbolos, señales, imágenes e historietas que están en libros, en la calle o en la escuela y expresa de manera escrita y oral que comprende de esta. DBA 11: Planea tus escritos a partir de dos elementos: ¿Qué quiero decir? y ¿para qué lo quiero decir?
	CIENCIAS SOCIALES: -Desarrollo compromisos personales y sociales. -Reconozco y respeto los diferentes puntos de vista. -comparo mis aportes con los de mis compañeras e incorporo en mis conocimientos y juicios elementos valiosos aportados por otros.	CIENCIAS SOCIALES: DBA 8. Reconoce y rechaza situaciones de exclusión o discriminación en su familia entre sus amigos y en los compañeros del salón de clase.
	CIENCIAS NATURALES: ... Desarrollo compromisos personales y sociales. Valoro y utilizo el conocimiento de diversas personas de mi entorno.	CIENCIAS NATURALES: DBA 2: Comprende que las sustancias pueden encontrarse en distintos estados (solido, líquido y gaseoso).

PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA (juego la escalera)



No se puede mostrar la imagen en este momento.

Propósito 1	PARA EL DESARROLLO DE UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DEBO FORMAR PARTE DE UN EQUIPO DE INVESTIGACIÓN.
--------------------	--

Meta. Comprendo que es trabajar en equipo y busco ser parte de uno de ellos.

Reto: Desarrollo las competencias necesarias que me permiten formar parte de un equipo de investigación.

Logro: Con ayuda de mi familia, docentes y amigos, identifico las habilidades y competencias que poseo
Para reforzarlas o desarrollarlas para trabajar en equipo.

Aquí tenemos algunas ideas...

Cuando vemos en nuestra comunidad, familia, amigos, escuela, existen algunos problemas por resolver y podemos ayudar a darle solución, nos reunimos varias personas, nos organizamos y entre todos aportamos ideas para mejorar la situación.

Las personas que entramos a formar parte del equipo, que busca darle solución a la problemática, contamos con habilidades y competencias diferentes que desarrollamos para resolver una parte del problema.

Meta 1. Defino que es trabajo en equipo. Su significado lo puedo buscar en diferentes fuentes de información

Trabajo en equipo Definición

Representación gráfica del trabajo en equipo

Meta 2. Identifico y defino las habilidades y competencias que debemos tener para trabajar en el equipo

Competencia

Definición de la competencia

Fuentes de información

Meta 3.

Identifico y describo las habilidades y competencias que tenemos cada uno de los miembros del equipo.

Nombre del estudiante**Competencia y descripción**

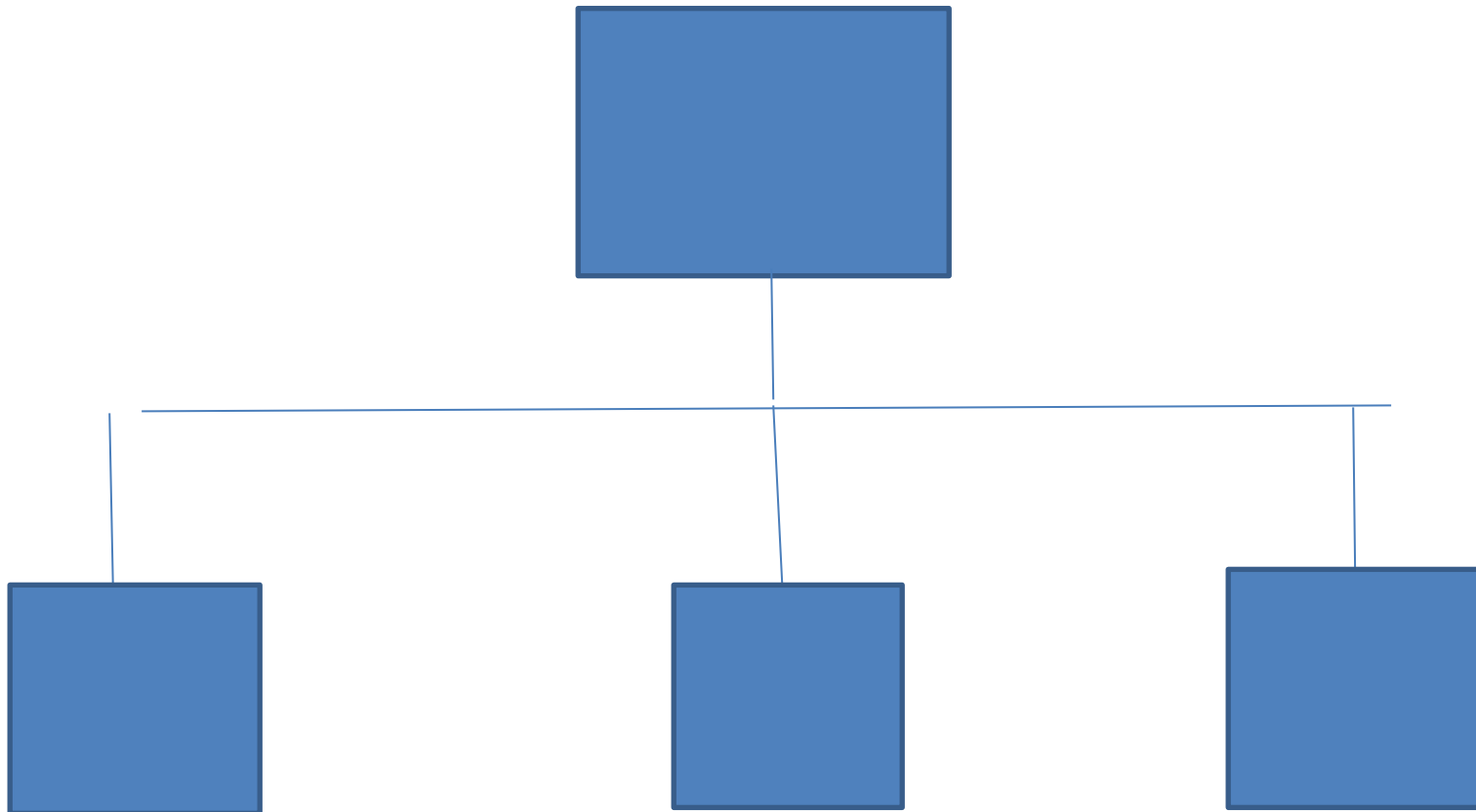
Meta 4. Establecemos con las personas que forman parte del equipo de trabajo las normas que debemos cumplir dentro de él

Normas

Descripción

Meta 5. Estructura de un equipo de trabajo

Hacer un diagrama en las que puedan colocar las fotos de los integrantes del equipo de trabajo
Líder



Meta 6. Conformado el equipo de trabajo le damos un nombre y dibujamos un logo que lo identifique

Nombre del equipo:

Opciones, las personas que conforman el equipo pueden aportar ideas de cuál sería el nombre ideal, sino hay acuerdos podemos votar por uno.

Nombre

Número de votos

Logo del equipo:

ESTANDARES Y DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE

PROPOSITO	ESTÁNDARES BÁSICOS	DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE
2. APRENDER DE MI ENTORNO, PARA ELLO UTILIZO LOS CINCO SENTIDOS QUE ME PERMITEN CONOCER LO QUE HAY A MI ALREDEDOR	MATEMATICAS: Pensamiento numérico y sistemas numéricos. -Reconozco significados del número en diferentes contextos (medición, conteo, comparación, codificación, localización entre otros).	MATEMATICAS: DBA 6: Puede hacer repartos equitativos.
	LENGUAJE: Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas -Busco información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros entre otras. -elaboro un plan para organizar mis ideas	LENGUAJE: DBA 1: Lee en voz alta, con fluidez (dicción y velocidad)
	CIENCIAS SOCIALES: ...Manejo conocimientos. Relaciones con la historia y las culturas -Identifico algunas características físicas, sociales, culturales y emocionales que hacen de i un ser único. -Reconozco características básicas de la diversidad étnica y cultural en Colombia.	CIENCIAS SOCIALES: DBA 1: Comprende que el paisaje que vemos es el resultado de las acciones humanas que se realizan en un espacio geográfico y que por eta razón, dicho paisaje cambia. DBA 7: Reconoce la organización territorial en su municipio, desde: comunas, corregimientos, veredas, localidades y territorios indígenas

	CIENCIAS NATURALES: ...Manejo conocimientos .Entorno vivo -Establezco relaciones entre las funciones de los cinco sentidos.	CIENCIAS NATURALES: DBA 2: Comprende que las sustancias pueden encontrarse en distintos estados (sólido, líquido y gaseoso).
--	---	---

Propósito 2	APRENDER DE MI ENTORNO UTILIZO LOS CINCO SENTIDOS PARA CONOCER LO QUE HAY A MI ALREDEDOR
--------------------	---

Meta Comprendo qué es una observación, los elementos que la conforman y los diferentes tipos de observaciones y busco aplicarlas.

Reto: Desarrollo la competencia de observar desde sus diferentes dimensiones

Logro: Con ayuda de mi familia, docentes, amigos, comprendo que es la observación, conozco las habilidades y las potencializo para aprender a aprender a través de ellos.

Aquí tenemos algunas ideas...

La observación es una técnica de investigación que me permite conocer y comprender la realidad en la que me encuentro, a través de la relación que Yo como sujeto que observo, tengo de mi entorno, del objeto que observo.

Las personas que entramos a crear un proyecto de investigación, que busca darle solución a una problemática observada en el entorno en el que nos encontramos, debemos adquirir habilidades que nos permitan desarrollar la competencia de observación.

Podemos ayudarnos con unos instrumentos que nosotros mismos diseñamos y en ellos escribimos lo que vemos.

Meta 1. Evidencio que diariamente realizo observaciones sin ninguna intención u objetivo, las identifico y escribo lo observado. A ello le llaman: observación no científica.

Escribo lo que veo en mi salón de clase, en el camino a casa, en la hora de descanso

Meta 2. Grafico lo observado y lo comparo con la realidad para verificar las diferencias.

La observación

La realidad (una fotografía)

Meta 3. Planifico la observación que voy a llevar a cabo determinando las acciones, el lugar, las personas. Con ayuda de mis padres y maestros escojo un tema y elaboro una lista de indicadores.

Primera acción

Indicadores

Descripción

¿Qué voy a observar?

Defino los objetivos de la observación

¿Para qué voy a observar eso?

Meta 4 Observación científica.

Segunda acción

Indicadores

Descripción

Defino el instrumento en el voy a registrar los datos.

Observo cuidadosa y críticamente:

Meta 5. Observación científica.

Tercera acción

Indicadores

Elaboro conclusiones

Descripción

Elaboro el informe de observación

Meta 6. Identifico los componentes de una observación

Para observar necesitamos

**Una Intención
Unos Conocimientos previos
Ser Selectivos
Poder Interpretar
Poder describir
Poder explicar**

Hacer un juego en el que al unirlo parezcan todos

los insumos ...

PROPOSITO	ESTÁNDARES BÁSICOS	DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE
<p>3. ORGANIZO PARA GESTIONAR EL PROCESO LOGICO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.</p>	<p>MATEMATICAS: Pensamiento espacial y sistemas geométricos. - Reconozco nociones de horizontalidad, verticalidad, paralelismo y perpendicularidad en distintos contextos y su condición relativa con respecto a diferentes sistemas de referencia. - Desarrollo habilidades para relacionar dirección, distancia y posición en el espacio.</p>	<p>MATEMATICAS: DBA 7: Describe desplazamientos y referencia la posición de un objeto mediante nociones de horizontalidad, verticalidad, paralelismo y perpendicularidad en la solución de problemas. DBA 10: Clasifica y organiza datos, los representa utilizando tablas de conteo, pictogramas con escalas y gráficos de puntos, comunica los resultados obtenidos para responder preguntas sencillas.</p>
	<p>LENGUAJE: Comprensión e interpretación textual. - Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades. - Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.</p>	<p>LENGUAJE: DBA 3: Identifica algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacios y acciones. DBA 4: Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias.</p>
	<p>CIENCIAS SOCIALES: Relaciones espaciales y ambientales. - Me ubico en el entorno físico y de representación (en mapas y planos) utilizando referentes espaciales como arriba, abajo, dentro, fuera, derecha, izquierda.</p>	<p>CIENCIAS SOCIALES: DBA 4: Explica cambios y continuidades en los medios empleados por las personas para transportarse en su municipio, vereda o lugar donde vive.</p>
	<p>CIENCIAS NATURALES: Ciencia, tecnología y sociedad. - Clasifico y comparo objetos según sus usos. - Asocio el clima con la forma de vida de diferentes comunidades.</p>	<p>CIENCIAS NATURALES: DBA 2: Comprende que las sustancias pueden encontrarse en distintos estados (sólido, líquido y gaseoso).</p>

Propósito 3

ORGANIZO PARA GESTIONAR EL PROCESO LOGICO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Meta Aprendo a elaborar un sistema de secuencia lógica para implementarlas en el desarrollo de las etapas
Del proyecto

Reto: Elaboro un cronograma de actividades que permitan llevar la secuencia lógica de mis acciones
En el proceso de investigación.

Logro: Con ayuda de mi familia, docentes, amigos, hago la secuencia de las actividades que se
Van desarrollando en el proyecto como insumos para el informe final.

Meta 2. Diseño un diagrama que me permita ver el camino que se forma para alcanzar el objetivo propuesto y evidenciar los logros alcanzados.

Actividad

tareas

fecha

Meta 3. Diseño un cronograma de actividades según el diagrama propuesto que me permita el adecuado desarrollo del proyecto y su exitosa culminación.

Cronograma de actividades

fecha
actividad

Meta 4. Identificamos las fuentes de información primarias que nos puedan ayudar a encontrar documentación relacionada con la idea escogida para implementar el proyecto y ubicar los lugares donde se encuentran.

Nombre de la fuente de Información

Ubicación / datos

Meta 5. Identificamos las fuentes de información secundarias que nos puedan ayudar a encontrar documentación relacionada con la idea escogida para ir implementando el proyecto y ubicar los lugares donde se encuentran.

Fuente de Información

Ubicación / bases de datos

PROPOSITO	ESTÁNDARES BÁSICOS	DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE
4. LA COMUNICACIÓN UNA MANERA ACERTIVA PARA EL BUEN DESARROLLO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.	MATEMATICAS: Pensamiento numérico y sistemas numéricos. -Reconozco significados del número en diferentes contextos (Medición, conteo, comparación, codificación, localización entre otros). -Describo, comparo y cuantifico situaciones con números, en diferentes contextos y con diversas representaciones.	MATEMATICAS: DBA 11: Explica, a partir de la experiencia, la Posibilidad de ocurrencia o no de un evento cotidiano y el resultado lo utiliza para predecir la ocurrencia de otros eventos.
	LENGUAJE: Ética de la comunicación. -Identifico en situaciones comunicativas reales los roles de quien produce y de quien interpreta un texto. -Identifico la intención de quien produce un texto.	LENGUAJE: DBA 6: Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de texto, a partir de sus conocimientos previos. DBA 7: Expresa sus ideas atendiendo a las características del contexto comunicativo En que las enuncia (interlocutores, temas, lugares).
	CIENCIAS SOCIALES: Relaciones con la historia y las culturas.	CIENCIAS SOCIALES: DBA 6: Compara las características de las viviendas de su municipio,

	<p>-Identificó y describo algunos elementos que permiten reconocerse como miembro de un grupo regional y de una nación (territorio, lenguas, costumbres, símbolos patrios...).</p> <p>-Reconozco características básicas de la diversidad étnica y cultural en Colombia.</p>	<p>vereda o lugar donde vive con las de otros lugares.</p> <p>DBA 7: Reconoce la organización territorial en su municipio, desde: comunas, corregimientos, veredas, localidades y territorios indígenas.</p>
	<p>CIENCIAS NATURALES: ...me aproximo al conocimiento como científico(a) natural</p> <p>-Observo mi entorno.</p> <p>-Formulo preguntas sobre objetos, organismos y fenómenos de mi entorno y exploro posibles respuestas.</p> <p>-Hago conjeturas para responder mis preguntas.</p> <p>-Diseño y realizo experiencias para poner a prueba mis conjeturas.</p> <p>-Identifico condiciones que influyen en los resultados de una experiencia.</p>	<p>CIENCIAS NATURALES: DBA 3: Comprende la relación entre las características físicas de plantas y animales con los ambientes en donde viven, teniendo en cuenta sus necesidades básicas (luz, agua, aire, suelo, nutrientes, desplazamiento y protección).</p>

Propósito 4

LA COMUNICACIÓN UNA MANERA ACERTIVA PARA EL BUEN DESARROLLO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

- Meta** Aprendo a comunicarme para compartir conocimientos, experiencias y generar alternativas conjuntas de solución a problemas de su entorno social.
- Reto:** Elaboro diferentes tipos de texto que permiten dar informe sobre el procesos del proyectos de Investigación.
- Logro:** Con ayuda de mi familia, docentes, amigos, voy construyendo informes sobre las actividades que se Desarrollan en el proyecto como insumos para el informe final.

La comunicación es el acto mediante el cual un individuo establece con otro u otros individuos un contacto que le permite transmitirles una información. La comunicación científica es la presentación de los hechos en forma objetiva, directa clara y precisa del proceso desarrollado.

Meta 1. Aprendo a escuchar como un proceso de observación y sobre lo que escucho hago descripciones. Cuando escucho a mis padres, abuelos sobre algún tema en especial juego de su época, escribo de él, sus características más importantes, quienes lo jugaban, cuáles eran sus objetivos, los materiales de los que están hechos, sus normas.

Descripción, el arte de dibujar con palabras

Meta 2. Hago un dibujo sobre el juego que mis padres o abuelos me contaron.

PROPOSITO	ESTÁNDARES BÁSICOS	DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE
5. SE EN QUE LUGAR ME ENCUENTRO TODOS VIVIMOS EN UN PLANETA LLAMADO TIERRA.	MATEMATICAS: Pensamiento espacial y sistemas geométricos. -Dibujo y describo cuerpos o figuras tridimensionales en distintas posiciones y tamaños. -Represento el espacio circundante para establecer relaciones Espaciales. -Desarrollo habilidades para relacionar dirección, distancia y posición en el espacio.	MATEMATICAS: DBA 6: Clasifica, describe y representa objetos del entorno a partir de sus propiedades geométricas para establecer relaciones entre las formas bidimensionales y tridimensionales. DBA 7: Describe desplazamientos y referencia la posición de un objeto mediante nociones de horizontalidad, verticalidad, paralelismo y perpendicularidad en la solución de problemas.
	LENGUAJE: Producción textual. - Utilizo, de acuerdo con el contexto, un vocabulario adecuado para expresar mis ideas. -Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa. -Describo personas, objetos, lugares, etc., en forma detallada. -Describo eventos de manera secuencial.	LENGUAJE: DBA 2: Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno. DBA 6: Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de texto, a partir de sus conocimientos previos.
	CIENCIAS SOCIALES: Relaciones espaciales y ambientales. -Me ubico en el entorno físico y de representación (En mapas y planos) utilizando referentes espaciales como arriba, abajo, dentro, fuera, derecha, izquierda. -Establezco relaciones entre los espacios físicos que ocupo (salón de clase, colegio, municipio...) y sus representaciones (mapas, planos, maquetas...). - Reconozco diversas formas de representación de la Tierra. -Reconozco y describo las características físicas de las principales formas del paisaje	CIENCIAS SOCIALES: DBA 1: Comprende que el paisaje que vemos es resultado de las acciones humanas que se realizan en un espacio geográfico y que por esta razón, dicho paisaje cambia. DBA 2: Reconoce los puntos cardinales y los usa para orientarse en el desplazamiento de un lugar a otro. DBA 3: Comprende la importancia de las fuentes históricas para la construcción de la memoria individual, familiar y colectiva.

	<p>CIENCIAS NATURALES: Entorno físico -Identifico tipos de movimiento en seres vivos y objetos, y las fuerzas que los producen. -Verifico las fuerzas a distancia generadas por imanes sobre diferentes objetos. -Registro el movimiento del Sol, la Luna y las estrellas en el cielo, en un periodo de tiempo.</p>	<p>CIENCIAS NATURALES: DBA 1: Comprende que una acción mecánica (fuerza) puede producir distintas deformaciones en un objeto, y que este resiste a las fuerzas de diferente modo, de acuerdo con el material del que está hecho. DBA 4: Explica los procesos de cambios físicos que ocurren en el ciclo de vida de plantas y animales de su entorno, en un período de tiempo determinado.</p>
--	---	--

PROPOSITO 5

ME UBICO GEOGRAFICAMENTE Y SE EN QUÉ LUGAR ME ENCUENTRO.

Meta Conozco mi entorno

Reto: Desarrollar las competencias, nociones espaciales que me permitan desenvolverse en el espacio donde vivo.

Logro: Con ayuda de mi familia, docentes, amigos, voy identifico y construyendo los conceptos necesarios,
 Para desenvolverse en el espacio donde se vive.

Fotografía de mi escuela

Meta 1. Manejo de información geográfica desde los planos y mapas para ubicar el continente americano y destacar lo más importante de él.

Realizar croquis del continente americano por países para rellenar con material reciclado.

Meta 2. Manejo de información geográfica desde los planos y mapas para ubicar a Colombia y destacar lo más importante de ella.

Croquis de la división geográfica de Colombia para ser pintado con vinilos

Meta 3.

Manejo de información geográfica de los planos y mapas para ubicar el departamento del Meta en Colombia y destacar lo más importante del departamento.

Meta 4. Manejo de la información geográfica desde los planos y mapas para ubicar el municipio o ciudad en el departamento del Meta y destacar lo más importante de él.

Meta 5. Manejo de información geográfica desde los planos y mapas para ubicar mi escuela en la ciudad o municipio y destacar lo más importante de ella.

Meta 6. Manejo de información para hacer una exposición sobre mis hallazgos a la comunidad.

Taller

Consulta y exposición de los trabajos sobre mi ubicación en el globo terráqueo, ubicando el continente americano, el país, el departamento, la ciudad o el municipio, el barrio, la escuela, utilizando material reciclado.

Grupo: _____

Objetivo: Que los estudiantes expongan el trabajo realizado.

Nombre del trabajo: _____

Equipo de trabajo: _____

Fecha de socialización _____

Medio de socialización _____

Materiales a utilizar _____

Herramientas a utilizar _____

Seguridad para la elaboración del trabajo _____

Fotografía de mi exposición

PROPOSITO 6**Aprendo a tomar ideas**

Meta Conozco mi entorno

Reto: Desarrollar las competencias, nociones espaciales que me permitan desenvolverse en el espacio donde vivo.

Logro: Con ayuda de mi familia, docentes, amigos, voy identifico y construyendo los conceptos necesarios,
Para desenvolverse en el espacio donde se vive.

ESTANDARES Y DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE

Meta

Estándares básicos

Derechos Básicos de Aprendizaje

MATEMATICAS: pensamiento aleatorio y sistemas de datos :

Resuelvo y formulo preguntas que requieran para su solución coleccionar y analizar datos del entorno próximo.

“juegos y juguetes de mi abuela”

MATEMATICAS:DBA3

Resuelve distintos tipos de problemas que involucren sumas y restas con números de 0 a 999, utilizando material concreto o haciendo dibujos.

LENGUJE: comprensión e interpretación textual:

Elaboro hipótesis a cerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto me apoyo en mis conocimientos previos las imágenes y los

LENGUJE: DBA8

Identifico las partes de un texto que ayuden a su comprensión (títulos, subtítulos, glosarios)

títulos.

CIENCIAS SOCIALES: me aproximo al conocimiento como científico (a) social:

Establezco relaciones entre la información obtenida en diferentes fuentes y propongo respuestas a mis preguntas.

CIENCIAS SOCIALES:DBA 3

Comprende la importancia de las fuentes históricas para la construcción de la memoria individual, familiar y colectiva.

CIENCIAS NATURALES: me aproximo al conocimiento (a) natural :

Hago conjeturas para responder mis preguntas.

CIENCIAS NATURALES:DBA4

Explica los procesos de cambios físicos que ocurren en el ciclo de la vida de plantas de animales de su entorno, en un periodo de tiempo determinado.

Propósito 7

Con los juegos de mis abuelos aprendo

Meta 1. Desarrollo competencias investigativas a través de indagar para conocer acerca de los juegos tradicionales de mis abuelos

Reto: Elaboro un cuestionario orientado a preguntarle a mis abuelos o padres, de los juegos tradicionales del Meta.

Logro: Con mi equipo de trabajo coopero para hacer entrevista que nos lleven a conocer más sobre los juegos tradicionales del departamento del Meta

Marco para colocar foto



Foto de un juego tradicional

Meta

Estándares básicos

Derechos Básicos de Aprendizaje

Las medias plazas (juego de las cuadrillas san martin)

MATEMATICAS: **pensamiento aleatorio y sistemas de datos.**

MATEMATICAS: DBA10

Resuelvo y formulo preguntas que requieran para su solución coleccionar y analizar datos del entorno próximo.

Ordena objetos o eventos de acuerdo a su longitud área, capacidad, peso , duración ,etc.

LENGUJE: **ética de la comunicación**

LENGUJE: DBA13

Identifico los principales elementos y roles de la comunicación para enriquecer procesos comunicativos auténticos.

Reconoce la estructura de un texto y lo cuenta con sus propias palabras siguiendo la secuencia de la historia.

Identifico en situaciones comunicativas reales los roles de

quien produce y de quien interpreta un texto.

CIENCIAS SOCIALES: desarrollo compromisos personales y sociales.

Participo en la construcción de normas para la convivencia en los grupos sociales y políticos a los que pertenezco(familia, colegio, barrio)

CIENCIAS SOCIALES:DBA2

Reconoce los puntos cardinales y los usa para orientarse en el desplazamiento de un lugar a otro.

CIENCIAS NATURALES: me aproximo al conocimiento científico(a)natural

Busco información en diversas fuentes(libros, internet, experiencias propias y de otros)

CIENCIAS NATURALES:DBA3

Comprende la relación entre de las características físicas de las plantas y animales con los ambientes en donde vive, teniendo en cuentas sus necesidades básicas (luz, agua, aire, suelo, nutrientes ,despeamiento y protección.

Propósito 8

Tema: conocer sobre el Juego de las cuadrillas de San Martín

Meta 1: Investigo sobre los juegos tradicionales del Meta: Las cuadrillas de San Martín.

Logro: Conozco sobre la cultura y tradición llanera.

Reto: Con la ayuda de mis padres y abuelos investigo sobre las cuadrillas de San Martín.

Título de tu proyecto:

Meta 2. Identifico lo que deseo saber sobre las cuadrillas de San Martín y lo convierto en una pregunta que me lleve a indagar sobre ello.

Temas sobre los que puedo indagar

¿Cuál es la importancia de las cuadrillas de San Martín en la construcción de la cultura del Meta?

¿Por qué son importantes

¿Cuál es su historia de

¿Qué preguntarías tú?

¿ _____

_____ ?

Meta 3. Diseño un cronograma de actividades que me permita el adecuado desarrollo del proyecto y su exitosa culminación.

Actividades	Fecha	Fecha	Fecha	Fecha
--------------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Meta 5. Identificamos las fuentes de información primarias en relación a las personas conocedoras del tema que nos puedan dar información sobre el tema del proyecto y ubicar los lugares donde se encuentran.

Nombre de la fuente de Información	Ubicación - datos

Meta 6. Manejo información geográfica desde los planos y mapas para ubicar el lugar de ubicación donde se desarrolla el juego, las cuadrillas de san Martín

Ubicación geográfica del lugar donde se desarrolla el juego de las cuadrillas de San Martín

Meta 7. Técnicas para recoger información de fuentes primarias: La entrevista

Con la ayuda de mis padres y maestros comprendo qué es una entrevista y elaboro un plan para desarrollar una.

Plan:

1. Defino el tema de la entrevista
2. Ubico un personaje experto que sepa sobre las cuadrillas de San Martín y lo contacto
3. Elaboro el cuestionario que me permita conocer más sobre las cuadrillas de San Martín

4. Organizo las herramientas técnicas a emplear. Grabadora, cámara de vídeo, cámara de fotografía
5. Determino la fecha para realizar la entrevista
6. Aplico la entrevista
7. Transcribo la entrevista para analizarla y tomar los datos más importantes

Meta 8. Aprendo, a través de un taller didáctico cómo se desarrolla una entrevista

Meta 9. Aprendo, a través de un taller didáctico el uso de las herramientas técnicas como la cámara de vídeo, la grabadora y la cámara de fotografía.

Cama de vídeo

Cámara de fotografía

Grabadora

Meta10. Sistematización de la información obtenida

Escribo e forma de resumen los aspectos más importantes de los que me hablo el entrevistado

Meta 11. Con las herramientas técnicas cámara de fotografía, tomo las fotos, que me son permitidas, del trabajo que realizo, las socializo con mis compañeros de equipo, y escogemos las que van a ir dentro del trabajo.

Collage de fotos

En los siguientes cuadros pegar las fotos que tomaron en la realización del trabajo.



Meta 13. A través de un taller, comprendo las partes de un libro o revista como fuente de información primaria.

Dibujo de un libro con las partes que contiene.

Meta 14. Con la ayuda de mis padres y maestros, voy a la biblioteca del colegio, e indago sobre qué libros contienen información sobre las cuadrillas de San Martín.

Y hago una tabla de referentes

Título del libro

Editorial

Año de edición

Autores

Tema

Palabras desconocidas

Resumen

Responsable

Fecha en que se consulto

Meta 15. A través de un taller, comprendo las partes de una revista como fuente de información primaria.

Dibujo de una revista con las partes que contiene.

Meta 16. Con la ayuda de mis padres y maestros, entro a internet e indago sobre revistas científicas que contengan información sobre las cuadrillas de San Martín.

Y hago una tabla de referentes

Título del artículo o tema

Editorial

Link

Año de edición

Autores

Tema

Palabras desconocidas

Resumen

Responsable

Fecha de elaboración

Meta 17. A través de un taller, comprendo las partes de un documental o vídeo como fuente de información primaria.

Y hago una tabla de referentes

Título del vídeo

Editorial

Link

Año de edición

Autores

Tema

Palabras desconocidas

Resumen

Responsable

Fecha de elaboración

Meta 18. Con la ayuda de mis padres y maestros, entro a internet e indago sobre vídeos o documentales que contengan información sobre las cuadrillas de San Martín.

Ficha de

Título

Editorial

Link

Año de edición

Autores

Tema

Palabras desconocidas

Resumen

Responsable

Fecha de elaboración

Anexo N° 2

Ficha técnica de la Institución Educativa

Anexo N° 3

Instrumento cuestionario de la entrevista no estructurada

Docente institución educativa Capitán Miguel Lara en el municipio de Puerto López Meta

Objetivo: conocer el método implementado por la docente de segundo grado de básica primaria de la Institución Educativa Capitán Miguel Lara, en el municipio de Puerto López Meta

Nombre del entrevistado: _____

Nombre del entrevistador: _____

Fecha: _____

Lugar: _____

Temas

Descripción

Conceptos relacionados con el método implementado en el salón de clase

Percepción del trabajo y relación con estudiantes

Lo que cree del método que implementa y el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje

Su compromiso con el proceso
enseñanza-aprendizaje

La experiencia que tiene y los
cambios significativos en ellos a
nivel de procesos

Observaciones _____

Anexo N° 4.

Instrumento cuestionario de la entrevista no estructurada

Expertos Juegos tradicionales del Meta

Objetivo: conocer os juegos tradicionales del departamento del Meta, su técnica y materiales

Nombre del entrevistado: _____

Nombre del entrevistador: _____

Fecha: _____

Lugar: _____

Nombre del juego

Descripción

Observaciones _____

Anexo N° 6

Propuesta Cartilla. Cuaderno de trabajo