

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA (UNAD)
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL
APRENDIZAJE AUTÓNOMO
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACION (ECEDU)**

El juego tradicional étnico como estrategia para mejorar la comprensión lectora, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba)

Elaborado por:

Diana Lozano Martínez

Eliana Mercado Barrera

Edelmira Méndez Hernández

Asesora

Leisly Carolina Otero

Sahagún, Córdoba, 17 de mayo de 2017

Tabla de contenido

Resumen Analítico del Informe final de Investigación	7
Introducción.....	10
Justificación.....	11
Descripción del problema	12
Objetivos.....	15
4.1 Objetivo general	15
4.2 Objetivos específicos	15
Marco Teórico.....	16
5.1 Antecedentes.....	16
5.2 La lúdica	18
5.3 Estrategias lúdico-didácticas	20
5.4 El juego.....	22
5.5 Los juegos tradicionales	24
5.6 La identidad cultural.....	26
5.7 Etapa cognoscitiva de los estudiantes.....	28
5.8 El proceso lector	29
5.9 La lectoescritura	30
5.10 Las competencias lectoescritoras para el grado tercero.....	30
Marco conceptual	33
6.1 Comprensión Lectora	33
6.2 Juego tradicional.....	33
6.3 Identidad cultural.....	33
6.4 Zaranda	33

6.5 Etnia.....	34
6.6 Estrategia	34
6.7 Cultura	34
6.8 Competencias lectoescritoras	34
Marco legal.....	35
Marco contextual.....	37
Aspecto metodológico.....	40
9.1 Tipo de investigación	40
9.2 Enfoque.....	40
9.3 Población	40
9.4 Muestra	41
9.5 Técnicas e instrumentos de recolección de la información	42
9.5.1 Técnicas e instrumentos aplicados a los estudiantes.	42
9.5.1.1 <i>Observación directa.</i>	42
9.5.1.2 <i>Encuesta.</i>	42
9.5.1.3 <i>Pruebas de lectura y escritura.</i>	42
9.5.2 Instrumentos aplicados a docentes.	42
9.5.2.1 <i>Conversatorio y socialización de estrategias lúdicas.</i>	43
9.5.3 Instrumentos aplicados a padres de familia.	43
9.5.3.1 <i>Entrevistas.</i>	43
9.6 Análisis e interpretación de resultados.	43
Resultados	53
10.1 Ejecución de un plan de actividades orientado al fortalecimiento de la lectoescritura y la identidad cultural indígena Zenú, por medio del juego (Ver Anexo C).....	53
10.2 Diseño, desarrollo y aplicación del taller a docentes (Ver Anexo D)	56

10.3 Diseño, desarrollo y aplicación de una Escuela de padres sobre la importancia del juego tradicional en el proceso lectoescritor de los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos de San Andrés de Sotavento, Córdoba (Ver Anexo E)	58
10.4 Cartilla de actividades implementando el juego tradicional como estrategia lúdica, para el mejoramiento de la comprensión lecto-escritora y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú (Ver Anexo M).....	60
Discusión.....	62
Conclusiones y recomendaciones	65
12.1 Conclusiones.....	65
12.2 Recomendaciones	66
Referencias	67

Índice de Tablas y Figuras

Tabla 1. Población y muestra	38
Figura 2: Composición del grupo por sexo	41
Figura 3: Edad promedio del grupo Fuente:	42
Figura 4: Gusto por la lectura.....	42
Figura 5: Apoyo de los padres en las tareas escolares	42
Figura 6: Compra de textos para leer	43
Figura 7: Actividades que realizan en el tiempo libre.....	44
Figura 8: Aspecto lector de los padres	44
Figura 9: Frecuencia con la que leen los padres.....	45
Figura 10: Ocupación de los padres.....	49
Figura 11: Conocimiento de los docentes acerca del Pueblo Zenú.....	50
Figura 12: Conocimiento de los núcleos familiares de los estudiantes.....	50
Figura 13: Conocimiento sobre los juegos de los estudiantes.....	50
Figura 14: Conocimiento sobre los juegos tradicionales.....	51
Figura 15: Uso de estrategias lúdicas.....	51
Figura 16: Docentes interesados en aprender juegos tradicionales.....	52
Figura 17: Rol del docente en el aula.....	52
Figura 18: Recursos pedagógicos utilizados por docentes.....	53

Anexos

Anexos A. Encuesta a estudiantes	72
Anexo B. Entrevista semi-estructurada de caracterización docente.....	73
Anexo C. Plan de actividades con estudiantes	74
Anexo D. Plan de actividades con docentes	75
Anexo E. Plan de actividades con Padres de familia.....	76
Anexo F. Instrumento de aplicación con docentes	77
Anexo G. Instrumento de aplicación con padres de familia.....	77
Anexo H. Registro fotográfico	79
Anexo I. Encuesta de docente diligenciada	83
Anexo J. Encuesta de estudiantes diligenciada	84
Anexo K. Actividad realizada por estudiantes	85
Anexo L. Prueba inicial de lectura y escritura.....	86
Anexo M. Cartilla.	1
Actividad # 1 Reconociendo sustantivos y adjetivos.	5
Actividad # 2 Contando cuentos jugando “Al SUN-SUN de la caravela”.....	6
Actividad # 3 Narrando historias y anécdotas.	7
Actividad # 4 Amando mis formas poéticas.....	9
Actividad # 5. Salgo por mi comunidad, investigo y juego “La cinta”	11
Actividad # 6. Juego rondas y juegos tradicionales del pueblo Zenú.....	13
Actividad # 7. Reconozco personajes mitológicos y legendarios del pueblo Zenú.	15
Actividad # 8. Escribo textos cortos, usando signos de puntuación.....	16
Actividad # 9. Elaboro diversos tipos de textos escritos y oraless.	17
Actividad # 10. Busco información interesante con diversas fuentes.	19
Anexo N. Resultados de las actividades aplicadas	21

Resumen Analítico del Informe final de Investigación

Tipo de Documento	Tesis de Grado
Autores	Diana Lozano Martínez, Eliana Mercado Barrera, Edelmira Méndez Hernández
Palabras Claves	Juego tradicional étnico, mejoramiento de la lectura, identidad cultural
Descripción	<p>Esta investigación busca implementar el juego tradicional étnico como estrategia para mejorar la comprensión lectora, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos - San Andrés (Córdoba) debido a que los estudiantes no interpretan el contenido de los textos que leen, desconocen la estructura de los mismos , no responden con certeza a las preguntas de orden inferencial y crítico, muestran desinterés en los procesos de lectura, y los textos que producen se caracterizan por tener un vocabulario empobrecido, errores ortográficos, uso inadecuado de mayúsculas y minúsculas y unión o segmentación inadecuada de palabras. Algunos de ellos tienen una lectura disrítica o desordenada.</p> <p>A esto se suma, la carencia de estrategias y ayudas didácticas en el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje, lo cual dificulta el proceso educativo. Es por eso, que el diseño e implementación de estrategias lúdicas buscará contribuir a la creación de ambientes propicios de estudio, que se adaptan a modernas estrategias de educación con excelentes resultados en el desarrollo de las habilidades cognitivas.</p>

	<p>De igual manera, ésta investigación apunta al fortalecimiento de la identidad cultural Zenú de los estudiantes para su formación personal y social dentro y fuera de su comunidad indígena.</p>
Fuentes	<p>Se citan 32 fuentes bibliográficas así: 2 libros; 11 revistas especializadas educación y en especial tema de la lecto escritura; 12 documentos de Internet; y 3 proyectos de grado.</p>
Contenidos	<p>Se presenta una serie de juegos étnicos tradicionales implementados para solucionar las dificultades lecto escritoras de los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba).</p> <p>Para ello se tienen en cuenta las experiencias que han tenido otros investigadores con respecto a esta problemática así como el enfoque IAP con el fin de vincular a los padres de familia, abuelos, sabedores, mayores en el proceso educativo con el fin de fortalecer la lecto escritura y la identidad cultural de la comunidad que hace parte del pueblo Zenú.</p>
Metodología	<p>Se presenta una investigación de tipo cualitativo, bajo el enfoque IAP que promueve la intervención de la comunidad en un problema escolar.</p> <p>Para obtener la información necesaria para el desarrollo y ejecución de la propuesta se utilizó la observación directa y se aplicaron: encuestas, entrevistas y se implementaron juegos tradicionales de la etnia Zenú.</p> <p>La población escogida fue la comunidad educativa del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba) y la muestra, la constituyen estudiantes, padres de familia del grado tercero, sabedores y mayores de la comunidad.</p>

Conclusiones	<p>La práctica pedagógica apoyada en el juego tradicional étnico permite motivar tanto a los niños como a los padres hacia la lectura y la escritura. La tradición oral y los saberes ancestrales de los miembros de la comunidad son de gran importancia y deben ser aprovechados para mejorar los saberes de los estudiantes.</p> <p>En este proyecto de investigación, estos saberes se utilizarán para el mejoramiento de la lectura, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba)</p> <p>Se recomienda a los docentes utilizar los aspectos literarios y culturales de las comunidades para que los estudiantes tengan mayor interés por las actividades escolares y así puedan desenvolverse con una mejor adaptación en su proceso de enseñanza aprendizaje.</p>
Fecha de elaboración del resumen: Mayo de 2017.	

Introducción

El presente trabajo de investigación pretende indagar e implementar el juego tradicional étnico como estrategia para mejorar la comprensión lectora, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos en el municipio de San Andrés de Sotavento Córdoba.

Con la implementación de esta estrategia, los estudiantes desarrollarán el pensamiento lógico, comprenderán e identificarán algunos tipos de textos, el propósito comunicativo, la idea global y algunas particularidades de los textos. Se pretende, que los estudiantes tomen la iniciativa de comunicar sus intereses, dudas y realicen apreciaciones particulares sobre los textos leídos; de acuerdo, con lo expuesto en los estándares básicos de competencias y los Derechos Básicos de Aprendizaje de lenguaje emanados por el Ministerio de Educación Nacional.

Además de ello, se busca fomentar una educación integral que permita el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes, utilizando el enfoque cualitativo de la Investigación Acción Participativa promoviendo las interacciones entre estudiantes-estudiantes, estudiantes-padres de familia, estudiantes-docentes y estudiantes-sabedores de la comunidad.

Es por ello, que se consideró que el juego tradicional étnico sería lo más conveniente para el mejoramiento de la comprensión lectora y la escritura de los estudiantes, para crear nuevos ambientes de enseñanza - aprendizaje, despertar su interés por los procesos lecto-escriturales, ejercitar la investigación aprovechando los saberes de la cultura Zenú y los espacios cotidianos de los estudiantes.

Justificación

Las competencias lecto-escritoras son de gran importancia para el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del grado tercero; debido a que en este grado se empiezan a fortalecer las operaciones concretas; el pensamiento se empieza a tornar lógico, flexible y más organizado en relación con los años anteriores.

Específicamente por la problemática detectada en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos San Andrés de Sotavento, Córdoba; la cual hace referencia a dificultades en los procesos de lectoescritura, esta investigación se torna relevante, para el mejoramiento de la calidad de la educación; por cuanto se pretende resolver desde el campo de las ciencias de la educación a través del diseño e implementación de una estrategia lúdico pedagógica como lo es el juego étnico tradicional.

Con ella, se busca que los estudiantes se sientan motivados a realizar actividades que propicien un aprendizaje creativo y significativo, que enriquezcan sus conocimientos, desarrollen habilidades y competencias comunicativas, lectoras y escritoras. De igual manera, que los padres colaboren con las actividades escolares de sus niños y niñas.

Por otra parte esta investigación es fundamental para el desarrollo educativo y social del Resguardo Indígena Zenú, puesto que se analizan y aplican acciones concretas para el fortalecimiento de la identidad y las tradiciones culturales del Pueblo Zenú a través de la oralidad y de sus prácticas ancestrales relacionadas con algo tan sencillo como el juego tradicional.

Atendiendo a lo que se requiere, la propuesta que se realiza es la más adecuada, porque aporta herramientas que permiten una mejor cualificación del proceso lecto-escritor de los estudiantes.

Descripción del problema

El grupo investigador presenta una investigación relacionada con la línea de investigación pedagogía, didáctica y currículo llevada a cabo con los estudiantes del grado 3° de básica primaria en el Centro Educativo Los Castillos; el cual queda ubicado al suroccidente del municipio de San Andrés de Sotavento; específicamente a 15 minutos de la ciudad. Su población se caracteriza por pertenecer a la etnia Zenú.

Los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos de San Andrés de Sotavento, Córdoba poseen dificultades para comprender y escribir textos puesto que no interpretan el contenido de los textos que leen, desconocen la estructura de los mismos, no responden con certeza a las preguntas de orden inferencial y crítico, muestran desinterés en los procesos de lectura, algunos de ellos tienen una lectura disrítica o desordenada y los textos que producen se caracterizan por tener un vocabulario empobrecido y con errores ortográficos: escritura con omisión, contaminación, rotación y distorsiones.

Esta problemática fue evidenciada, a través de la observación directa, encuestas, dictados y ejercicios de lectura y escritura donde se pudo comprobar que los estudiantes utilizan una entonación y matices de la voz inadecuados al leer, desconocen las características principales de textos simples de acuerdo a su grado de estudio. De igual manera, responden de forma incierta a las preguntas de orden inferencial y crítico, muestran desinterés en los procesos de lectura, algunos de ellos tienen una lectura disrítica o desordenada. En los textos que producen se nota un vocabulario empobrecido y con errores ortográficos: escritura con omisión, contaminación y rotación y les apena decir y hacer actividades que realizaban los mayores de la etnia en su niñez.

Entre las causas de la problemática planteada se encuentran: el desconocimiento de estrategias de comprensión, desinterés por la lectura, el desconocimiento de las tipologías textuales, la lectura disrítica, el escaso vocabulario, la carencia de hábitos lectores, la falta de recursos y materiales para que los niños puedan responder de manera eficiente a las diferentes actividades programadas por sus maestros y la falta de apropiación por la cultura. Así mismo los bajos

niveles de escolaridad de los padres de familia, no les permite desarrollar un proceso de acompañamiento en las actividades pedagógicas de los estudiantes.

En ocasiones, el contexto socio afectivo en el que se desarrollan los estudiantes no es el más adecuado porque en algunos hogares se presentan niveles de violencia intrafamiliar, maltrato y trabajo infantil, los cuales son aspectos que afectan el proceso formativo y pedagógico de los estudiantes. Otros factores que ocasionan el problema son: la falta de apoyo a los hijos, problemas económicos, bajo nivel de escolaridad, y el desconocimiento de los temas tratados en clase, trayendo como consecuencia dificultades en la comprensión lectora, el bajo rendimiento académico, educación desactualizada y descontextualizada, saberes de los mayores desconocidos por la niñez y jóvenes y sobre todo la pérdida de la identidad cultural.

Se ha podido observar que algunas de las clases se desarrollan de manera rutinaria: el proceso de enseñanza-aprendizaje se imparte de manera repetitiva, memorística, monótona lo que hace que el interés de los estudiantes se desvíe; por ello, se plantea esta propuesta fundamentada en el juego con el fin de fomentar los hábitos de lectoescritura y mejorar los niveles de producción textual y comprensión lectora con el fin de que alcancen un mayor rendimiento en los procesos de lecto-escritura y haya un mejoramiento de la calidad de la educación.

Se suma a ello, la carencia de procesos de recursos para promover la cualificación, actualización y orientación docente. Debido a que por haber procesos de administración de la educación por parte del Cabildo y por parte del estado los recursos no llegan a este municipio.

Ahora bien, con esta problemática, el desarrollo normal de las actividades curriculares en las distintas áreas de aprendizaje se ve afectado; debido, a la poca comprensión de los significados que plantea el texto, la escasa producción textual y las deficiencia en caligrafía, ortografía; situación, que genera reprobación y deserción escolar. De igual forma, los estudiantes muestran desinterés para participar en las diferentes actividades pedagógicas y esto genera baja autoestima en ellos, que se ve reflejado en la timidez para expresarse ante los demás.

Otro aspecto importante es la pérdida de la identidad cultural porque no se tiene en cuenta el contexto para llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje. Los docentes no tienen en cuenta los usos y costumbres de los habitantes del pueblo, se desaprovecha la gran riqueza cultural que tienen estos pueblos. Entre las causas que originan este problema están: la falta de comunicación con las personas que orientan los procesos educativos y el seguimiento de las directrices del gobierno nacional.

Esto afecta en gran manera a la comunidad indígena, porque a corto plazo estarían dejando de valorar su cultura y dejando que los procesos de aculturación limiten las costumbres. Así el indígena va sintiendo vergüenza de su propia identidad. Si al pasar de los meses y años se sigue desconociendo el valor cultural que hay detrás de los saberes de nuestros indígenas y mayores; esta identidad cultural va siendo apartada, aislada de las vivencias y a largo plazo podría significar el olvido y la extinción total de la cultura Zenú.

La pérdida de identidad cultural es un problema porque implica la pérdida de la pertenencia a un grupo determinado; es decir es una amenaza a la vida y pervivencia de los grupos étnicos.

Por lo tanto, el grupo investigador se ha planteado el siguiente interrogante de investigación: ¿Cómo diseñar una propuesta de actividades por medio del juego tradicional étnico como estrategia lúdica pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lecto-escritora y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú, en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés, Córdoba?

Objetivos

4.1 Objetivo general

Diseñar una propuesta de actividades por medio del juego tradicional étnico como estrategia lúdica pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lecto-escritora y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú, en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba)

4.2 Objetivos específicos

Ejecutar un plan de actividades orientado al fortalecimiento de la lectoescritura y la identidad cultural indígena Zenú, por medio del juego como estrategia didáctica para el alcance de competencias de comprensión desde el área de lenguaje.

Orientar a las docentes de la institución por medio de un taller, sobre la importancia del juego tradicional étnico como estrategia para el fortalecimiento de las competencias lectoescritoras.

Implementar una escuela de padres de familia sobre la importancia del juego tradicional en el proceso lectoescritor de los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos de San Andrés de Sotavento, Córdoba.

Marco Teórico

5.1 Antecedentes

En el presente trabajo se relacionan investigaciones relacionadas con el tema de estudio, los cuales sirven de referencia para llevar a cabo la investigación. A nivel internacional, local y regional se destacan una serie de autores que hacen énfasis en la lectoescritura. (Santander, M. y Tapia, Y, 2012) afirman que:

“La comprensión lectora está asociada a una serie de habilidades que la conforman como una competencia, por lo que se la define como un proceso superior que debe ser idealmente alcanzado por los sujetos que viven en una sociedad y hacen uso de la lectura con fines prácticos que le van delimitando como un componente cultural”.

En este sentido, la puesta en práctica de la presente propuesta de investigación va encaminada al fortalecimiento de las competencias lectoras y escritoras, asociadas a la identidad cultural de la comunidad Indígena Zenú donde residen los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos y se resalta la riqueza lúdica y literaria que poseen desde sus saberes ancestrales.

Para tener criterios más claros al momento de aplicar la propuesta, se hace referencia a estudios que a nivel de trabajo de grado se asocian o son afines a la temática de investigación con respecto al proceso lecto-escritor. En este caso, se puede decir que hay antecedentes en Chile sobre el uso de la lúdica en relación con la cultura:

Los profesores estimulan a sus alumnos a realizar dramatizaciones, juegos de roles, debates, presentación de objetos o temas que interesen al curso, entre otros. También enriquecen su lenguaje a través del acceso a la literatura infantil... Utilizan las narraciones de los niños, sus canciones, adivinanzas, trabalenguas, juegos lingüísticos, chistes y otras expresiones de su cultura oral para transcribirlas y transformarlas en textos que sirven de base para el aprendizaje de la lectura. (UNESCO, 1993: 15).

De esta forma, si se utiliza este tipo de literatura para llevar a cabo los procesos de la educación en Chile y a los estudiantes les resulta agradable; es posible, utilizar la literatura tradicional para llevar a cabo el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de 6° porque es algo que pertenece a su contexto y esto les suele ser más interesante; sin dejar de lado la literatura infantil nacional y universal.

Así mismo, (Ninio y Bruner, 1978) citado por (Jiménez, 2008), reconocen que:

El aprendizaje de la lectura y la escritura se inicia prácticamente en contextos no formales, esto es, en interacción con la familia, con los hermanos mayores. De hecho, una de las actividades que más se ha estudiado, antes de que los niños se inicien en el aprendizaje formal del lenguaje escrito, es la lectura de cuentos, y la creación de conocimientos sobre el lenguaje y estructuras de participación en la cultura escrita a partir de interacciones entre los padres y sus hijos en momentos de lectura compartida. Citado por (Jiménez, 2008:2)

Esto, nos permite entender que la familia y la comunidad son aspectos esenciales para el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras y que vincular la tradición cultural a través de la lúdica a la educación genera en los estudiantes gran interés.

En relación con lo anterior, la Universidad de Córdoba, Colombia, se realizó la investigación titulada: “Análisis de los procesos en la aplicación de técnicas artísticas para el desarrollo de la dimensión lúdico - didáctica en las prácticas pedagógicas del programa de educación artística de la Universidad de Córdoba” en el año 2014, a fin de determinar la importancia que se da desde los centros de educación a la dimensión artística y cultural para la formación integral, esta investigación desarrollada por Alex Enrique Ortega Pájaro y Reinaldo Valentín González, concluyen que la lúdica realizada a través de actividades colectivas permite el intercambio de experiencias, la relación con otras personas, la expresión libre de emociones y el desarrollo de habilidades.

De esta manera, se puede afirmar que la lúdica despierta el interés en los estudiantes y es funcional en cuanto a las relaciones interpersonales. De esta manera, se pretende aprovechar la

lúdica para motivar a los estudiantes hacia la valoración por la escritura, la lectura y la expresión de sentimientos y pensamientos.

Por su parte, (Guevara, 2009) realizó una investigación sobre el tema: “Juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamomo y Lomapieta”, en el año 2009, estableciendo que: *“Los resguardos indígenas por ser un bien cultural inmaterial de la humanidad, deben conservar sus costumbres y tradiciones, para que sean reconocidos por su propia identidad, transmitida de generación en generación, de lo contrario perderán autoridad y respeto ante la sociedad”*. (Guevara, 2009: 13)

Teniendo como referencia estos antecedentes, se buscó promover el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba). Y se tomaron algunos constructos y aportes que se pueden leer a continuación.

5.2 La lúdica

Teniendo en cuenta los antecedentes, se retoma a Dinello (2007, p. 22), quien afirma que la lúdica es:

“Una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia”. (2007, p. 22),

Esto indica que hay que renovar las estrategias de enseñanza para promover la creatividad en los estudiantes, generando nuevos procesos de comunicación y de relaciones emocionales. Es por eso que la investigación y las actividades escolares de los estudiantes fuera del aula debe ser significativas para lograr un conocimiento amplio de las cosas y sobre todo del valor cultural y literario que existen en sus comunidades para llevar a cabo proceso de lectura y de comprensión.

(Torres, 2013), sugiere, entre otras propuestas de actividades, estrategias lúdicas para desarrollar con los niños tanto la comunicación como la expresión; no sólo en el nivel oral, sino en lo motriz, gráfico, gestual, plástico, representativo y musical entre otros.

Es por eso, que es indispensable que se implementen estrategias lúdicas para que los estudiantes desarrollen y construyan el conocimiento. El diseño de este conocimiento debe ser algo creativo y reflexivo para que el estudiante logre una comprensión mejorada y más clara y maneje la temática, para así ellos apliquen y transmitan a los demás su comprensión enriquecedora. De esta forma, los estudiantes tendrán interés hacia el tema, no sentirán monotonía.

Teniendo en cuenta lo expresado por (Domínguez, 2015) la lúdica también es concebida como una estrategia didáctica y pedagógica o como un instrumento para los procesos de enseñanza aprendizaje porque cumple con cinco principios básicos: Es significativa, funcional, útil, global y cultural.

La lúdica guarda relación con el juego. Díaz (1993) caracteriza el juego como *“una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”*.

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (Sutton-Smith, 1978).

Esto se relaciona con lo que dice (Feo, 2009) porque la actividad lúdica hace parte de una educación integral que implica aspectos de interacción social, esparcimiento y conocimiento. De allí, que sea necesario diseñar estrategias didácticas pertinentes adecuadas, dirigidas no sólo al conocimiento sino a promover la cultura Zenú.

A continuación, se presentan aspectos teóricos y la forma en que serán insertadas las estrategias didácticas en el proyecto.

5.3 Estrategias lúdico-didácticas

A partir de lo anteriormente expuesto por (Sutton-Smith, 1978) se puede decir que para aplicar la lúdica se requiere de unas estrategias y el autor que se ha abordado este tipo de estrategias es Ronald Feo quien da unas orientaciones para su diseño.

Para (Feo, 2010) las estrategias son:

“Procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa”. (Feo, 2010. Pág. 222)

De esta manera, se hace necesario que el equipo de investigación implemente una estrategia en la cual los estudiantes desarrollen y construyan un conocimiento para alcanzar las competencias necesarias según el grado de estudio en el que se encuentran. El diseño debe ser algo creativo y reflexivo para que haya una mejor comprensión.

En relación con ello, Monereo (1994), define las estrategias de aprendizaje como:

“Procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción”. Monereo (1994).

En este sentido, los estudiantes deben recuperar la información brindada por los docente, padres de familia y sabedores para alcanzar las competencias y objetivos planeados.

(Restrepo, O. & Etal, 2008) reconocen que tras la implementación de la propuesta “*Las estrategias lúdico- didácticas como fuente para el mejoramiento de la lecto-escritura en los alumnos del grado tercero de la Institución Educativa Luis María Preciado de Santa Rita*” los

estudiantes alcanzaron competencias y habilidades comunicativas a través del juego y la dinámica, logrando un aprendizaje significativo.

Los resultados determinaron que los niños se interesan más por la lectura, cuando se involucran de manera directa y activa en la realización de las actividades propuestas, los estudiantes mostraron mayor rendimiento y un proceso de aprendizaje más rápido cuando desarrollaron actividades lúdicas, artísticas, didácticas y el cambio de actitud hacia la lectura y escritura fue notable.

Teniendo como referencia este aspecto positivo tras la implementación de estrategias lúdico-didácticas como fuente para el mejoramiento de la lecto-escritura, se prevé que la utilización de estrategias lúdicas relacionadas con la identidad cultural Indígena Zenú a través de los juegos tradicionales va a permitir el mejoramiento de la lectura, la escritura en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba).

(Sánchez, Laura, 2014) Considera que: *“Los resultados evidencian que es necesario seguir fortaleciendo las habilidades comunicativas, en tanto son procesos que se desarrollan a lo largo de la vida, y es la escuela la que debe crear micro-comunidades de lectura y escritura para, así, formar lectores y escritores competentes”*.

Lo anteriormente citado evidencia lo fundamental e importante que es implementar las estrategias lúdico-didácticas para un aprendizaje significativo de los estudiantes y a su vez para facilitar la labor a los docentes de diseñar estrategias válidas para estimular la lectoescritura, promoviendo la investigación acción participativa de los padres de familia, sabedores y mayores de la comunidad.

(Cañete, 2009), también señala que: estrategias y metodologías, se relacionan así;

a) Actividad voluntaria, libremente elegida y espontánea, no admite imposiciones externas. b) Oposición con la función de lo real, el niño se libera y actúa en función de sus propias normas la reglas que se le imponen y que voluntariamente acepta. c) Es una acción que implica participación activa, construyendo de una manera especial a la satisfacción de

su ser integral. d) Guarda conexiones sistemáticas con lo que es juego, es decir la vinculación del juego con el desarrollo humano en general, con respecto solución de problemas, desarrollo del lenguaje, creatividad y roles sociales. Además pueden crear un vínculo, desde el punto de vista holístico conectada con la persona entera.

Esto que dice María Cañate se relaciona con lo que dice Óscar Zapata en que las estrategias lúdicas se relacionan con el juego porque permiten obtener un aprendizaje de una forma divertida. Es por eso, que dentro de las estrategias didácticas se ha seleccionado el juego como la principal estrategia que fundamenta la realización de este proyecto de investigación.

5.4 El juego

La tesis de María Cañate concuerda con lo expresado por Oscar Zapata puesto que el juego hace parte de la lúdica y permite el desarrollo de competencias orientadas a la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje, la creatividad y el desempeño del rol social. (Zapata, 1990) al respecto dice que:

“El juego es un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje”. Zapata (1990)

Además, Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo. Bruner refuerza esta teoría y expone que también contribuye al proceso memorístico (Bequer, 1993).

De esta manera, el juego es un tema que ha llamado la atención de muchísimos investigadores ha sido estudiado por educadores, sicólogos, sociólogos, antropólogos y hasta por escritores cada

uno de estos ámbitos lo ha asumido desde la cotidianidad como un proceso de intervención en ella a través de la escuela, de la cultura, de la comunidad.

El juego desde la perspectiva de Piaget es: "*Acción libre considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuos que la práctica.*" (Piaget, J. 1999, p. 49). Es decir el juego es una actividad que promueve la vida social y la actividad constructiva de los niños.

Los juegos son herramientas poderosas que se han ido elaborando, en el transcurso del tiempo. Tal como lo explica Cañete (2009), juego es aquel que "*vincula con el desarrollo humano en general: creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje, y otros. Esta actividad es holística, creando una relación con todas las otras actividades que la propia persona hace realidad*"

(Torres, 2002) reconoce que el juego estimula las cualidades morales:

"El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa. La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo". (Torres, 2002)

Es por eso, que se reconocen los juegos tradicionales como una forma de fortalecer la identidad cultural, ahondar y profundizar en las costumbres del pueblo Zenú y poder comprender así mejor nuestro presente. "*Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños de ciudad para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio.*" (Moreno, 1998. Pág. 29). Además, desde la concepción del Pueblo Zenú, los indígenas deben manifestar y defender su identidad cultural.

Esto expresado por Ramiro Moreno se puede comprobar en la investigación realizada por Rocelis Ariza y Cecilia Pertuz en el año 2011 porque los estudiantes adquirieron competencias pedagógicas acordes al grado de estudio así como capacidades y actitudes

5.5 Los juegos tradicionales

Como Piaget dice que el juego es una acción libre y situada al margen de la vida real se retoma la importancia del juego tradicional como la estrategia principal del proyecto ya que son como dice Vicente Navarro juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería y hacen parte de la realidad de una comunidad.

En lo relación con lo anterior se destaca la investigación realizada por (Ariza, R. y C. Pertuz, 2011) quienes afirman que:

Los juegos tradicionales poseen gran riqueza pedagógica estimulan capacidades y actitudes en torno a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo... lo que los convierte en un recurso muy útil y apropiado en una escuela, como herramienta de aprendizaje de valores para empezar a mejorar la convivencia y por lo tanto reconstruir el pensamiento de los estudiantes en donde el niño puede aceptar sus diferencias y las de los demás, y puede convivir con el otro sin sentir invisibilizado y sin invisibilizar al otro. (Ariza, R. y C. Murillo, 2011)

En este sentido, esta investigación tuvo en cuenta los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia y a su vez conservar un patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Debido a los resultados alcanzados es que se propone desde la presente propuesta mejorar de la lectura, la escritura y fortalecer la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba).

Por otra parte y estudiando el juego como un fenómeno de integración, desarrollo humano y potenciador de diferentes lenguajes, la investigadora Edith Beatriz Burgos publicó en el año 2014 un artículo denominado: “Los Juegos tradicionales en la escuela”, donde afirma:

Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de sus primeros lenguajes y una de sus primeras actividades, a través de las cuáles conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el

funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas; no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal. Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se encuentran a jugar en sus horas libres. (Burgos, 2014: 133).

Es de mucha importancia entonces ofrecer a los niños y niñas de del Centro Educativo Los Castillos momentos y espacios de juego; opuestos a la educación tradicional ha dejado mucho que desear, así lo confirman los registros de observación y las encuestas realizadas porque los procesos de enseñanza – aprendizajes se hacen sin tomar en cuenta el contexto cultural y apelando a modelos pedagógicos tradicionales, que generan cansancio y fastidio en los estudiantes.

Por ello, es importante desarrollar una propuesta pedagógica que motive la innovación, el espíritu creativo y explorador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la utilización de herramientas lúdicas y a su vez pedagógicas, convirtiéndose éstas en un soporte de trabajo para desarrollar habilidades de lectura, escritura, análisis, e interpretación de información. Se ha detectado deficiencia en el manejo de la lectura y la escritura puesto que les hace complejo la redacción de textos y lectura de los mismos por la apatía y desinterés que muestran hacia la lectoescritura, ocasionando bajo rendimiento.

(Navarro, 1993), se refirió acerca de la importancia del juego tradicional, resaltando aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Afirio: *“Los juegos y deportes tradicionales son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir”*. (Navarro, 1993) citado por (Ruiz, F & Otros, 2003:206)

En esta misma secuencia, Kishimoto escribió al respecto, citando a Ivic

“La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. (Kishimoto, 1994) citado por (Ruiz, F & Otros, 2003:206)

Por otra parte y como complemento a este tema, (Lavega Burgués, 1995) escribió: "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología."

De allí la importancia de aprovechar los conocimientos ancestrales de los padres de familia, sabedores y mayores de la cultura indígena Zenú que residen en la Comunidad de los Castillos para fortalecer la cultura. Considerado parte de la cultura popular. Lo dicho por Tizuko Kishimoto tiene relación con lo que dice Ignacio Gonzalez Varas porque además de valorar la aplicación de los juegos tradicionales como una herramienta lúdica se fortalece la identidad cultural.

5.6 La identidad cultural

Semejante a lo dicho por Tizuko Kishimoto, Ignacio González reconoce que la identidad cultural se refiere al sentido de pertenencia a un grupo social en el que comparten rasgos culturales, literarios, costumbres, valores y creencias. Es decir, es un proceso que se recrea individual y colectivamente y que en ocasiones, puede verse afectada positiva o negativamente desde la influencia exterior.

“La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o

los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias (...) Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad” (González Varas, 2000: 43).

Esta definición está relacionada con la de (Bákula, 2000: 169). Quien afirma que:

“(...) La identidad implica, por lo tanto, que las personas o grupos de personas se reconocen históricamente en su propio entorno físico y social y es ese constante reconocimiento el que le da carácter activo a la identidad cultural (...) El patrimonio y la identidad cultural no son elementos estáticos, sino entidades sujetas a permanentes cambios, están condicionadas por factores externos y por la continua retroalimentación entre ambos” (Bákula, 2000: 169).

De allí la importancia de aplicar estrategias lúdicas relacionadas con la identidad cultural de los estudiantes. Por ello, en la presente investigación se presta atención a aquellos juegos que han pasado de generación en generación sin tener ningún cambio sin ninguna modificación esto responde probablemente a que permite la búsqueda, de alternativas diversas e infinitas posibilidades de ser vivido.

Considerándolo como parte del ser humano prácticamente se el juego ha servido para conservar culturas, comunidades, naciones porque ha hecho parte de la vida cotidiana y algunos de ellos caracterizan a una comunidad determinada es el caso de la comunidad indígena Zenú que tiene su legado cultural rico en juegos y rondas. (Gutiérrez, 2010) hace referencia a que los juegos tradicionales que se realizaban en la edad infantil se están perdiendo:

“...Los juegos de los niños forman un gran bagaje de experiencias infantiles, que al pasar por vía oral de generación en generación se ha ido transformando en tradición, perdiéndose su origen con el transcurso del tiempo. Estos juegos tradicionales ya no forman parte de la vida cotidiana de nuestros niños, no los vemos jugando en las rondas, al luce o al trompo o a la gallina ciega, como ocurría frecuentemente antaño” (Gutiérrez, 2010) citado por (Panqueba & Montaña, 1997)

Se considera que los juegos tradicionales se han venido perdiendo y una forma de fortalecer su continuidad es implicando a los miembros de las comunidades en ello. Una forma de hacerlo es desde los centros educativos, con ayuda de sabedores, mayores y docentes para que se articulen con el proceso educativo las competencias y estándares que se deben alcanzar.

Ahora, para escoger los juegos se debe tener en cuenta el estadio de desarrollo de los estudiantes. Por la teoría de Jean Piaget, los estudiantes se encuentran en el estadio de las operaciones concretas que va desde los 7 a los 11 años de edad. A continuación se describe este aspecto.

5.7 Etapa cognoscitiva de los estudiantes

Como el proyecto se lleva a cabo con los estudiantes de 3° de primaria del Centro Educativo Los Castillos, se tiene en cuenta, la etapa cognoscitiva de los estudiantes, de acuerdo a lo propuesto por Jean Piaget, corresponde al estadio de las operaciones concretas que va desde los 7 a los 11 años de edad.

“En el estadio de las operaciones concretas los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad”. (Venegas & Etal., 2013)

En este sentido, los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba) se encuentran en una etapa de desarrollo en la que les es posible relacionarse con otras personas, desarrollan el pensamiento lógico y están en capacidad para ordenar, seriar, clasificar y relacionar información.

Ahora bien, Piaget, no solo hace referencia al desarrollo biológico sino que el conocimiento depende también de la interacción con el medio. “*La resultante de la autorregulación orgánica,*

cuyos mecanismos elementales reflejan y como los órganos más diferenciados de esta regulación en el seno de las interacciones con el exterior”. (Piaget, 1967) citado por (Coll & Miras, 1973)

En relación con lo anterior, Lev Vygotsky citado por (Falieres & Antolín, 2006) reconoce que:

“El ejercicio y la experiencia, adquiridos en la acción del sujeto sobre el medio, enriquecen al individuo con nuevas herramientas cognitivas, para utilizarlas en la experimentación y en el logro de nuevos conocimientos. Del mismo modo, las interacciones y transmisiones sociales, básicamente familiares y educativas, actúan procesos de socialización que funcionan como estructurantes del desarrollo cognitivo.”

Esto implica que, al hacer énfasis en que los estudiantes realicen investigaciones y consultas con otras personas de su entorno sobre historias, saberes, cuentos, mitos, leyendas, juegos y los escriban para luego analizarlas en clase; se está enriqueciendo el proceso cognitivo de los estudiantes con herramientas cognitivas a partir de las interacciones.

Teniendo en cuenta lo expresado por Piaget y como los estudiantes se encuentran en el estadio de las operaciones concretas deben ser capaces de asumir el proceso lector con razonamientos lógicos, analizando textos, ordenándolos y clasificándolos. En concomitancia con Jolibert se tienen en cuenta las interacciones con el exterior para obtener una lectura agradable y placentera.

5.8 El proceso lector

Teniendo clara la etapa de las operaciones concretas se vislumbra el desarrollo de las características de esta etapa hacia el proceso lector y Jolibert (2002) considera que:

Saber leer es una necesidad indispensable y que no solo se lee el código alfabético, sino el sonido y las ilustraciones: La lectura placentera en el lector lo hace descubrir mundos diferentes, por tanto, la escuela, como espacio de posibilidad cultural y social, debe fomentar espacios donde la lectura sea significativa y placentera para los sujetos.

Así, se torna importante incentivar a los estudiantes con lecturas motivadoras, interesantes para ellos y promover la escritura de textos de acuerdo a sus propios intereses.

Para llevar a cabo el diseño e implementación de estrategias lúdicas para el mejoramiento de la lectura, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba) se hizo necesario retomar varias teorías y postulados para contrastarlas con las variables de la propuesta de investigación.

5.9 La lectoescritura

Y es que no sólo se trata del proceso lector sino también de la escritura, por tanto, el autor que se selecciona para apoyar nuestra idea es Allende (1982) quien afirma que *“la lecto-escritura es la única actividad escolar que es a la vez material de instrucción e instrumento para el manejo de otras áreas del currículo”* Por tanto, se requiere que estos procesos o competencias lectoras y escritoras sean desarrollados de forma adecuada; y es desde los primeros grados de básica primaria. De igual modo, se hace necesario que los estudiantes aprendan y dominen el código lingüístico para posteriormente utilizarlo como un medio de adquisición de información y como fuente del conocimiento.

En lo que se refiere a los tipos de literatura tenidos en cuenta para la implementación de estrategias para mejorar las competencias lecto-escritoras se tienen en cuenta historias de los abuelos, décimas, cuentos de tío conejo y tío tigre, chistes, adivinanzas, anécdotas, narraciones de misterio o de miedo.

5.10 Las competencias lectoescritoras para el grado tercero

En relación con lo anterior, se deben desarrollar las competencias que desde el punto de vista educativo del Ministerio de educación Nacional son *“Conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y participar en el mundo en el que vive. La competencia no es una condición estática, sino que es un elemento dinámico que está en continuo desarrollo. Puede generar, potenciar apoyar y promover el conocimiento”*.

Adoptar las competencias sugeridas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) o las que la comunidad educativa proponga para impartir una educación pertinente con la sociedad y la economía del conocimiento, implica adaptar la enseñanza a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. El rediseño de las competencias en lengua castellana se organizan en torno a cinco factores o ejes curriculares como son; a) traducción textual; b) Comprensión e interpretación textual; c) literatura, que supone en abordaje de la perspectiva estética del lenguaje; d) medios de comunicación y otros sistemas simbólicos; y e) ética de la comunicación, que es un aspecto trascendental a los cuatros factores anteriores.

Otros elementos que se deben incorporar a las competencias son la: comprensión y producción. La primera se refiere a la búsqueda y reconstrucción del sentido y los significados presentes en diferentes tipos de textos y otras formas de comunicación no verbal tales, como gestos, música y expresiones artísticas en general. A su vez la segunda tiene que ver con la generación de significados, tanto para expresarse e interactuar con los demás.

El Ministerio de Educación Nacional ha propuesto competencias en todas las áreas. En lengua castellana: Gramatical, textual, semántica, pragmática, enciclopedia, literaria, poética, escritora y lectora entre otras. La competencia lectora, requiere que los estudiantes lean e interpretan diferentes tipos de textos, comprendan la información explícita e implícita, y relacionar sus contenidos y lo que saben acerca de un determinado tema, así como realizar inferencias, sacar conclusiones y asumir posiciones argumentadas frente a los mismos.

La investigación educativa y la práctica misma de muchos docentes han permitido establecer que en los primeros grados es importante enfatizar en el uso del lenguaje, a través de sus manifestaciones orales y escritas, acompañadas del enriquecimiento del vocabulario, de unos primeros acercamientos a la literatura a través del proceso lector. El desarrollo de las competencias en lenguaje es un proceso que se inicia desde el momento mismo de la gestación y acompaña al individuo toda la vida. Cuando los infantes llegan al primer grado de Educación Básica cuentan ya con una serie de saberes que no pueden ser ignorados en la labor pedagógica.

Con la utilización de textos del mismo entorno, los estudiantes se sienten más motivados a responder a las exigencias de los procesos de lectoescritura y con la ayuda de los padres, abuelos, sabedores y mayores va a existir un intercambio de saberes. Esto guarda relación con lo que (Vigotsky, 1978:86) denominó la Zona de desarrollo próximo concebida como “*La distancia entre el nivel de desarrollo real, medido por la resolución de una tarea independientemente y el nivel de desarrollo potencial, medido por la resolución de la tarea bajo la dirección de un adulto o en colaboración con personas más capaces*” (Vigotsky, 1978:86)

Es por eso, que los mitos, leyendas, rondas, gritos de monte, vaquería, decimas, cuentos, anécdotas y juegos tradicionales que se utilizan en este proyecto como el Burrión burrión, ronda la rondera, el bejuco malibú, sombrero Vueltiao, las décimas del indio Banquet (El mosquito, yo soy la llave del mundo) se convierten en una estrategia para fortalecer los procesos de lectura y escritura.

Marco conceptual

El tema de estudio abordado desde este proyecto de investigación, requiere de la aclaración de algunos conceptos que merecen ser explicados por el uso que se les da y la ambigüedad que suelen presentar. Los conceptos involucrados en esta investigación son:

6.1 Comprensión Lectora

Es un proceso a través del cual el lector entiende o percibe un texto a partir de los conocimientos que posee.

6.2 Juego tradicional

Son las manifestaciones lúdicas originadas en las comunidades que se transmiten de generación en generación. Este tipo de juegos hace parte de las tradiciones culturales de un pueblo.

6.3 Identidad cultural

Son todas aquellas características o particularidades que un grupo social tiene en común como los rasgos culturales, literarios, costumbres, valores, creencias y sentido de pertenencia por su territorio.

6.4 Zaranda

Juego tradicional del Pueblo Zenú que se juega con una especie de trompo elaborado en calabaza seca o totumo.

6.5 Etnia

De acuerdo con la RAE la etnia es una Comunidad humana definida por características o afinidades raciales, lingüísticas, culturales

6.6 Estrategia

Para (Feo, 2010) las estrategias son: “Procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa.

6.7 Cultura

Según la RAE, la cultura es el conjunto de modos de vida, costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época o grupo social.

6.8 Competencias lectoescritoras

Según el Ministerio de educación Nacional las Competencias lectoescritoras son “Conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y participar en el mundo en el que vive. La competencia no es una condición estática, sino que es un elemento dinámico que está en continuo desarrollo. Puede generar, potenciar apoyar y promover el conocimiento”.

Marco legal

Todo proyecto de investigación debe partir de la fundamentación legal que le permite la naturaleza participativa en el proceso. De allí que la presente investigación se fundamenta en el ordenamiento legal establecido en la Constitución Política Colombiana de 1991, la cual expone en el artículo 67 *“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social. Con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura”*

Esto se evidencia en la ejecución del proyecto porque a través de la educación se está buscando fortalecer las habilidades y competencias lectoescritoras en los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo Los Castillos.

En relación con lo anterior, la Ley General de Educación Colombiana dispone en el título 1, en el artículo 20 lo referente a los objetivos específicos de la educación básica:

- a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;
- b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;
- c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;
- d) Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua;

- e) Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa; y
- f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

Bien es cierto que los incisos antes mencionados se relación con las competencias lectoescritoras que se busca alcancen los estudiantes de 3° del Centro educativo Los Castillos. Como se trata de una población étnica y se busca fortalecer la identidad cultural se aborda, la ley 397 de 1997 que en su Título I, artículo 1 principio 6 establece que:

“El Estado garantiza a los grupos étnicos y lingüísticos, a las comunidades negras y raizales y a los pueblos indígenas el derecho a conservar, enriquecer y difundir su identidad y patrimonio cultural, a generar el conocimiento de las mismas según sus propias tradiciones y a beneficiarse de una educación que asegure estos derechos”. (Ley 397 de 1997)

En este último fundamento legal se encuentra el respaldo a la pervivencia de la cultura; y es por lo que hay que continuar en aras a apoyar la cultura Zenú de la cual queda un gran legado que preservar.

Marco contextual

La presente investigación se realizó en el Centro Educativo Los Castillos, el cual se encuentra ubicado en la zona rural, al sur del municipio de San Andrés de Sotavento. Cuenta con dos sedes: La primera de ellas está localizada en el centro de la comunidad de Los Castillos, diagonal a la plaza, y la segunda, está situada en la vereda Guayacanes Sur del mismo municipio.

Los habitantes de esta comunidad se caracterizan por pertenecer a la etnia Zenú y según el SISBEN pertenecen a estrato 1 y 2. Su economía se basa en la agricultura, la artesanía y la cría de ganado. A nivel cultural celebran costumbres y tradiciones: Fiestas en honor a santos con carreras a caballo, creen en brujas, espantos y maleficios. Cuentan con una tradición oral que tienen pocos habitantes.

Actualmente este Centro Educativo cuenta con 489 estudiantes que asisten a niveles de preescolar, básica primaria, y básica secundaria hasta grado 7°. De igual forma, cuenta con una planta de 15 docentes y un Directivo docente. Posee aulas para cada uno de los grados ofertados, una sala de profesores, una biblioteca y una sala de informática pequeña que poco utilizan los estudiantes de primaria. La institución cuenta con pocos recursos didácticos que escasamente son utilizados por los docentes porque utilizan clases tradicionalistas de dictado y copiado.



Figura 1. Vista satelital de la comunidad Los Castillos Fuente: Google Earth 2017.

Según los resultados de entrevistas aplicadas a los docentes y al directivo docente del Centro Educativo Los Castillos; las prácticas pedagógicas son preparadas por cada docente de forma individual; teniendo en cuenta el plan de estudios de cada una de las áreas que corresponden a preescolar, a la básica primaria y básica secundaria; Sin embargo, se carece de un modelo de preparador de clases unificado, a pesar de que existe un modelo pedagógico definido.

En cuanto a las estrategias para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica primaria existen unas estrategias concertadas para cada una de las áreas y se encuentran definidas en el Proyecto Educativo Institucional; entre estas estrategias se encuentran preguntas orales y escritas, revisión de cuadernos, exámenes escritos basados en preguntas cerradas, talleres de lecturas, tareas de consulta para realizar en casa entre otros. Mientras que para la secundaria cada docente las aplica por su cuenta. Y en lo que se refiere al uso de los recursos para el aprendizaje, no hay un uso articulado de los mismos; es decir, cada docente utiliza los que cree convenientes.

Se cree que estas estrategias no están funcionando porque no se han actualizado, son estrategias que están descontextualizadas, no se tienen en cuenta los intereses de los estudiantes, ni la riqueza literaria y oral de la comunidad de los Castillos. Se suma a ello, que no se han actualizado los planes de estudios ni se han incluido los estándares ni los derechos básicos de aprendizaje DBA, De allí que se considere necesario la implementación de una estrategia que tenga en cuenta todos estos aspectos.

Por otra parte, hay flexibilidad en el uso del tiempo, tanto para las labores académicas propias del plan de estudios, como para las extracurriculares. La relación pedagógica entre docentes y estudiantes es buena; existe respeto del estudiante hacía el docente y viceversa. Hace falta vincular más a la comunidad en los procesos educativos.

Con respecto a la evaluación, se hace seguimiento al aprendizaje de los estudiantes, la evaluación es permanente, pero no existe unificación de criterios frente a la evaluación en el aula. Se hace seguimiento a los resultados académicos por parte de los directores de grupo de cada

grado, teniendo en cuenta los informes de los docentes de cada área. De igual manera, se hace seguimiento a la asistencia de estudiantes y docentes.

En lo que se refiere a la infraestructura, se puede decir que el Centro Educativo Los Castillos cuenta con 8 aulas de clase, una pequeña biblioteca que es un poco estrecha cuenta con libros que ha donado el Programa Todos a Aprender PTA, una sala de informática que posee 13 computadores en buen estado, un patio grande, una tienda escolar, una sala de docentes y un quiosco que se utiliza para reuniones con comunidad.

Aspecto metodológico

En este capítulo, se describe el paradigma, tipo y diseño de la investigación; así como la población, la muestra, las fuentes de información, las técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos.

9.1 Tipo de investigación

La investigación presenta un diseño metodológico cualitativo; debido a que se pretende comprender las dificultades que los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba) tienen con respecto a las competencias lectoras y escritoras y así mismo explicar la forma en que la aplicación de estrategias lúdicas apoyadas en los juegos tradicionales influyen en el mejoramiento de la lectura, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú de estos estudiantes.

9.2 Enfoque

El proyecto utiliza en enfoque Investigación Acción Participativa (IAP); porque permite que la comunidad educativa participe y se integre en la investigación y sobre todo en el proceso formativo y educativo de sus hijos. Se pretende mejorar una situación problema, partiendo de los pre-saberes de los estudiantes y de los saberes de los padres de familia, sabedores y mayores de la comunidad de Los Castillos ; Es decir, se le da importancia y sentido a las acciones y situaciones que se viven dentro del contexto, interpretando los significados que le puedan dar a las cosas, a las relaciones con otras personas y a las situaciones en las cuales viven; para utilizarlos dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje y así construir nuevos conocimientos.

9.3 Población

La Población de la presente investigación está conformada por 489 estudiantes que cursan desde preescolar hasta séptimo grado y se encuentran estudiando en el Centro Educativo Los Castillos, perteneciente al municipio de San Andrés de Sotavento. La edad de la población oscila entre los cinco y veinte años de edad.

Los estudiantes se caracterizan porque pertenecen al Pueblo Indígena Zenú, provienen de familias de estrato social uno del SISBEN, los padres de familia tienen poca o escasa formación académica, pues, la mayoría de ellos tan sólo han alcanzado estudios de primaria o secundaria incompleta; tal como se puede apreciar en los resultados de las encuestas.

9.4 Muestra

Se ha escogido como muestra de esta investigación a los estudiantes de tercer grado los cuales son 33 estudiantes, debido a que requieren de la aplicación de las competencias lectoras y escritoras. Esta cantidad es cuantitativamente manejable a nivel académico y pedagógico; son 18 niñas y 15 niños. Con ella se tiene un intervalo de confianza de 95%, heterogeneidad del 57% correspondiente a las niñas y 43% a los niños, con un margen de error de 16.5%.

POBLACIÓN GENERAL	489 Estudiantes
Grado 3°	33 Estudiantes
TOTAL MUESTRA	33

Tabla 1. Población y muestra Fuente: (Lozano D, Mercado E, Méndez E. 2017)

9.5 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Para llevar a cabo la investigación y recolectar la información pertinente se utilizaron diferentes tipos de instrumentos y técnicas:

9.5.1 Técnicas e instrumentos aplicados a los estudiantes.

9.5.1.1 Observación directa.

Con el fin de apreciar y analizar aspectos relacionados con el comportamiento de los estudiantes frente a diferentes actividades pedagógicas antes de aplicar la propuesta y en el transcurso de su aplicación.

La observación se registró en un diario de campo para luego analizarlo de forma cualitativa con el fin de destacar los aspectos positivos y negativos de la aplicación de estrategias lúdicas para la comprensión y producción textual.

9.5.1.2 Encuesta.

Para obtener datos e información inicial de los estudiantes y su percepción tras la implementación de las estrategias lúdicas aplicadas.

9.5.1.3 Pruebas de lectura y escritura.

Con el fin de conocer las dificultades y fortalezas que presentan los estudiantes en cuanto a las competencias que deben alcanzar de acuerdo al grado en el que se encuentran estudiando.

9.5.2 Instrumentos aplicados a docentes.

9.5.2.1 Entrevista semi-estructurada de caracterización.

Para obtener datos personales, académicos y conocer las estrategias que utilizan para que los estudiantes alcancen las competencias lecto-escritoras.

9.5.2.1 Conversatorio y socialización de estrategias lúdicas.

Para conocer acerca del proceso de enseñanza aprendizaje antes y después de la aplicación de la propuesta.

9.5.3 Instrumentos aplicados a padres de familia.

9.5.3.1 Entrevistas.

Para obtener algunos datos personales y conocer la forma en la que ellos ayudan a sus hijos en el afianzamiento del aprendizaje tanto como el que reciben del entorno como de la escuela.

9.5.3.1 Talleres.

Se realizarán para concientizar a los padres de familia sobre la importancia de orientar a sus hijos en el proceso educativo y conservar las tradiciones de la cultura Zenú.

9.6 Análisis e interpretación de resultados.

Para interpretar los datos recopilados se analizaron las respuestas cualitativas obtenidas; así mismo, se tabularon y analizaron los datos cuantitativos con respecto a las respuestas anotadas en los instrumentos de recolección de la información.

Tras el análisis de la encuesta inicial, se puede decir que, ante las preguntas realizadas a los estudiantes sobre aspectos referidos a su edad, curso, ocupación de los padres, religión que profesan y si hablan o han escuchado hablar a sus padres en su lengua indígena nativa los estudiantes respondieron lo siguiente:

El 55% de la población encuestada corresponde al sexo femenino y el 45% al sexo masculino, notándose de todas formas una mayor tendencia a encontrar niñas en mayor proporción que los niños en el grado tercero del Centro Educativo Los Castillos.

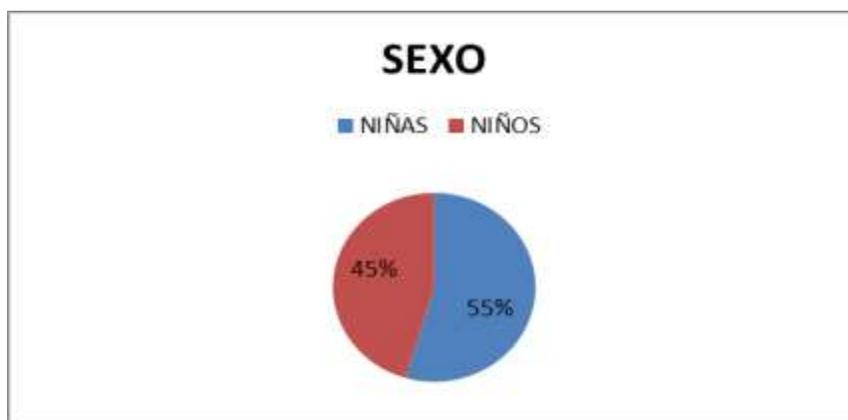


Figura 2: Composición del grupo por sexo **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2016)

El 37% de los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos tienen la edad de 9 años; el 30% diez años; el 27% 11 años y el 6% 12 años. Se considera que el 33% de los estudiantes se encuentran en extraedad.

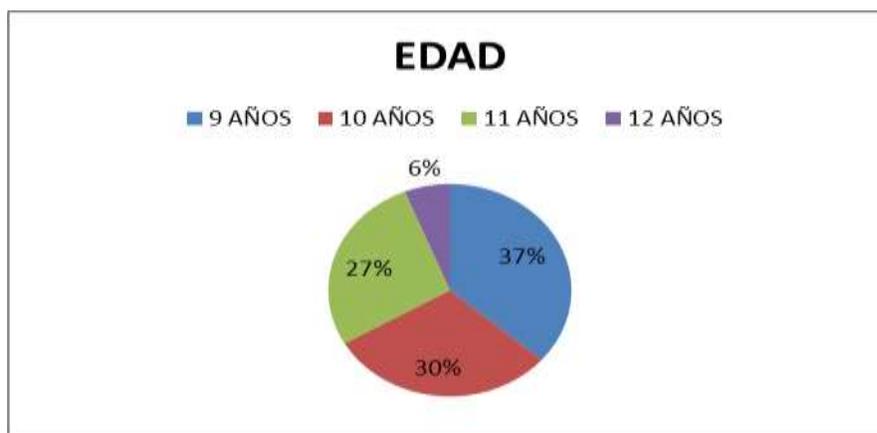


Figura 3: Edad promedio del grupo **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2016)

Ante la pregunta ¿Te gusta leer? El 79% de los estudiantes afirmó que sí; mientras que el 21% dijo que no.



Figura 4: Gusto por la lectura Fuente: (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2016)

En lo que hace referencia a la pregunta: ¿Tus padres te apoyan en las tareas escolares? El 67% de los estudiantes considera que sus padres les ayudan en las tareas escolares y el 33% afirma que no. Estos últimos, hicieron alusión a que sus padres no saben leer y por eso no les ayudan en las tareas escolares; sin embargo, buscan la manera de que sus hermanos mayores o vecinos más adelantados académicamente les ayuden.

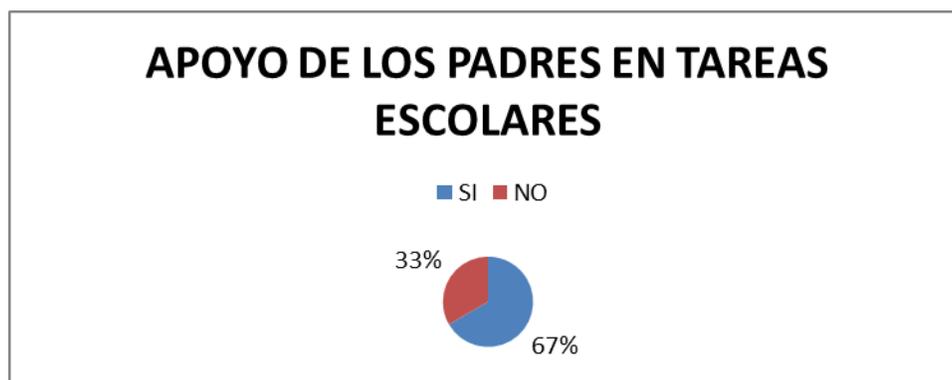


Figura 5: Apoyo de los padres en las tareas escolares Fuente: (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2016)

A los estudiantes se les preguntó: ¿Tus padres te compran textos para leer? El 73% afirmó que no, el 18% dijo sí y el 9% afirmó que a veces. Los estudiantes dijeron que no porque los padres no cuentan con los recursos económicos para hacerlos o porque en el colegio les prestan algunos para leer.



Figura 6: Compra de textos para leer Fuente: (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2016)

En lo que se refiere a las actividades que realizan los estudiantes durante su tiempo libre se encuentran en un mayor porcentaje, con el 25% ve televisión, 18% se ocupa de leer, un 15 se ocupa en estudiar y otro 15% en jugar, el 12% en su tiempo libre sale a la calle, el 9% hace algunos oficios en el hogar y el 6% escucha la radio.



Figura 7: Actividades que realizan en el tiempo libre. Fuente: (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2016)

Con respecto a las entrevistas realizadas a los padres el 42% afirmó que sí sabe leer; mientras que el 58% dijo que no.

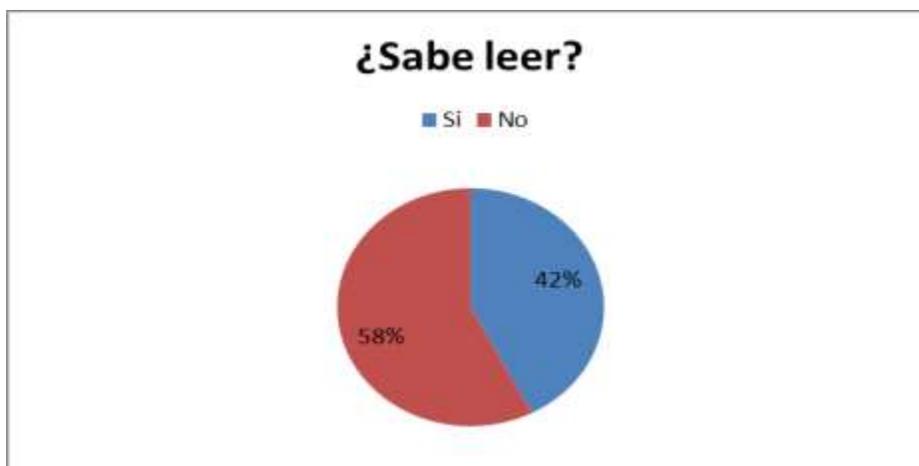


Figura 8: Aspecto lector de los padres **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2016)

Ante la pregunta sobre la frecuencia con la que leen, el 58% de los padres afirmó que nunca leen, el 18% afirmó que leen todos los días, el 15% lee una o dos veces por semana y el 9% raras veces lee.

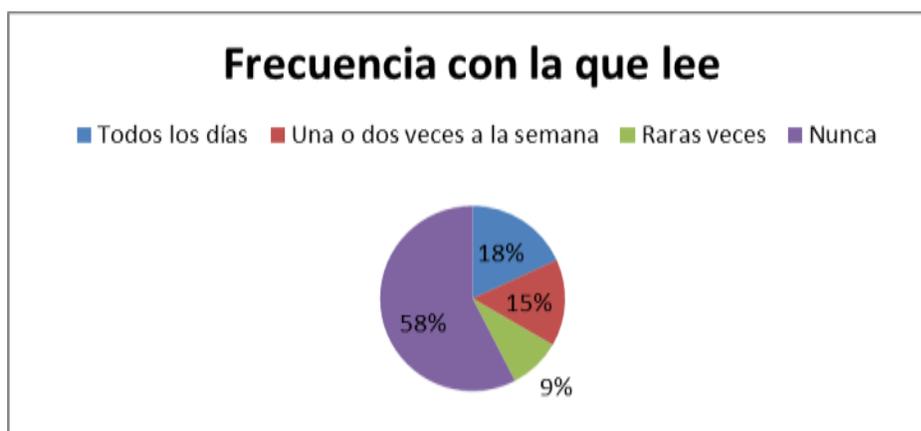


Figura 9: Frecuencia con la que leen los padres **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2016)

Con relación a la ocupación de los padres de los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos, se pudo apreciar que el 40% se dedica a la agricultura, el 33% a la artesanía, el 12% a criar animales, el 9% son amas de casa y el 6% realizan oficios varios.

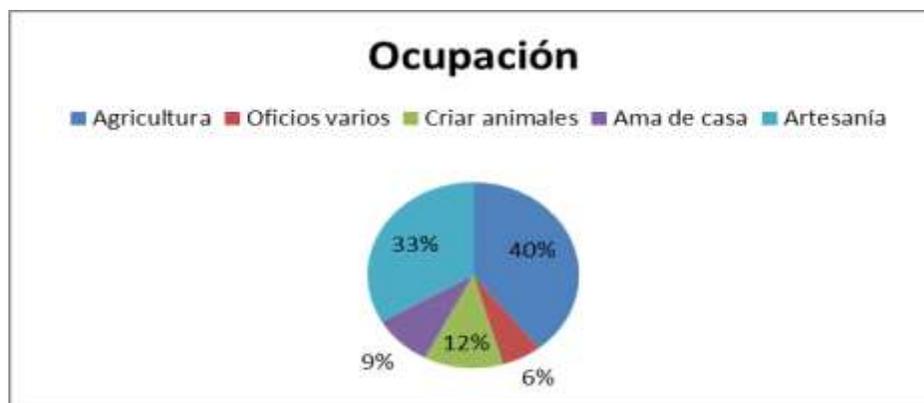


Figura 10: Ocupación de los padres **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)

Tras el análisis de las encuestas de caracterización se pudo establecer que los padres consideran que el entorno o el contexto puede brindar herramientas y estrategias para que los estudiantes mejoren sus procesos de lectura y escritura; puesto que se estarían interesando por cosas o aspectos propios de su comunidad.

Los padres suelen hacer ciertas actividades con sus hijos como: dedicarse a realizar oficios sencillos de siembra de hortalizas, cuidado de animales domésticos, ayudar con uno de los hermanos menores, compartir juegos, cuentos, chistes e historias con los abuelos.

Algunos padres consideran que pueden diseñarse estrategias para que los niños que van aprendiendo a leer y a escribir enseñen cosas básicas a los padres como escribir sus nombres por ejemplo o realizar anotaciones interesantes sobre fechas o cuestiones que los padres y madres de familia consideran importantes.

Por otra parte, en lo que respecta a la entrevista de caracterización a docentes se destacan los siguientes resultados:

El 67% de los docentes tiene conocimientos sobre el pueblo Zenú, acerca del aspecto: económico, geográfico, religiosos, político y cultural. Mientras que el 33% no los tiene.

Ante la pregunta ¿Tienes conocimiento de cómo están compuestos los núcleos familiares de los estudiantes? El 53% dice sí y el 47% afirma que no.

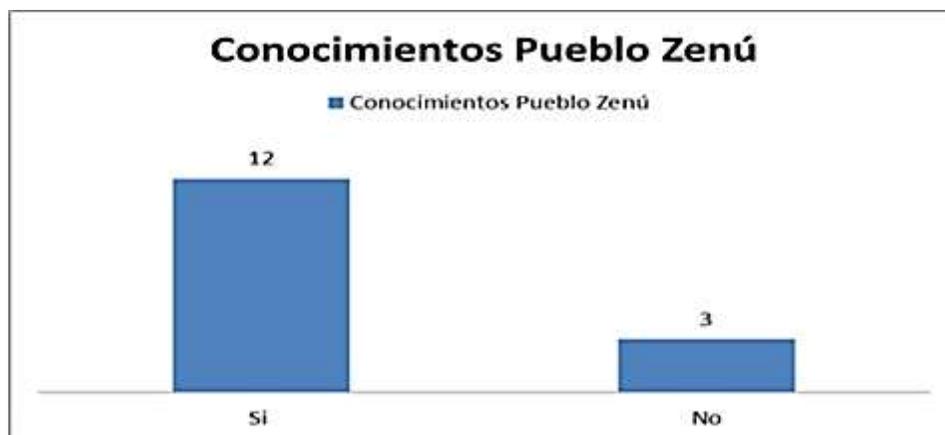


Figura 11: Conocimiento de los docentes acerca del Pueblo Zenú

Fuente: (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)

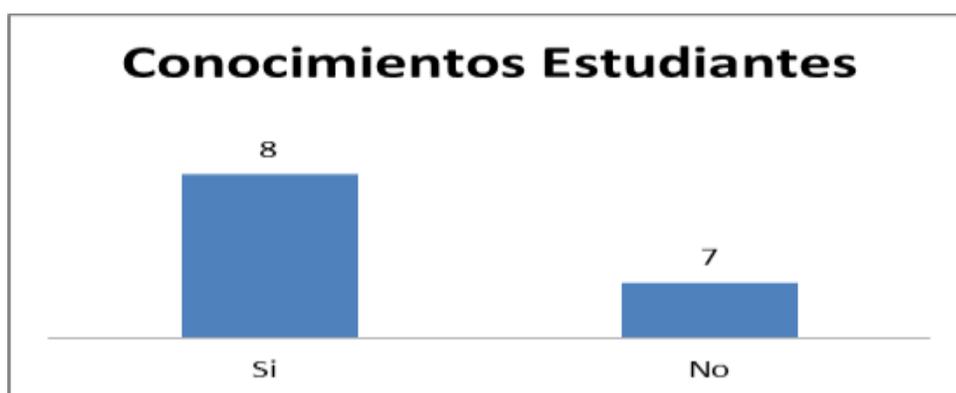


Figura 12: Conocimiento de los docentes acerca de los núcleos familiares de los estudiantes

Fuente: (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)



Figura 13: Conocimiento sobre los juegos de los estudiantes

Fuente: (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)

En lo que tiene que ver con los conocimientos que tienen los docentes sobre los núcleos familiares de los estudiantes el 87% manifiesta que si tiene conocimientos sobre los juegos de los estudiantes y el 67% de ellos saben cómo los juegan. Mientras que el 13% afirma que no tiene conocimientos acerca de ello y el 33% afirma no saber jugarlos.

Ahora bien, con respecto a los conocimientos que tienen los docentes sobre los juegos tradicionales el 80% manifiesta que si tiene conocimientos sobre los juegos tradicionales de los indígenas Zenúes y el 20 manifiesta que no. El 53% de ellos saben cómo se juegan. Mientras que el 47% afirma que no sabe jugarlos o cómo se juegan, que sólo los han escuchado mencionar



Figura 14: Conocimiento sobre los juegos tradicionales **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)



Figura 15: Uso de estrategias lúdicas **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)

En relación con los docentes que utilizan la lúdica como estrategia, el 47% dice que sí, un 20% dice no, otro 20% dice que a veces y el 13% casi nunca.



Figura 16: Docentes interesados en aprender juegos tradicionales

Fuente: (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)

Ante la pregunta ¿Estaría interesado en aprender juegos ancestrales y utilizarlos como estrategia pedagógica para mejorar la identidad cultural? El 100% de los docentes respondieron que sí estarían de acuerdo.

Por otra parte, ante las pregunta acerca del rol del docente en el aula el 60% tienen un rol de orientador, un 20% un rol de mediador, un 20% un rol de formador.

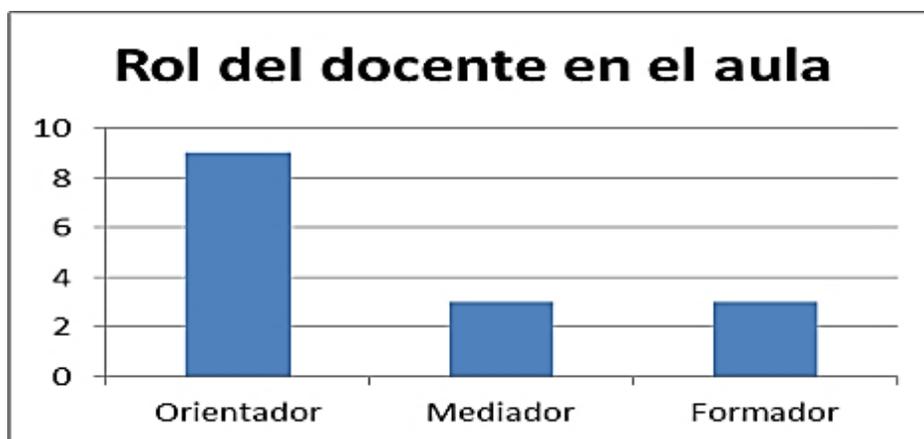


Figura 17: Rol del docente en el aula **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)

En relación a los recursos pedagógicos los docentes utilizan recursos variados; sobre todo los de secundaria. El 100% utiliza fotocopias, explicaciones y talleres individuales; el 67% utiliza ejercicios de aplicación, 62% utiliza los talleres grupales, el 38% utiliza dictados, el 36% utiliza ilustraciones, el 31% utiliza las exposiciones, el 28% utiliza esquemas mentales y el 29% utiliza las tecnologías.



Figura 18: Recursos pedagógicos utilizados **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)

Resultados

10.1 Ejecución de un plan de actividades orientado al fortalecimiento de la lectoescritura y la identidad cultural indígena Zenú, por medio del juego (Ver Anexo C)

La primera actividad hizo referencia a la prueba inicial de lectura y escritura (Anexo L) que tuvo como objetivo identificar las dificultades y fortalezas que presentan los estudiantes en cuanto a las competencias lectoras y escritoras que deben alcanzar de acuerdo al grado en el que se encuentran estudiando. Para ello se utilizó el cuento tradicional de tío tigre y tío conejo en donde se pudo evidenciar que los estudiantes no identificaron la tipología textual, el tema o idea general del texto puesto que lo confundían con el título de la narración y así mismo no respondieron al interrogante sobre la intención del autor al compartir el texto.

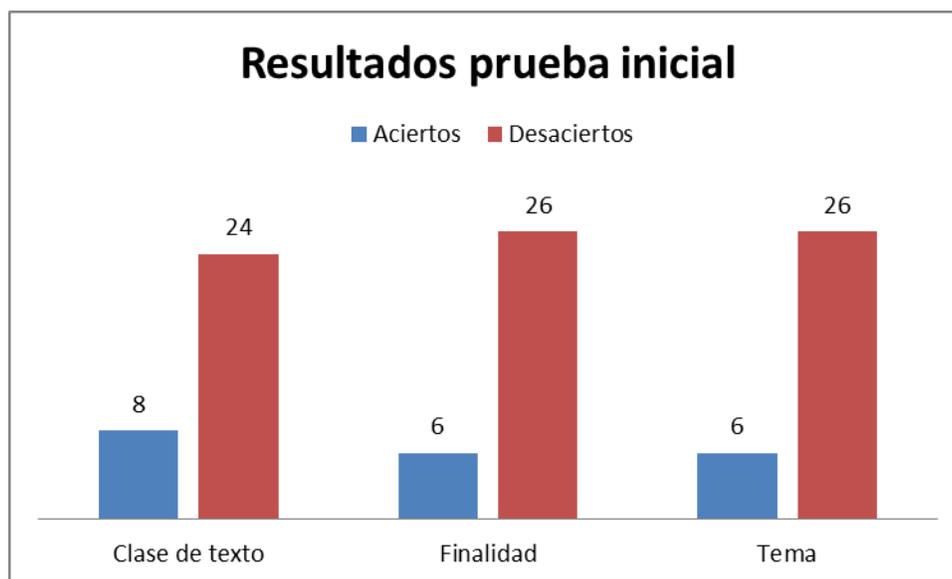


Figura 11: Resultados Prueba Inicial **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)

Teniendo en cuenta estos resultados, se diseñaron una serie de actividades lúdicas que incluyeron: talleres, ejercicios y actividades de investigación con los estudiantes sobre algunos cuentos, chistes, mitos, leyendas y juegos tradicionales de la etnia Zenú para el mejoramiento de las competencias lecto- escritoras y la socialización de textos; debido a que tras la investigación del marco teórico se reconoce la importancia del juego para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Zapata (1990) dice que: *“El juego es un elemento primordial en la educación escolar”*. Los niños aprenden más mientras juegan... ya que, proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje” Esto se pudo comprobar con las actividades en donde se colocaba a los estudiantes a jugar y luego a realizar actividades de comprensión relacionadas con el juego; las cuales desarrollaron con mucho interés, atención y de manera acertada. (Anexo L).

Por otra parte, en lo que tiene que ver con el problema de la pérdida de identidad se escogieron los juegos tradicionales como la estrategia principal del proyecto. Entre ellos: La zaranda, la rama escondida, al Sun-Sun de la calavera y la sortijita entre otros (Anexo M, Actividad 6).

Con ello, se pudo ver que lo expuesto por (Ariza, R. y C. Murillo, 2011) es una realidad. *“Los juegos tradicionales poseen gran riqueza pedagógica estimulan capacidades y actitudes en torno a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo...”* Los estudiantes del grado tercero hallaron motivación no sólo en el conocimiento de los juegos que jugaban sus padres en su niñez y la forma en como conocían las historias, sino para leer, escribir, analizar y colocar en práctica los juegos que investigaban.

Ahora, entre las actividades que se diseñaron se encuentran el reconocimiento de sustantivos y adjetivos (Anexo M, Actividad 1), utilizando imágenes representativas de la cultura. Esta actividad se acompañó con salidas pedagógicas a donde los padres, abuelos y mayores para observar objetos propios de la cultura Zenú.

Otra de las actividades que les llamó la atención y que les divirtió mucho fue “Contando cuentos” (Anexo L, Actividad 2) que consistió en iniciar un cuento o historia y ellos allí mismo la continuaban, esto les permitió desarrollar el pensamiento y a su vez producir textos orales. Esta actividad se vio apoyada en otra denominada la narración en la que participaba un sabedor o un mayor. Para esta actividad los postulados de Vigotsky fueron de gran apoyo puesto que él expresó: *“Las interacciones y transmisiones sociales, básicamente familiares y educativas, actúan procesos de socialización que funcionan como estructurantes del desarrollo cognitivo”*

Fue estructurante, puesto que se apoyó en otras personas para acceder al conocimiento, generó nuevos conocimientos a través de los procesos de asimilación y acomodación, relacionando hechos, historias contadas por abuelos, mayores.

De igual manera, los estudiantes de 3° se sentían maravillados e interesados por historias o narraciones contadas por sus abuelos como “El Corcovao de Tofeme” (Anexo M, Actividad 3) en donde analizar bien las respuestas a sus interrogantes y preguntar a sus compañeros acerca de ellas. Ahora bien, no sólo se trató de analizar narraciones sino poesías, décimas, cantos indígenas. Con el desarrollo de esta actividad se tuvo en cuenta lo expuesto por Jolibert (2002) quien habla acerca de la lectura placentera, motivadora e interesante y se relaciona con la estrategia porque esta lectura les resultó interesante y placentera porque les garantizó la entrada a un mundo fantástico relacionado con la historia de sus antepasados.

La actividad que resultó siendo más significativa para los estudiantes incluso para docentes y padres fue con las salidas pedagógicas (Anexo M, Actividad 10) donde intercambiaron saberes y experiencias compartieron en armonía una misma finalidad: Apoyar el proceso de enseñanza, las rondas resultaron divertidas para ellos.

Estas tres actividades descritas anteriormente guardan relación con lo que (Vigotsky, 1978:86) denominó la Zona de desarrollo próximo concebida como “*La distancia entre el nivel de desarrollo real, medido por la resolución de una tarea independientemente y el nivel de desarrollo potencial, medido por la resolución de la tarea bajo la dirección de un adulto o en colaboración con personas más capaces*” (Vigotsky, 1978:86)

Así, el objetivo se cumplió para todas las actividades excepto para los primeros análisis de lecturas porque los estudiantes no tenían clara la estrategia de comprensión; es decir, no entendían el material aprendido, no estaban acostumbrados a escuchar, transformar, relacionar y asociar los textos con los recursos de su propia realidad. Además de eso, desconocían los pasos que se debían utilizar para leer metódicamente.

Ahora, después de aplicar el plan de actividades con la estrategia lúdica del juego tradicional los estudiantes han desarrollado algunas competencias lectoras. Esto se debe al trabajo desde el entorno. Recordemos que David Perkin mencionado por (Falieres & Antolín, 2006) hace énfasis en la enseñanza para la comprensión, afirmando que *“El entorno participa en la cognición del sujeto, no sólo como fuente de suministros y receptor de productos, sino como vehículo del pensamiento”*

En este caso, los saberes de padres, abuelos, sabedores, mayores fueron fundamentales para la recopilación y puesta en práctica del proyecto; para el análisis y comprensión de los estudiantes.

Dentro de las actividades planeadas, la que causó un poco de dificultad en los estudiantes fue el análisis de textos poéticos (Anexo M, Actividad 4) en donde hubo que explicarles la forma de hallar la idea principal de un texto poético.



Figura 12: Resultados guía aplicada **Fuente:** (Lozano D, Mercado E, Méndez E.2017)

10.2 Diseño, desarrollo y aplicación del taller a docentes (Ver Anexo D)

En lo que se refiere al Diseño, desarrollo y aplicación del taller a docentes, sobre la importancia del juego tradicional étnico, como estrategia para el fortalecimiento de las competencias lectoescritoras. Este tuvo como objetivo realizar un acompañamiento a los docentes para identificar fortalezas y debilidades en la aplicación de estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje. El taller con docentes se dividió en cuatro momentos:

Primero, se reunió el grupo de investigación con los docentes del Centro Educativo Los Castillos para socializar el proyecto y la incidencia que éste tendría en los estudiantes. Se les dio a conocer las estrategias apoyadas con el juego tradicional diseñadas para trabajar con estudiantes y padres de familia.

Se les hizo saber a los docentes que (Feo, 2010) uno de los autores escogidos dentro del marco teórico del proyecto reconoce que docentes y los estudiantes deben organizarse para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa. De allí, la importancia de retomar el valor cultural a través de los juegos para fomentar hábitos lectores.

En una nueva reunión, se les exhortó a investigar acerca de la oralidad y la cultura Zenú en la comunidad de los Castillos para luego identificar o diseñar una estrategia que pudiera ser aplicada desde el área o asignatura de su interés. Para ello se tuvo en cuenta el aporte de Monereo (1994), sobre las estrategias de aprendizaje; las cuales son vistas como procesos de toma de decisiones para que los estudiantes seleccionen los conocimientos que necesitan para cumplir un objetivo y que para ello hay que tener en cuenta las situaciones educativas en las que se produce ese conocimiento.

Con un sentido más amplio, los docentes pudieron notar que no sólo desde el área de lenguaje se pueden utilizar los conocimientos étnicos culturales sino desde otras áreas como Ciencias naturales apoyados en conocimientos de la medicina tradicional; ciencias sociales con la historia regional Zenú: Procesos de recuperación de tierra, sistema político organizativo; ciencias religiosas partiendo de la cosmovisión y espiritualidad de los indígenas y la informática a través de las tecnologías y economías del pueblo Zenú entre otras.

El siguiente momento fue de gran significación y el más importante de todos porque se integraron docentes, padres de familia y comunidad en las actividades con los estudiantes; jugaron, compartieron historias, cuentos de su tradición oral y valoraron el aporte que hace la cultura al proceso de enseñanza.

Con lo anterior, se pudo dar cuenta de lo expuesto por Vigotsky en relación con el constructivismo que enfoca el conocimiento desde lo socio-cultural porque el aprendizaje se logra en la mediación con otros, en este caso con pares docentes.

10.3 Diseño, desarrollo y aplicación de una Escuela de padres sobre la importancia del juego tradicional en el proceso lectoescritor de los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos de San Andrés de Sotavento, Córdoba (Ver Anexo E)

Con los padres de los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo Los Castillos, se llevó a cabo la Escuela de Padres con el objetivo de realizar un taller para motivarlos a participar en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos y para que los orienten en el desarrollo de las actividades escolares.

Se escogió trabajar con una escuela de padres porque según (De la Puente; 1999) es una de las estrategias que permite generar un encuentro dialógico con respecto al proceso educativo. A partir de ello, se generaron encuentros para orientar a los padres en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos relacionados con el proyecto de investigación.

Al igual que el taller con docentes, el taller de padres, se dividió en tres momentos. En el primero de ellos, se les dio una idea de lo que se pretendía realizar con el proyecto, detallando de acuerdo a sus conocimientos a través de un lenguaje sencillo y claro.

En un segundo encuentro; los padres de los estudiantes del grado 3° se reunieron en la casa cabildo y se hizo una tertulia literaria con el fin de compartir juegos tradicionales, cuentos, anécdotas, mitos, leyendas vinculando a los docentes interesados en participar de ella. De igual forma se les orientó a los padres la forma de ayudar a sus hijos con las actividades, interrogándoles acerca de los que habían aprendido y ayudando en las nuevas cosas por descubrir. Esta actividad con los padres se llevó de la forma esperada, ayudaron a sus hijos en las actividades; compartieron juegos tradicionales. Aunque vale la pena decir que los padres deseaban que continuáramos con el proceso y se mostraron interesados por aprender.

Nuevamente con esta actividad se hizo relación a Vigotsky puesto que se consideraron las interacciones y transmisiones sociales, sobre todo las familiares y educativas como prioritarias para los procesos de socialización que sirvieron como estructurantes del desarrollo cognitivo.

Así se puede concluir que después de haber aplicado diferentes juegos tradicionales para el mejoramiento de la lectura, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos del municipio de San Andrés de Sotavento, Córdoba, se pudo constatar que los estudiantes mostraron gran interés por la realización de cada una de las actividades programadas y se mantuvieron atentos a las orientaciones que les hacían las investigadoras.

El 91% de los estudiantes realizaron investigaciones con sus padres, abuelos, sabedores, mayores y otras personas de la comunidad de Los Castillos sobre cuentos, mitos, leyendas, e historias de sus antepasados así como los juegos que realizaban en su niñez y adolescencia y algunos saberes que poseen en la actualidad pero que llevan implícito un saber cultural..

En la redacción de los escritos los estudiantes tuvieron en cuenta las reglas y normas de ortografía adecuadas al grado de estudio; así como aspectos simples de coherencia y cohesión. De igual manera, se seleccionaron algunos de estos escritos para que los estudiantes realizaran actividades de comprensión, identificando el tipo de texto, el propósito comunicativo, la idea general y pensamientos personales acerca del trabajo realizado.

El 94% de los estudiantes les gustó leer textos relacionados con su comunidad y su cultura, textos creados por ellos mismos y algunos de ellos, mejorados o adaptados por las investigadoras para enfocarlos hacia el alcance de los objetivos propuestos al inicio del proyecto. Así mismo, el 94% de los padres de los estudiantes del grado tercero participaron en el taller que les permitía concientizarse de la importancia de orientar a sus hijos en el proceso educativo y conservar las tradiciones de la cultura Zenú. De igual forma, el 91% de los padres de los estudiantes de grado tercero apoyaron a sus hijos en las tareas escolares.

De esta forma, se pudo comprobar que las estrategias lúdicas implementadas durante la investigación permitieron mejorar las competencias lectoras y escritoras de los estudiantes, a tal punto que a los estudiantes a los que no les gustaba leer o escribir se interesaron por la lectura y la escritura. Y los padres que no apoyaban a sus hijos en las actividades escolares se interesaron por hacerlo. Igualmente durante la implementación del proyecto la comunidad (Padres, abuelos, sabedores y mayores entre otros) participaron activamente en el proceso.

Por todo lo anterior, se considera que a corto, mediano y a largo plazo la investigación presenta una utilidad pedagógica y se puede poner al alcance de diferentes instituciones; ya que, la implementación de las estrategias lúdicas seleccionadas permitieron el mejoramiento de competencias lecto-escritoras, el fortalecimiento de la identidad cultural y la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes.

10.4 Cartilla de actividades implementando el juego tradicional como estrategia lúdica, para el mejoramiento de la comprensión lecto-escritora y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú (Ver Anexo M).

Una de las actividades exitosas y que más les llamó la atención a los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos fue “Contando cuentos” (Anexo M, Actividad 2) que consistió en iniciar un cuento o historia y ellos allí mismo la continuaban, esto les permitió desarrollar el pensamiento y a su vez producir textos orales. Esta actividad se vio apoyada en otra denominada la narración en la que participaba un sabedor o un mayor y para ello, los postulados de Vigotsky fueron de gran apoyo puesto que Vigotsky reconoce la mediación de otras personas en el proceso de enseñanza aprendizaje, Ya que, los estudiantes generaron nuevos conocimientos a través de los procesos de asimilación y acomodación, relacionando hechos, historias contadas por abuelos, mayores.

El análisis del texto “*El Corcovao de Tofeme*” (Anexo M, Actividad 3) significó para los estudiantes motivación e interés por la lectura; esto se relacionó con lo planteado por Jolibert (2002) acerca de la lectura placentera, motivadora e interesante y se relaciona con la estrategia

porque esta lectura les resultó interesante, fantástica y más porque se relacionó con sus antepasados.

La actividad que resultó siendo más significativa para los estudiantes incluso para docentes y padres fue con las salidas pedagógicas (Anexo M, Actividad 10) donde intercambiaron saberes y experiencias compartieron en armonía una misma finalidad: Apoyar el proceso de enseñanza, las rondas resultaron divertidas para ellos.

Dentro de las actividades planeadas, la que causó un poco de dificultad en los estudiantes fue el análisis de textos poéticos (Anexo M, Actividad 4) en donde hubo que explicarles la forma de hallar la idea principal de un texto poético.

Casi todas las actividades se relacionaron con la identidad cultural de los indígenas Zenúes y todas ellas fueron articuladas con las competencias lectoescritoras propuestas desde los estándares de lenguaje para el grado tercero emitidos por el ministerio de educación nacional.

Inicialmente se tenía un total de 15 actividades, pero se suprimieron algunas relacionadas con la sistematización a través de las tecnologías de la información y de la comunicación porque el Centro Educativo no cuenta con muchos computadores y los que posee están en mal estado. Así mismo no se cuenta con la red de internet debido a que los recursos de gratuidad no han llegado a causa de problemas administrativos (Dos modalidades: Docentes de la planta de cargos y contratados).

Vale la pena reconocer que estas actividades fueron rediseñadas o replanteadas, de acuerdo los recursos del medio. Por tanto, se hace necesario, gestionar para que se pueda contar con las herramientas tecnológicas adecuadas y llevar a cabo las actividades como se habían planeado previamente.

Discusión

Los resultados obtenidos en el presente proyecto, evidencian que al aplicarse algunos de los juegos tradicionales representativos de la comunidad indígena Zenú, con el apoyo de padres de familia, sabedores y mayores; los estudiantes, demuestran mayor interés por aprender, desde los distintos espacios de su comunidad. Esto permite corroborar lo planteado por Vygotsky citado por (Falieres & Antolín, 2006) que postula que:

“Las interacciones y transmisiones sociales, básicamente familiares y educativas, actúan procesos de socialización que funcionan como estructurantes del desarrollo cognitivo... El ejercicio y la experiencia, adquiridos en la acción del sujeto sobre el medio, enriquecen al individuo con nuevas herramientas cognitivas, para utilizarlas en la experimentación y en el logro de nuevos conocimientos.” Vygotsky citado por (Falieres & Antolín, 2006)

Se puede afirmar que los estudiantes realizaron investigaciones y consultas con otras personas de su entorno sobre historias, saberes, cuentos, mitos, leyendas, juegos y los escribieron para luego analizarlos en clase; De esta manera, el proceso cognitivo de los estudiantes se enriqueció con herramientas cognitivas a partir de las interacciones.

De igual manera, a través de las actividades realizadas por los estudiantes se ha llevado a cabo lo que postula Jean Piaget, quien reconoce que:

“En el estadio de las operaciones concretas los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación y ordenamiento mental”. (Venegas & Etal., 2013)

En relación con los juegos realizados con los estudiantes, Cañete (2009), considera que el juego se “Vincula con el desarrollo humano en general: creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje, y otros. Esta actividad es holística, creando una relación con todas las otras actividades que la propia persona hace realidad”

De este modo, las interacciones sociales y educativas en donde se vincula a los padres, sabedores y mayores de la comunidad, actúan en el proceso del desarrollo cognitivo de los estudiantes. Y siendo el juego una actividad placentera se le considera como elemento base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social.

Así mismo las niñas y niños participaron activamente, mostrando interés, buen desarrollo de liderazgo, creatividad y espontaneidad, sin embargo en la Institución Educativa aún prevalece la enseñanza tradicional donde se limita la utilización de estrategias didácticas y el desarrollo de las potencialidades de los alumnos.

Es importante destacar que el 93% de los estudiantes son de origen indígena; Sin embargo, algunos desconocen los juegos que jugaban sus padres. Este aspecto se relaciona con lo expresado por (Gutiérrez, 2010) y citado por (Panqueba & Montaña, 1997)

“...Los juegos de los niños forman un gran bagaje de experiencias infantiles, que al pasar por vía oral de generación en generación se ha ido transformando en tradición, perdiéndose su origen con el transcurso del tiempo. Estos juegos tradicionales ya no forman parte de la vida cotidiana de nuestros niños, no los vemos jugando en las rondas, al luche o al trompo o a la gallina ciega, como ocurría frecuentemente antaño” (Gutiérrez, 2010) citado por (Panqueba & Montaña, 1997)

Los estudiantes de tercer grado del Centro Educativo Los Castillos desconocían como se juega la zaranda, rondas como la rondera y el sun-sun de la calavera ya no se jugaban en los patios escolares ni por las calles del pueblo. Otros, en su gran mayoría ignoraban los cuentos de Tío Conejo y Tío Tigre.

Sin embargo, la puesta en práctica de este proyecto permitió grandes avances en los procesos de fortalecimiento de la cultura y la identidad Zenú. Hay que anotar, que a pesar de que hay aspectos que afectan negativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje y la calidad de la educación como las condiciones geográficas, vías de acceso en mal estado, la carencia de materiales didácticos y lúdicos hay aspectos positivos que resaltar de estas comunidades.

Por ejemplo: los miembros de la Comunidad de los Castillos y pueblos aledaños cuentan con una gran riqueza en la oralidad referente a mitos, leyendas, juegos tradicionales, historias y anécdotas propias y relatadas por sus abuelos con los cuales se pueden implementar estrategias didácticas que permitan el alcance de competencias desde diversas áreas del aprendizaje. En el caso de este proyecto, se utilizaron para el alcance de competencias lectoras y escritoras inscritas en los estándares de lenguaje.

Con respecto a este tema, (Santander, M. y Tapia, Y, 2012) afirman que:

La comprensión lectora está asociada a una serie de habilidades que la conforman como una competencia, por lo que se la define como un proceso superior que debe ser idealmente alcanzado por los sujetos que viven en una sociedad y hacen uso de la lectura con fines prácticos que le van delimitando como un componente cultural. (Santander, M. y Tapia, Y, 2012)

Esto, nos conlleva a comprender que la familia y la comunidad son esenciales para el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras y que vincular la tradición cultural a través de la lúdica a la educación genera en los estudiantes y padres de familia gran interés por los procesos de enseñanza aprendizaje.

En fin, el desarrollo de la propuesta fue positivo, se validaron las variables relacionadas con respecto al uso de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la comprensión lectora, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba).

Conclusiones y recomendaciones

12.1 Conclusiones

Tras finalizar el proyecto de investigación cuyo título es “El juego tradicional étnico como estrategia para mejorar la comprensión lectora, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos - San Andrés (Córdoba)” se puede concluir que los participantes (Estudiantes del grado 3°, docentes, padres de familia y comunidad en general se beneficiaron positivamente debido a que se enriqueció el proceso de enseñanza aprendizaje .

Se puede decir que los estudiantes alcanzaron competencias lectoras y escritoras, mejoraron en los procesos de lectura, comprensión y redacción. Aunque, algunos estudiantes continúan con dificultades de escritura propias de su aprendizaje individual. Se mejoró notablemente en que estuvieron más atentos, participativos, el juego despertó en ellos una cantidad de emociones y cada día de intervención se mostraban a la expectativa de la nueva idea que vendría para aprender.

Por otra parte, los padres de familia apoyaron a sus hijos en las actividades investigativas y escolares en el sentido en que contaban sus historias, juegos, anécdotas, mitos y leyendas que han recibido desde generaciones pasadas.

Por su parte, los docentes se interesaron por implementar los juegos tradicionales como una estrategia innovadora que a su vez fortalece el proceso curricular, hasta el punto que notaron el interés de los padres por aprender y decidieron planear desde la escuela de padres un proyecto de alfabetización para que aprendan a leer y a escribir.

12.2 Recomendaciones

Tras analizar los resultados obtenidos se recomienda a los docentes:

Continuar con la recopilación de textos orales, juegos y rondas en la comunidad de los castillos y comunidades aledañas desde donde provienen los estudiantes para seguir conservando la gran riqueza a nivel de oralidad, historia y cultura; sobre todo porque en estos temas, los padres de familia y los mismos estudiantes se muestran interesados. En el ejercicio diario de la docencia hay que motivar a los estudiantes a consultar e investigar sobre temas de interés para ellos con el fin de que se conviertan en investigadores y lectores.

De igual forma se deben gestionar recursos para que se pueda contar con las herramientas tecnológicas adecuadas y llevar a cabo las actividades en las que se requiera el uso de computadores, tabletas e internet.

Es de gran importancia de continuar con el proyecto y que no quede aquí porque aporta al alcance de las competencias lectoescritoras y además de eso, permite el fortalecimiento de la identidad cultural del pueblo indígena Zenú.

Referencias

Accomo, M. N. (2006). Poesías, canciones, juegos...Repertorio de actividades integradas Inicial-primer ciclo (1°; 2°; 3°). Buenos Aires: Kimeln Grupo Editor.

Alliende, f y Condemarin, m. (1982). La lectura: teoría, evaluación y desarrollo. Santiago de Chile: Andrés Bello.

Arnaiz Sánchez, Pilar. Educación inclusiva: dilemas y desafíos. Revista Educación, Desarrollo y Diversidad. Vol. 7 (2) 25-40 ISSN 1139-9899. [en línea], Disponible: <http://www.redescepalcala.org/inspector/DOCUMENTOS%20Y%20LIBROS/EDUCACION-ESPECIAL/LA%20EDUCACION%20INCLUSIVA%20-%20DILEMAS%20Y%20DESAFIOS.pdf>.

Balata, A., Díaz, E., Gonzales, L. (2015) Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto- escritura en las niñas y niños del grado tercero de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “Niño Jesús de atocha” de la ciudad de Cali (Trabajo de investigación). Fundación Universitaria los Libertadores. Cali, Colombia.

Berrio, D., Guizao, A., Restrepo, O. (2008) Las estrategias lúdico- didácticas como fuente para el mejoramiento de la Lecto-escritura en los alumnos del grado tercero de la Institución Educativa Luis María Preciado Echavarría de Santa Rita. (Proyecto de grado).Fundación Universitaria Católica del Norte. Ituango, Antioquia.

Betancur, Soto, Luz. D., & Jacqueline, Restrepo. G. (2012). Cartilla ser-es... una alternativa pedagógica y didáctica para la implementación de la educación intercultural. Universidad Tecnológica de Pereira. Licenciatura en Etnoeducación y Desarrollo Comunitario. [En línea]: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/3183/1/370117B562.pdf>.

Cirney, Tomas. (1992). Enseñanza de la comprensión lectora. Madrid. Ediciones Morata.

Cobo, R. (2014). Buenas prácticas en educación intercultural inclusiva. [En línea]: <http://aulaintercultural.org/1999/04/29/multiculturalismo-democracia-paritaria-y-participacion-politica>.

Correa, Cecilia. 2007. Desplazamiento e Inclusión: Construcción de Currículos Inclusivos, integrales, integrados y contextuales. Revista Magisterio N°28: Educación y pedagogía

Díaz, Barriga, Ángel .2005. El currículo Escolar; surgimiento y perspectiva. Buenos Aires, Argentina.

Díaz Barriga, Ángel. 2003. Currículum. Tensiones conceptuales y prácticas. Revista Electrónica de Investigación Educativa

Forero Bulla Clara María (2010). La investigación en el aula como estrategia de acción docente: Aproximación desde el paradigma cualitativo. Docencia Universitaria, Volumen 11, diciembre de 2010.

Gianoten, v y de Wit T. (1987). Organización campesina: El objetivo político de la educación popular y la investigación participativa. Lima

Gimeno, Sacritan (1999). La construcción del discurso acerca de la diversidad y sus prácticas. Revista Aula de Innovación Educativa. Tomado en línea de: http://altascapacidadescse.org/pdf/la_construccion_del_discurso.pdf

González Martínez, Luis. 2006. La Pedagogía Crítica de Henry A. Giroux. Revista Electrónica Sinéctica, Agosto-Enero, 83-87. [en línea], Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/998/99815739014.pdf>

Guevara, Luisa. Juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamomo y Lomapieta. Universidad Tecnológica de Pereira. 2009.

Gutierrez Córdoba, Mario Orlando: "Juegos Tradicionales" en Revista de Educación Chile.N. 113

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2003). Metodología de la investigación. Mexico: Mc Graw Hill.

Hurtado, J. (2004). Metodología de la investigación holística. Venezuela.

Jiménez, J. e Isabel O'Shanahan. Enseñanza de la lectura: de la teoría y la investigación a la práctica educativa. Revista Iberoamericana de Educación. Universidad de La Laguna, España. Consultado el 27 de octubre de 2016. Disponible en <http://rieoei.org/deloslectores/2362JimenezV2.pdf>

Lomas, Carlos. (1998). "Prólogo e introducción", en Ciencias del lenguaje, competencia comunicativa y enseñanza de la lengua, España, Paídos, pp. 7-22.

Mackey, M. (2009). Diseño de investigación . Rosario, Argentina.

Mena García, María Isabel. (2011). Investigando el racismo y la discriminación racial en la escuela: Informe ejecutivo. Alcaldía Mayor de Bogotá

Ministerio de Educación Nacional. MEN. Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas. (2006

Molinari Marotto, C. (1986). "Introducción a los Modelos Cognitivos de la Comprensión del Lenguaje". Buenos Aires Argentina. 1996.
http://openlibrary.org/books/OL21464443M/Introducci%C3%B3n_a_los_modelos_cognitivos_de_la_comprensi%C3%B3n_del_lenguaje. Enero 20 de 2011

Ninio, A. y Bruner, J. (1978): "The achievement and antecedents of labelling", en: Journal of Child Language, 5, pp. 1-15.

Panqueba Cifuentes, Jairzinho y MONTAÑO SALGADO, Víctor (Tuchín). Una chicha por los juegos ancestrales de los sinues. Santa Fe de Bogotá, D.C. Colombia. 1997. 152 Páginas.

Disponible en

http://www.academia.edu/1593282/Una_chicha_por_los_juegos_ascentrales_de_los_sinues

Poveda, R. M. (2004). Mediación en el aula. Recursos, Estrategias y Técnicas Didácticos. Cuadernos para la enseñanza del español 1. San José, C.R: EUNED

Restrepo G., Bernardo. (2012). Investigación de aula: formas y actores”, Revista Educación y Pedagogía, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. 2.

Restrepo, Eduardo. 2000. Multiculturalismo, gubernamentalidad y resistencia. El giro hermenéutico de las Ciencias Sociales y Humanas. Diálogo con la Sociología, (35-48). Medellín: Universidad. Disponible en

<http://www.ramwan.net/restrepo/documentos/multiculturalismo,%20gubernamentalidad%20y%20resistencia.pdf>

Rodríguez, A.M. 1995. Un Enfoque Interdisciplinar en la Formación de los Maestros. Narcea S.A. Ediciones Madrid, España. 55 y 85 Pp.

Rojano de la Hoz, Joaquín: 2003. Elementos conceptuales del Contexto. En Docencia Universitaria. Universidad de Córdoba: Montería.

Sáez Alonso Rafael. 2005. Educación Multicultural, Universidad Complutense de Madrid. 2005, [en línea]: <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/43104.pdf>.

Sánchez, L. (2015) “Si mi entorno Quiero conocer, leyendo y escribiendo más fácil es”. Una secuencia didáctica para la comprensión y producción textual en el grado primero, del centro integral José María Córdoba IED. (Proyecto de grado). Universidad de la Sabana. Chía, Cundinamarca.

Segura, D. 2000. La construcción de la confianza. Escuela pedagógica experimental. Hacia una alternativa contemporánea en la búsqueda de sentido.

Soto Arango. Diana, Lucena Salmoral Manuel, Rincón y Carlos, 2004. Estudios sobre la universidad latinoamericana de la colonia al siglo XXI. . Colciencias.

Torres, J. R. (2013). La vanguardia investigadora en el EEES. Madrid: Visión Libros.
UNESCO, 1993. Proyecto principal de educación en América Latina y el Caribe. BOLETIN 32. Publicaciones OREALC. Santiago de Chile, diciembre 1993. Consultado el 27 de octubre de 2016. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0009/000967/096791s.pdf>

Vigotsky, Lev.1987. Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Ed. Científica Técnica. La Habana Cuba.

Vigotsky, L. (1979). Enfoque sociocultural. Rusia.

Anexos

Anexos A. Encuesta a estudiantes

Objetivo: Realizar una breve caracterización de los estudiantes.

Nombre y apellidos _____

Grado: _____ Fecha _____ Edad _____ Sexo: F ___ M ___

¿Te gusta leer? (Sí ___ No ___) ¿Por qué? _____

¿Tus padres te apoyan en las tareas escolares? Sí ___ No ___ ¿Por qué? _____

¿Tus padres te compran textos para leer? Sí ___ No ___ ¿Por qué? _____

¿Qué actividades realizasen su tiempo libre?

() Ver televisión

() Jugar

() Hacer oficios en casa

() Leer

() Estudiar

() Escuchar radio

() Salir a la calle o a donde los vecinos

¿Qué actividades divertidas sueles hacer con tus padres, abuelos o mayores de tu comunidad?

Anexo B. Entrevista semi-estructurada de caracterización docente

Estimado docente:

De antemano queremos expresarte nuestro más sincero agradecimiento por tu participación y colaboración en este proceso investigativo. Con la finalidad de identificar aspectos relevantes de la práctica pedagógica en el Centro Educativo Los Castillos se realiza esta entrevista. Le agradecemos su respuesta sincera y anónima; la cual, será utilizada de forma confidencial con fines investigativos. Sus respuestas serán de gran importancia para los resultados de esta investigación.

Muchas gracias.

Edad: _____ Experiencia docente: _____

Títulos académicos recibidos _____

¿Hace cuánto tiempo presta sus servicios en el C.E Los Castillos?

Tiene conocimiento de las características demográficas particulares de los estudiantes del Pueblo Zenú. ¿Cuáles?

¿Tienes conocimiento de cómo están compuestos los núcleos familiares de los estudiantes?

¿Por qué?

¿Cuál es su rol en el aula? Explique

¿Mencione los recursos que utiliza para preparar y orientar sus clases?

¿Cuáles son los recursos que utiliza el estudiante en sus clases?

¿Conoce los juegos que los estudiantes desarrollan en sus descansos? ¿Cuáles son? ¿Cómo se juegan?

¿Reconoce algunos juegos ancestrales desarrollados por los estudiantes del Pueblo Zenú?

¿Cuáles? ¿Cómo se juegan?

¿Utiliza como estrategia pedagógica la lúdica para la mejorar la enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué? Si su respuesta es afirmativa. ¿De qué manera lo hace?

¿Estaría interesado en aprender juegos ancestrales y utilizarlos como estrategia pedagógica mejorar la identidad cultural?

Gracias por su atención.

Anexo C. Plan de actividades con estudiantes

FASE	ACTIVIDAD	INDICADOR	FECHA	RECURSOS	PARTICIPANTES
DIAGNÓSTICO	Visita al establecimiento educativo	Identifica las características de la población y la problemática a estudiar	16 al 18 de enero de 2017	Encuestas Entrevistas	Grupo investigador, administrativos de la institución Docentes
	Prueba inicial de lectura y escritura	Identifica las dificultades y fortalezas en competencias lectoras y escritoras	23 al 27 de enero de 2017	Copias de ejercicios de interpretación Diarios de campo	Grupo investigador Estudiantes de 3° de primaria.
	Interpretación de resultados	Analiza los resultados obtenidos en las entrevistas, encuestas y pruebas	30 de enero al 3 de febrero de 2017	Interpretación cualitativa y cuantitativa de datos en excel	Grupo investigador
SENSIBILIZACIÓN	Reunión con docentes y padres de familia del CE Los Castillos	Socializo el proyecto y la incidencia que éste tendría en los estudiantes y la comunidad educativa en general.	6 de febrero de 2017	Diapositivas	Grupo investigador, Docentes Padres de familia
APLICACIÓN	Tertulias literarias con padres de familia	Comparte juegos tradicionales, cuentos, anécdotas, mitos, leyendas.	7 al 21 de febrero de 2017	Carteleras, grabadoras, video-cámaras	Grupo investigador Padres de familia
	Taller con docentes	Comparte las estrategias para trabajar con estudiantes y padres de familia.	22 de febrero al 1 de marzo de 2017	Diapositivas, carteleras, grabadoras, video-cámaras	Grupo investigador Docentes
	Taller con padres de familia	Participa en los juegos, tertulias, recuentos históricos, cuentos de la tradición oral Zenú	6 al 20 de marzo de 2017	Materiales del medio, herramientas de los indígenas Zenú.	Grupo investigador, padres de familia, docentes, estudiantes.
	Diseño de una cartilla con juegos tradicionales	Selecciono, clasifico y organizo textos, juegos tradicionales y competencias.	21 al 31 de marzo de 2017	Hipertextos Internet, imágenes, Papelería	Grupo investigador
	Taller con estudiantes	Desarrollar las actividades incluidas en la cartilla de juegos	03 al 17 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes
	Actividad 1	Reconozco sustantivos y adjetivos.	03 al 21 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes
	Actividad 2	Produzco textos orales teniendo como referencia los cuentos relatados por padres, abuelos o mayores.	03 al 21 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Actividad 3	Analizo la idea principal de textos narrativos e identifico los elementos en una narración	03 al 21 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador
	Actividad 4	Analizo la idea principal de un texto poético	03 al 21 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Actividad 5	Reconozco las características de los mitos y leyendas	03 al 21 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador
	Actividad 6	Juego rondas y juegos tradicionales del pueblo Zenú	03 al 21 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Actividad 7	Reconozco personajes mitológicos y legendarios del pueblo Zenú	03 al 21 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Actividad 8	Escribo textos cortos, usando signos de puntuación	03 al 21 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Actividad 9	Elaboro diversos tipos de textos escritos y orales, según exigencias comunicativas particulares.	03 al 21 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes, padres, abuelos o mayores
Actividad 10	Busca información interesante con las personas	03 al 21 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes, padres, abuelos o mayores	
EVALUACIÓN	Valoración	Evaluar los resultados obtenidos	24 al 28 de abril de 2017	Autoevaluación Coevaluación, Heteroevaluación	Grupo investigador Estudiantes Padres de familia Docentes

Anexo D. Plan de actividades con docentes

FASE	ACTIVIDAD	PROPÓSITO	FECHA	RECURSOS	PARTICIPANTES
DIAGNÓSTICO	Visita al CE Los Castillos	Identificar las características de la población y la problemática a estudiar	16 al 18 de enero de 2017	Encuestas Entrevistas	Grupo investigador, administrativos de la institución, docentes
SENSIBILIZACIÓN	Reunión con docentes y padres de familia del CE Los Castillos	Socializar el proyecto y la incidencia que éste tendría en los estudiantes y la comunidad educativa en general.	6 de febrero de 2017	Diapositivas	Grupo investigador, docentes y padres de familia
APLICACIÓN	Taller con docentes	Investigar acerca de la oralidad y la cultura Zenú e	7 al 17 de febrero de 2017	Diarios de campo Video-grabadoras	Grupo investigador, Docentes
	Taller con docentes	Compartir las estrategias para trabajar con estudiantes y padres de familia.	22 de febrero al 1 de marzo de 2017	Diapositivas, carteleras, grabadoras, video-cámaras	Grupo investigador Docentes
EVALUACIÓN	Valoración	Evaluar los resultados obtenidos	18 al 21 de abril de 2017	Autoevaluación Coevaluación, Heteroevaluación	Grupo investigador Docentes Estudiantes Padres de familia

Anexo E. Plan de actividades con Padres de familia

FASE	ACTIVIDAD	PROPÓSITO	FECHA	RECURSOS	PARTICIPANTES
DIAGNÓSTICO	Visita al CE Los Castillos	Identificar las características de la población y la problemática a estudiar	16 al 18 de enero de 2017	Encuestas Entrevistas	Grupo investigador, administrativos de la institución, Docentes Padres de familia
SENSIBILIZACIÓN	Reunión con docentes y padres de familia del CE Los Castillos	Socializar el proyecto y la incidencia que éste tendría en los estudiantes y la comunidad educativa en general.	6 de febrero de 2017	Diapositivas	Grupo investigador, docentes y padres de familia
APLICACIÓN	Tertulias literarias con padres de familia	Compartir juegos tradicionales, cuentos, anécdotas, mitos, leyendas.	7 al 21 de febrero de 2017	Cartelera, grabadoras, video-cámaras	Grupo investigador, padres de familia
	Escuela de padres de familia	Participar en los juegos, tertulias, recuentos históricos, cuentos de la tradición oral Zenú	6 al 20 de marzo de 2017	Materiales del medio, herramientas de los indígenas Zenú.	Grupo investigador, padres de familia, docentes, estudiantes.
	Escuela de padres de familia	Producir textos orales teniendo como referencia los cuentos relatados por padres, abuelos o mayores.	03 al 17 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Escuela de padres de familia	Analizar la idea principal de un texto poético	03 al 17 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Escuela de padres de familia	Jugar rondas y juegos tradicionales del pueblo Zenú	03 al 17 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Escuela de padres de familia	Reconocer personajes mitológicos y legendarios del pueblo Zenú	03 al 17 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Escuela de padres de familia	Escribir textos cortos, usando signos de puntuación	03 al 17 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Escuela de padres de familia	Elaborar diversos tipos de textos escritos y orales, según exigencias comunicativas particulares.	03 al 17 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes, padres, abuelos o mayores
	Escuela de padres de familia	Compartir información interesante con las personas	03 al 17 de abril de 2017	Cartilla con juegos tradicionales	Grupo investigador Estudiantes, padres, abuelos o mayores
EVALUACIÓN	Valoración	Evaluar los resultados obtenidos	18 al 21 de abril de 2017	Autoevaluación Coevaluación, Heteroevaluación	Grupo investigador Estudiantes Padres de familia

Anexo F. Instrumento de aplicación con docentes

Propósito:

Realizar un acompañamiento a los docentes para identificar fortalezas y debilidades en la aplicación de estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Participantes:

Docentes del C.E Los Castillos

Momentos:

El taller con docentes se divide en cuatro momentos:

Momento 1. Se reúne el grupo de investigación con los docentes del Centro Educativo Los Castillos para socializar el proyecto y la incidencia que éste tiene en los estudiantes. Se les dan a conocer las estrategias que se han elaborado para trabajar con estudiantes y padres de familia.

Momento 2. En una nueva reunión, se les exhorta a investigar acerca de la oralidad y la cultura Zenú en la comunidad de los Castillos para luego identificar o diseñar una estrategia que pueda ser aplicada desde el área o asignatura de su interés.

Momento 3. En otro de los encuentros con docentes se les invita a participar en las actividades con los padres; a jugar con ellos, a compartir historias, cuentos de su tradición oral y se valora el aporte cultural al proceso de enseñanza.

Anexo G. Instrumento de aplicación con padres de familia

Objetivo

Realizar un acompañamiento a los docentes para identificar fortalezas y debilidades en la aplicación de estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Participantes

Docentes del C.E Los Castillos

Momentos: El taller con docentes se divide en cuatro momentos:

Momento 1. Se reúne el grupo de investigación con los docentes del Centro Educativo Los Castillos para socializar el proyecto y la incidencia que éste tiene en los estudiantes. Se les dan a conocer las estrategias que se han elaborado para trabajar con estudiantes y padres de familia.

Momento 2. En una nueva reunión, se les exhorta a investigar acerca de la oralidad y la cultura Zenú en la comunidad de los Castillos para luego identificar o diseñar una estrategia que pueda ser aplicada desde el área o asignatura de su interés.

Momento 3. En otro de los encuentros con docentes se les invita a participar en las actividades con los padres; a jugar con ellos, a compartir historias, cuentos de su tradición oral y se valora el aporte cultural al proceso de enseñanza.

Anexo H. Registro fotográfico

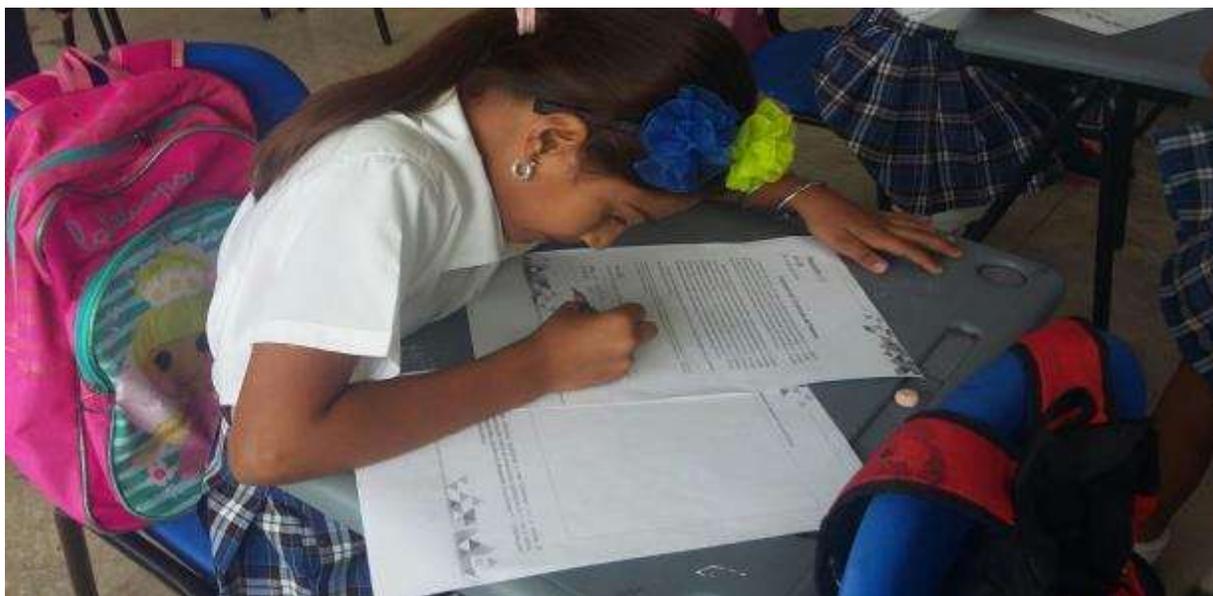


Figura 11. Estudiante del grado 3° del C.E Los Castillos realizando actividades de comprensión y producción textual. Nota: Tomada por el grupo Investigador.



Figura 12. Docentes realizando acompañamiento a los estudiantes para el mejoramiento de las dificultades lectoescritoras. Nota: Tomada por el grupo Investigador.



Figura 13. Estudiantes del grado 3° reconociendo las características de las leyendas. Nota: Tomada por el grupo Investigador



Figura 14. Estudiantes jugando "Al sun-sun de la carabela" Nota: Tomada por el grupo Investigador.



Figura15. Padre de familia contando historias y anécdotas de su niñez. Nota: Tomada por el grupo Investigador.



Figura15. Estudiantes visitando la comunidad escuchando a un sabedor. Nota: Tomada por el grupo Investigador.



Figura16. Taller con padres en la comunidad. Nota: Tomada por el grupo Investigador.

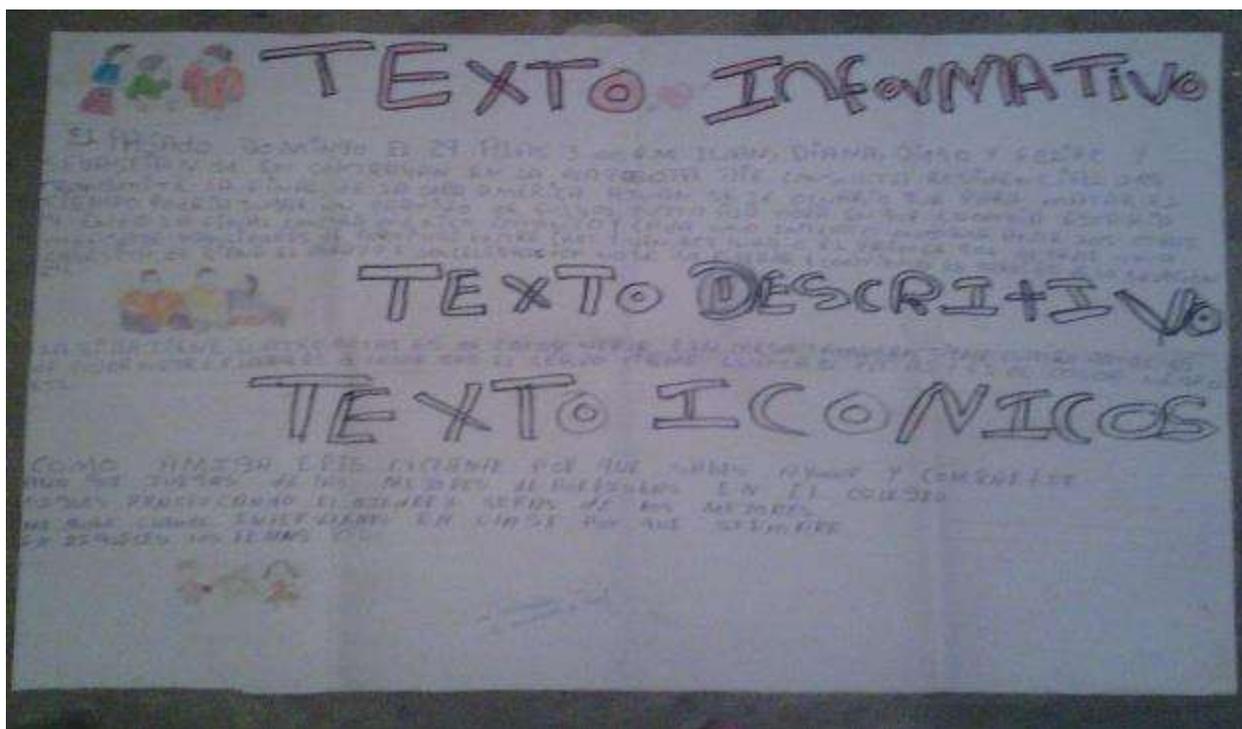


Figura16. Actividad desarrollada por los estudiantes. Nota: Tomada por el grupo Investigador.

Anexo I. Encuesta de docente diligenciada

Anexo B. Entrevista semi-estructurada de caracterización docente

Estimado docente:

De antemano queremos expresarte nuestro más sincero agradecimiento por tu participación y colaboración en este proceso investigativo. Con la finalidad de identificar aspectos relevantes de la práctica pedagógica en el Centro Educativo Los Castillos se realiza esta entrevista. Le agradecemos su respuesta sincera y anónima, la cual, será utilizada de forma confidencial con fines investigativos. Sus respuestas serán de gran importancia para los resultados de esta investigación.

Muchas gracias.

Edad: 38 años Experiencia docente: 11 años

Títulos académicos recibidos: Profesional: Lic. en Español y Literatura
Postgrado: Especialización en gerencia informática

1. ¿Hace cuánto tiempo presta sus servicios en el C.E Los Castillos? 10 años
2. Tiene conocimiento de las características demográficas particulares de los estudiantes del Pueblo Zenú. ¿Cuáles?
3. ¿Tienes conocimiento de cómo están compuestos los núcleos familiares de los estudiantes? ¿Por qué?
4. ¿Cuál es su rol en el aula? Explique.
5. Mencione los recursos que utiliza para preparar y orientar sus clases?
6. ¿Cuáles son los recursos que utiliza el estudiante en sus clases?
7. ¿Conoce los juegos que los estudiantes desarrollan en sus descansos? ¿Cuáles son? ¿Cómo se juegan?
8. ¿Reconoce algunos juegos ancestrales desarrollados por los estudiantes del Pueblo Zenú?
9. ¿Cuáles? ¿Cómo se juegan?
10. Utiliza como estrategia pedagógica la lúdica para la mejorar la enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué? Si su respuesta es afirmativa. ¿De qué manera lo hace?
11. ¿Estaría interesado en aprender juegos ancestrales y utilizarlos como estrategia pedagógica mejorar la identidad cultural?

Gracias por su atención.

- 1) 10 años
- 2) sí, indígenas de la etnia Zenú, dedicados a la artesanía y agricultura
- 3) No, porque no he indagado acerca de ello. Sólo los padres o acudientes
- 4) orientadora de los niños en sus conocimientos y formación
- 5) libros, internet.
- 6) Copias, hojas de block
- 7) No,
- 8) No mucho
- 9) No se' muy bien. Juegan la cuarta.
- 10) A veces, porque a veces los niños se aburren en las clases y hay que hacer clases dinámicas e interesantes
- 11) Claro que sí, sería muy bueno aprender los juegos ancestrales para utilizarlos en las clases.

Anexo J. Encuesta de estudiantes diligenciada

Anexos A. Encuesta a estudiantes

Objetivo. Realizar una breve caracterización de los estudiantes.

Nombre y apellidos Mariana Ruiz

Grado: 3° Fecha _____ Edad 8 Sexo: F M

¿Te gusta leer? (Si No) ¿Por qué? Porque me gusta

¿Tus padres te apoyan en las tareas escolares? Si _____ No ¿Por qué? No saben leer

¿Tus padres te compran textos para leer? Si _____ No ¿Por qué? No piden en el colegio presta

¿Qué actividades realizasen su tiempo libre?

Ver televisión

Jugar

Hacer oficios en casa

Leer

Estudiar

Escuchar radio

Salir a la calle o a donde los vecinos

¿Qué actividades divertidas sueles hacer con tus padres, abuelos o mayores de tu comunidad?

Regar las matas, pasear, ver luceros

Anexo K. Actividad realizada por estudiantes

Actividad # 4 Narrando historias y anécdotas

Tema: La narración

Ambientación: Un sabedor narra una historia interesante para los niños en el aula de clase.

Propósito: Analizar la idea principal de un texto narrativo
Identificar los elementos en una narración

Desarrollo:

Los estudiantes leen el siguiente texto:

El Corcovao de Tofeme

Desde la orilla del río San Jorge se alcanza a ver por las mañanas despejadas o después de fuertes lluvias la sombra azul del cerro del Corcovao. Según la tradición, dicen que allí vive el Mohán -guerreco- Tofán o Tofeme, flato y tuerto de tanto guerrear, ya que viejo lo pusieron a vigilar al enemigo en lo más alto del cerro, debajo del árbol de totumo de oro que nadie puede coger, porque se pierde en la manigua.

Tofeme es bueno porque además de conducir tauras y águilas que van a desovar al cerro, cuando se fastidia de vivir solo entra en ira y desata tempestades e inundaciones cada 12 años, pero cuando ve aproximarse un enemigo, trueno con voz ronca y suelta relámpagos en seco. ¡Tronó Corcovao! Gritaban los indios y salían a esconderse a una isla flotante, que nadie jamás ha conocido. Hoy día los habitantes de las cercanías al río San Jorge siguen creyendo en él y cuando suena Corcovao no salen a esconderse como los indios, sino que se apresuran a preparar las fértiles tierras para sus cultivos y la madera para los posibles tambos, porque tras los truenos vienen las lluvias.

Fuente: Tradición referida por una docente del Centro Educativo Los Castillos

Los estudiantes deben responder los siguientes interrogantes:

Subraya las palabras desconocidas, búscalas en el diccionario o solicita a los orientadores de la actividad que te den a conocer el significado.

¿A qué hace referencia el texto? ¿Cuál es la idea principal del texto?

Escribe al frente los elementos de la narración que se encuentran en el texto:

Personajes: Mohán, Tofan o Tofeme, Indios

Lugares: Río San Jorge, Cerro Corcovao

Tiempo: Varios años

Acciones: Vigilar al enemigo, desatar tempestad, tempestad, esconderse los indios

¿Conoces, has visitado o has oído hablar del Cerro Tofeme? Explica tu respuesta.
Si, queda cerca y allí vive un flato de mi mamá

En casa. Pregunta a tus padres o abuelos: ¿En qué época preparan las tierras fértiles para sus cultivos? Anótalo en tu cuaderno.

Cierre: Los estudiantes socializan las respuestas a los interrogantes planteados.

Recursos: Fotocopias, sabedor, lápices, cuadernos.

Preparan los cultivos en abril o mayo en luna creciente

Anexo L. Prueba inicial de lectura y escritura.

Propósito: Identificar las dificultades y fortalezas que presentan los estudiantes en cuanto a las competencias lectoras y escritoras que deben alcanzar de acuerdo al grado en el que se encuentran estudiando.

Analicemos texto titulado: Tío Conejo y el Tigre (Recopilación de Luis Martínez Aleán)

Revisa el título. ¿De qué crees que trata el texto?

Lee el primer párrafo. Luego piensa que sucederá en el siguiente párrafo y al final.

Tío Conejo y el Tigre

Érase una vez que el tigre hizo un pozo para que todos los animales fuesen a beber agua. Pero el único animal que no podía ir a buscar agua era Tío Conejo porque le había hecho una travesura al tigre. Habían pasado 5 días y Tío conejo sin beber agua. Él se preguntó: ¿Cómo será para yo ir a buscar agua a donde el tigre?

Un día, iba tío conejo por un camino y de allá para acá venía una mujer con unos calabazos llenos de miel. Tío conejo le espantó el burro en el que venía y se rompieron los calabazos. Tío conejo aprovechó y se untó todo su cuerpo de miel y luego se revolcó debajo de un árbol donde había muchas hojas secas.

Se fue tío conejo para donde el tigre y le tocó la puerta, toc, toc, toc...

-¿Quién es? dijo el tigre.

-Es el hojarasquín del monte, vengo a llenar agua- Dijo tío conejo.

-Bien pueda- Dijo el tigre.

Tío conejo salió con el agua y le dijo al tigre: ¿Con que no me ibas a dejar beber el agua? Soy el conejo con hojarasquín y así se burló nuevamente del tigre.



Cuento relatado Por Luis Martínez

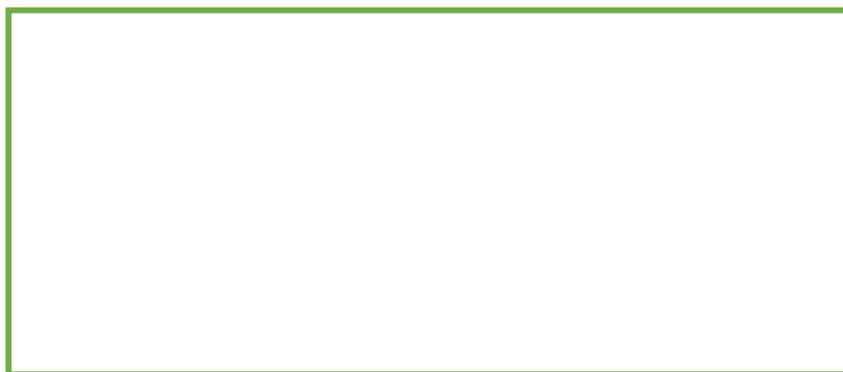
Vuelve a leer el texto, consulta las palabras desconocidas para interpretar mejor el significado del texto.

1. ¿Qué clase de texto es?

2. ¿Con qué finalidad los abuelos contarán este cuento?

3. ¿Cuál es la idea general o tema principal del texto?

4. Realiza un dibujo sobre el texto leído.



5. ¿Cuál crees que habría sido el final si el tigre se hubiese dado cuenta que el hojarasquín del monte era el conejo?

6. Subraya con rojo los nombres de los personajes.

7. Subraya con azul las características de los personajes

Anexo M. Cartilla.

Con juegos tradicionales étnicos de la cultura Zenú

Mejoro mi comprensión lectora

3°



**Diana Lozano Martínez
Eliana Mercado Barrera
Edelmira Méndez Hernández**

2017

Presentación

En esta cartilla, se presentan una serie de actividades que han sido recopiladas a partir de una investigación realizada en la comunidad de los Castillos, perteneciente al municipio de San Andrés de Sotavento, Córdoba.

En ella, se hace una recopilación de juegos tradicionales entre los que sobresalen: la zaranda, el Sun-Sun de la calavera, rondas como la rondera, el Burrión-Burrión y el bejuco malibú entre otras.

Con su aplicación y adaptación se busca mejorar la comprensión lectora, la escritura y el fortalecimiento de la identidad cultural Indígena Zenú en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Los Castillos -San Andrés (Córdoba) utilizando como estrategia la implementación de los juegos tradicionales del Pueblo Zenú.

Las competencias que se buscan alcanzar van encaminadas hacia la interpretación textual, reconocimiento de la estructura textual, análisis inferencial y crítico, producción de textos, aumento de vocabulario y del interés por los procesos de lectura y escritura.

Descriptorios de desempeño

- ✚ Compartir juegos tradicionales, cuentos, anécdotas, mitos, leyendas como estrategias para trabajar con estudiantes y padres de familia.
- ✚ Participar en los juegos, tertulias, recuentos históricos, cuentos de la tradición oral Zenú.
- ✚ Seleccionar, clasificar y organizar textos de diferentes tipologías
- ✚ Reconocer sustantivos y adjetivos.
- ✚ Analizar la idea principal de textos narrativos y poéticos, identificando la idea principal, personajes y elementos
- ✚ Reconocer las características de los mitos y leyendas y los personajes mitológicos y legendarios del pueblo Zenú
- ✚ Producir textos orales y escritos teniendo como referencia los cuentos relatados por padres, abuelos o mayores, utilizando de forma adecuada los signos de puntuación y las mayúsculas.

Motivación

Estudiante de tercer grado, en esta oportunidad te presentamos una metodología para aprender jugando, te invitamos a indagar, a explorar en otras fuentes, a consultar con adultos, mayores, sabedores del Pueblo Zenú para que te ayuden a alimentar tus escritos, conocimientos e ideas.

Esta cartilla te brinda la oportunidad de convertirte en un mejor lector. Descubrirás la lectura sobre temas que son interesantes e importantes para ti. El objetivo central de esta invitación es mejorar los procesos de lectura y escritura, desarrollar habilidades para mejorar la interpretación de textos y a su vez fortalecer la identidad cultural Zenú.

“...De la tierra y el agua un día surgió, la cultura anfibia Zenú, asentada en los valles del San Jorge, parte baja del Cauca y del Sinú. La semilla que Mexión en Manexka germinó, sigue siendo pura naturaleza, por eso nuestro pueblo ha resistido al ataque brutal de la violencia.

De Colombia hoy somos orgullo y en el mundo su representación, con la trenza de nuestro sombrero patrimonio cultural de la nación.

Ingenieros de las fértiles llanuras, inundadas con riquezas de aguas puras, hoy luchamos por conservar nuestra cultura, traduciendo la palabra en escritura”. Balmiro López

¡Sigue adelante!

Te invito a leer...

Actividad # 1 Reconociendo sustantivos y adjetivos.

Tema: Sustantivos y adjetivos

Indicador de desempeño: Reconocer sustantivos, adjetivos en los textos que escribe y lee.

Leer con fluidez y entonación adecuada textos cortos

Ambientación:

Nombra y describe el sustantivo



Desarrollo: Los estudiantes realizan visitas pedagógicas donde los abuelos, sabedores y/o mayores con el fin de escuchar cuentos, anécdotas, historias cortas con el fin de anotarlas en sus cuadernos.

Después de eso, identifican en sus escritos los sustantivos y los subrayan o resaltan con color amarillo; mientras que, los adjetivos que identifiquen los resaltan o subrayan con color verde.

Cierre: Se socializa en clase la actividad.

Recursos: lápices, cuadernos, colores, sabedores, mayores y abuelos.

Actividad # 2 Contando cuentos jugando “Al SUN-SUN de la caravela”.

Tema: El cuento

Indicador de desempeño: Producir textos orales teniendo como referencia los cuentos relatados por sus padres, abuelos o mayores de la comunidad.

Ambientación: Las docentes inician contando un cuento y los estudiantes deben continuar la historia.

Desarrollo:

Al sun-sun de la Calavera. (Adaptación)

Este juego tradicional es jugado de la siguiente manera:

Los estudiantes colocados de pie forman un círculo; un estudiante se pasea detrás de ellos con una rama de escobilla o verbena tocándole los pies diciendo:

Al Sun-sun de la calavera el que no cuente un cuento le doy una pela.

Entonces, el estudiante de la rama la deja caer detrás de un(a) compañero(a) niño; este la recoge y corretea al niño o niña que la dejó, si en un tiempo pactado de tres minutos no lo alcanza, debe contar un cuento y después pasa a cantar el estribillo y a dejar la rama detrás de otro compañero.

Fuente: Tradición referida por un abuelo de la región.

Cierre: Se les realiza interrogantes de tipo literal y crítico sobre los cuentos relatados; teniendo en cuenta que el nivel inferencial se realizó en la ambientación.

Recursos: Rama de verbena o escobilla.

Actividad # 3 Narrando historias y anécdotas.

Tema: La narración

Ambientación: Un sabedor narra una historia interesante para los niños en el aula de clase.

Indicador de desempeño: Analizar la idea principal de un texto narrativo

Identificar los elementos en una narración

Desarrollo:

Los estudiantes leen el siguiente texto:

El Corcovao de Tofeme

Desde la orilla del río San Jorge se alcanza a ver por las mañanas despejadas o después de fuertes lluvias la sombra azul del cerro del Corcovao. Según la tradición, dicen que allí vive el Mohán -guerreo-Tofán o Tofeme, ñato y tuerto de tanto guerrear, ya que viejo lo pusieron a vigilar al enemigo en lo más alto del cerro, debajo del árbol de totumo de oro que nadie puede coger, porque se pierde en la manigua.



Tofeme es bueno porque además de conducir lauras y águilas que van a desovar al cerro, cuando se fastidia de vivir solo entra en ira y desata tempestades e inundaciones cada 12 años, pero cuando ve aproximarse un enemigo, truena con voz ronca y suelta relámpagos en seco. ¡Tronó Corcovao! Gritaban los indios y salían a esconderse a una isla flotante, que nadie jamás ha conocido. Hoy día los habitantes de las cercanías al río San Jorge siguen creyendo en él y cuando suena Corcovao no salen a esconderse como los indios, sino que se apresuran a preparar las fértiles tierras para sus cultivos y la madera para los posibles tambos, porque tras los truenos vienen las lluvias.

Fuente: Tradición referida por una docente del Centro Educativo Los Castillos.

Los estudiantes deben responder los siguientes interrogantes:

1. Subraya las palabras desconocidas, búscalas en el diccionario o solicita a los orientadores de la actividad que te den a conocer el significado.
2. ¿A qué hace referencia el texto? ¿Cuál es la idea principal del texto?
3. Escribe al frente los elementos de la narración que se encuentran en el texto:

Personajes: _____

Lugares: _____

Tiempo: _____

Acciones: _____

4. ¿Conoces, has visitado o has oído hablar del Cerro Tofeme? Explica tu respuesta.

5. En casa. Pregunta a tus padres o abuelos: ¿En qué época preparan las tierras fértiles para sus cultivos? Anótalo en tu cuaderno.

Cierre: Los estudiantes socializan las respuestas a los interrogantes planteados.

Recursos: Fotocopias, sabedor, lápices, cuadernos.

Actividad # 4 Amando mis formas poéticas.

Tema: Texto poético

Indicador de desempeño: Analizar la idea principal de un texto poético

Ambientación: Llega un padre de familia o sabedor con su sombrero, machete y herramientas para cortar y ripiar la caña flecha.

Desarrollo: Una de las docentes orientadoras del proyecto declama la siguiente canción Zenú; recopilada previamente en las visitas a la comunidad de los Castillos.

El sombrero Vueltiao

Ya viene saliendo el sol, el indígena va a sacar
La palma para ripiar y el sombrero comenzar
Afilando ya el machete, el viejo va a trabajar
El saco se tira al hombro y el sombrero va a agarrar

Miren como va, el sombrero del Zenú
Lindo que se ve, cuando te lo pones tú

Vueltiao se llama el sombrero
Lindo, lindo que se ve
Lo encontramos 21, quinceano y 23
Yo le canto al sombrero, le canto a la tierra mía
Le canto con alegría porque soy un Tuchinero

Miren como va, el sombrero del Zenú
Lindo que se ve, cuando te lo pones tú

Fuente: Tradición referida por un abuelo de la región.



Los estudiantes deben responder los siguientes interrogantes, teniendo en cuenta el texto leído:

1. ¿Qué hace el indígena cuando sale el sol?
2. ¿Qué elementos lleva para trabajar?
3. ¿Qué tipos de trenzado conoces?

Los estudiantes socializan las respuestas a los interrogantes planteados.

Cierre: Escribe una poesía o canción sobre la actividad que realicen tus padres.

Recursos: Cuadernos, lápices, lapiceros, vestuario del Zenú, sombrero, machete y herramientas para cortar y ripiar la caña flecha.

Actividad # 5. Salgo por mi comunidad, investigo y juego “La cinta” para luego describir y escribir mitos y leyendas.

Tema: Mitos y leyendas

Indicador de desempeño: Reconocer las características de los mitos y leyendas

Ambientación: Las docentes explican el juego “La cinta”

Se escogen dos jugadores, uno hace de mito y el otro jugador de leyenda. Cada uno de los jugadores restantes decide, en secreto, un color por turno. Mito y leyenda siguen el dialogo con el grupo.

MITO: Tun tun

GRUPO: ¿Quién es?

MITO: Yo, el mito

GRUPO: ¿Qué buscas?

MITO: Una cinta

GRUPO: ¿De qué color?

ANGEL: De color.....

Si alguno de los jugadores ha escogido el color que ha dicho el mito, se va con él.

El juego continua hasta que mito y leyenda hayan acertado el color de todos los jugadores y así se han formado dos equipos, del mito y leyenda. Los integrantes de cada grupo se agarran de la cintura, los dos primeros jugadores de cada fila se agarran de las manos y se jalan para intentar romper la fila del equipo contrario.

Desarrollo: Los estudiantes realizan salidas pedagógicas por la comunidad para visitar a padres o asistir a reuniones programas con ellos y les interrogan acerca de mitos y leyendas, de cómo se originó el pueblo Zenú.

Cierre: Se les realiza interrogantes de tipo literal y crítico sobre los mitos y leyendas recopiladas.

Recursos: Cuadernos, lápices, lapiceros.

1. Completa el siguiente cuadro comparativo entre mito y leyenda

MITO	LEYENDA

2. Describe a los padres del Pueblo Zenú:

Mexión

Manexka



3. ¿Cuál es la intención o enseñanza que deja la leyenda que anotaste?

4. ¿Qué leyendas enseñan sobre el cuidado de la naturaleza?

5. Consulta en la red de internet una leyenda y un mito de cada una de las regiones de Colombia

Actividad # 6. Juego rondas y juegos tradicionales del pueblo Zenú.

Tema: Rondas y juegos tradicionales

Indicador de desempeño: Reconocer algunas rondas y juegos tradicionales

Ambientación: Se invita a los estudiantes a que compartan uno de los juegos que juegan actualmente.

Desarrollo: Los padres de familia en conversatorios con los estudiantes explican algunas rondas y juegos en los que sobresalen:

La rondera

Juguemos la Rondera, juguemos la Rondera.... El pilón hace así
(Ejecuta el movimiento del indígena con el Pilón)



Juguemos la Rondera, juguemos la Rondera.... El machete hace así
(Ejecuta el movimiento del indígena con el Molino)



Juguemos la Rondera, juguemos la Rondera.... El balay hace así
(Ejecuta el movimiento del indígena con el Balay)

Juguemos la Rondera, juguemos la Rondera.... El azadón hace así
(Ejecuta el movimiento del indígena con el Azadón)

Juguemos la Rondera, juguemos la Rondera.... El chocó hace así
(Ejecuta el movimiento del indígena con el Chocó)

Juguemos la Rondera, juguemos la Rondera.... la tinaja hace así
(Ejecuta el movimiento del indígena con la tinaja)

Juguemos la Rondera, juguemos la Rondera.... la totuma hace así
(Ejecuta el movimiento del indígena con la totuma)



La Ronda sigue hasta mencionar gran parte de las herramientas utilizadas por los Zenúes

El vasito de agua

“Ha salido (nombre de un participante) con un vasito de agua que lo baile que lo baile y si no lo baila se le da un vasito de agua.

Salga usted (el participante del centro saca uno de la ronda y siguen danzando juntos) que lo (la) quiero ver bailar saltar y bailar en la puerta del baile que bien que lo hace la niña(o), déjala(o) sola(o) sola(o) solita(o)”

Y así se inicia nuevamente la ronda hasta que todos salgan a bailar.

La zaranda

Es un legado de nuestros aborígenes; se elabora con la calabaza seca y vacía del totumo o tutumito, a la cual se le abren unos agujeros y se atraviesa un palito de madera a modo de maraca.

Es un juego tradicional que generalmente en época de semana santa lo realizan las niñas la llamada “reinita” es la más pequeña y generalmente se le introducen las penitencias escritas en papelitos. En este caso, se trata de responder interrogantes sobre los cuentos, mitos, leyendas, anécdotas e historias recopiladas.

Los varones intentan romperlas con sus trompos, para bailarla se usa una cuerda larga, pegada a la paleta y se enrolla semejante al trompo, para luego soltarla con destreza.

Cierre: Los estudiantes juegan juegos y rondas tradicionales

Recursos: Totumos o calabazas secas, bejucos o guaral, tablilla, cuerda cuadernos, lápices, lapiceros.

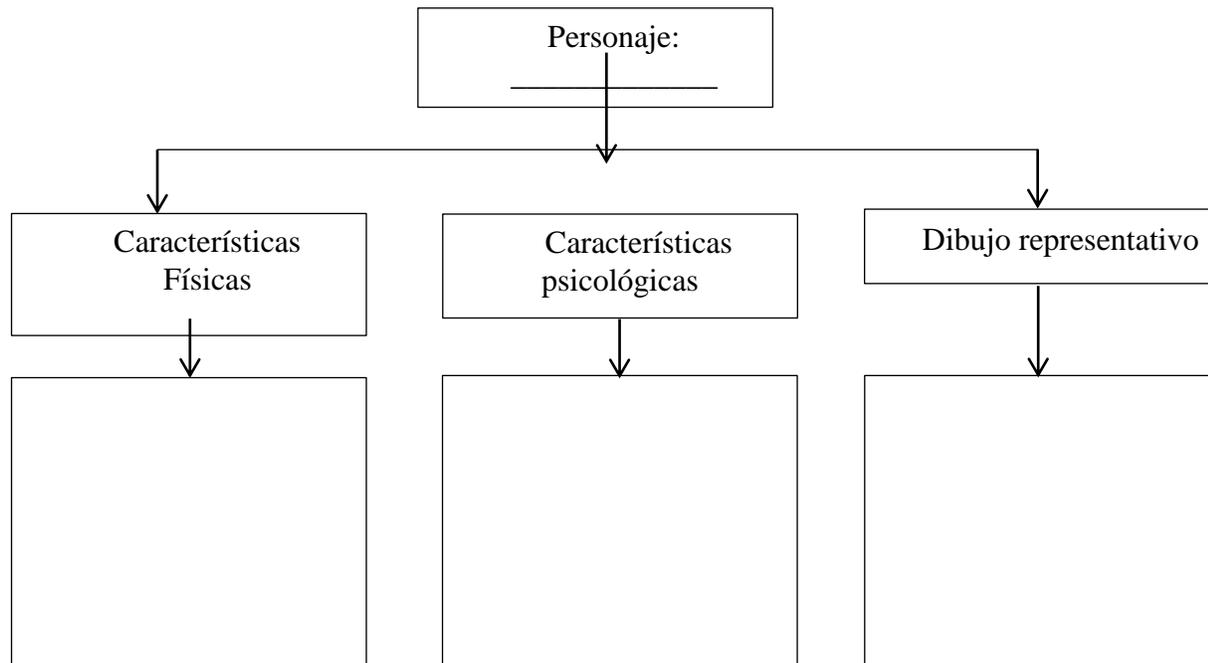
Actividad # 7. Reconozco personajes mitológicos y legendarios del pueblo Zenú.

Tema: Personajes mitológicos y legendarios del pueblo Zenú

Indicador de desempeño: Reconocer personajes mitológicos y legendarios del pueblo Zenú.

Ambientación: Se invita a los niños a que compartan los nombres de los personajes mitológicos y héroes legendarios del pueblo Zenú

Desarrollo: Se analizan las características de los personajes mitológicos y legendarios del pueblo Zenú completando el siguiente esquema:



Personajes: Mexión, Manexka, Pinchorroy, Onomá., Panaguá, Tofeme, Tucurá, Xaraquiel, Totá, Chinchelejo, Colosó, Colosiná, Tolú y Tuchinzunga entre otros.

Cierre: Los estudiantes comparten con sus compañeros los personajes mitológicos y legendarios del pueblo Zenú que les han llamado la atención.

Recursos: Cuadernos, lápices, colores, materiales del medio.

Actividad # 8. Escribo textos cortos, usando signos de puntuación.

Tema: Signos de puntuación (Coma, punto, signos de interrogación y exclamación)

Indicador de desempeño: Escribir textos cortos, usando signos de puntuación

Ambientación: Se les solicita que:

1. Enumeren los juegos tradicionales que más les gustan.
2. Pregunten a sus compañeros qué es lo que más les gusta de cada una de las clases.
3. Expresen admiración por cosas bellas que vean o imaginen

Desarrollo: Se les explica el uso de los signos de puntuación: (Coma, punto, signos de interrogación y exclamación) las pausas y la forma de expresar oralmente y por escrito cada uno de ellos. Para afianzar el conocimiento se les muestra en una lámina el siguiente texto para que les coloquen los signos de puntuación.

La rama bailadora

Hace mucho tiempo cuando no existía luz eléctrica en mi región Moreliano un indígena del resguardo venía de un baile como a las doce de la noche Él venía solo cuando iba por mitad del camino le salió una rama en el suelo que bailaba y no lo dejaba pasar Él pensó: «esto es una rama convertida en bruja; ya verás lo que te va a pasar», le dijo Moreliano.

Entonces empezó a rezar y le preguntó: «Oh bruja que estás convertida en rama Quién eres»; pero la rama no le contestó. Con mucho cuidado el hombre comenzó a sacar la rula que llevaba en la cintura y dijo: «Como no me contestas entonces te voy a cortar en dos pedacitos».

La rama cambió de forma y se convirtió en una mujer muy hermosa que le dijo a Moreliano que no le hiciera nada que ella era una bruja. «Usted no me conoce –le dijo– yo solo quería asustarlo; soy de Sincelejo por favor perdóneme ». Y el hombre la perdonó y le dijo que se fuera y no volviera por estos lugares nuevamente.

Cierre: Las docentes orientadoras comparten la forma correcta de colocar los signos de puntuación y felicitan a quienes lo hicieron correctamente.

Recursos: Cuadernos, lápices, colores, materiales del medio.

Actividad # 9. Elaboro diversos tipos de textos escritos y orales, según exigencias comunicativas particulares.

Tema: Diversos tipos de textos escritos y orales

Indicador de desempeño: Elaborar diversos tipos de textos escritos y orales, según exigencias comunicativas particulares.

Ambientación: Escribe una carta a uno de tus amigos.

Desarrollo: Se les pide que analicen la siguiente información y completen el esquema:

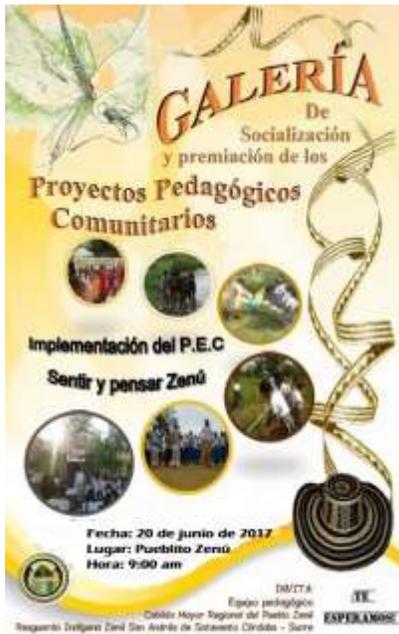
Las tipologías textuales

Las tipologías textuales son esquemas que caracterizan a los textos según su intención comunicativa: informar, narrar, exponer e instruir entre otras. Es decir hace referencia a la organización de un escrito.

Los tipos textuales son:

1. Textos Informativos: Dan a conocer eventos de interés general o particular. Ejemplos cartas, noticias, afiches.
2. Textos Narrativos: Son aquellos que cuentan una historia o unos hechos que pueden ser reales o ficticios. Ejemplos: Cuentos, mitos, leyendas, anécdotas y fábulas.
3. Textos Expositivos-explicativos: son aquellos que explican de forma clara y ordenada un texto determinado. Ejemplos: Revistas culturales, científicas y ambientales
4. Textos Instructivos: Son aquellos que enseñan los pasos ordenados para realizar una actividad. Ejemplos: Reglas de un juego, recetas, manual de funcionamiento de un aparato o pasos para hacer una manualidad.

Los estudiantes deben observar, leer y comprender los siguientes textos:



AVIÓN

TIEMPO: 40 MINUTOS

#DE PERSONAS: 5 PERSONAS

DESCRIPCION

Un jugador lanza su piedra al cuadro primero, salta a la pata coja a ese cuadro; después pasa al tercero y continúa así hasta el final.

En las casillas 5 y 9 descansa apoyando los dos pies, para regresar se da la media vuelta y avanza recogiendo la piedra al llegar al lugar donde está. Después lanza la piedra a la segunda casilla y repite el proceso. Si en algún momento falla por no lanzar la piedra al lugar que corresponde o por pisar mal vuelve a empezar.

Si consigue completar el cuadro completo, marca una casilla en la que los demás jugadores no pueden pisar pero el sí.

RECURSOS DEL JUEGO: piedras medianas o pequeños pedazos de baldosa

Cierre: Los estudiantes deben elaborar: un texto informativo, un texto narrativo, un texto expositivo-explicativo y un texto instructivo.

Recursos: Cuadernos, lápices, colores, materiales del medio.

Manuel y la bruja

Una noche cualquiera, el señor Manuel, caminando para su casa como a las doce de la noche oyó una bruja y él le gritó; entonces empezó a ver de toda clase de aparatos en el camino. De pronto sintió mucho sueño y no supo en qué momento se quedó dormido.

Cuando se despertó, como a la hora, estaba en una mata de bija enredado, empezó a gritar con todas sus fuerzas para que lo vinieran a sacar; desde ese día jamás volvió a mofarse de las brujas.

Ramón Moreno Cerpa

BABILLA

Nombre científico
Caïman crocodilus

Identificación

Un reptil del orden de los cocodrilos, relativamente pequeño (longitud máxima de entre 2 a 2.5 m.) Tiene un hocico ancho y redondeado, el cuerpo cubierto con una armadura de placas duras; la cola aplanada lateralmente y patas cortas y palmeadas. La marca más distintiva de esta especie, que permite diferenciarla de otros caïmanes y cocodrilos, es la presencia de una arruga en el hocico, que conecta un ojo con el otro como el marco de unos anteojos. La coloración del animal puede ser desde amarillenta a café o gris, a veces con bandas oscuras en el cuerpo y la cola.



Actividad # 10. Busco información interesante con diversas fuentes.

Tema: Organización de la información

Indicador de desempeño: Busco información interesante en diversas fuentes

Organizo información o textos teniendo en cuenta las consultas e investigaciones realizadas

Ambientación: Salidas pedagógicas por la comunidad

Desarrollo: Los estudiantes redactan y organizan textos de acuerdo con la estructura de las tipologías textuales vistas en clases.

Informativo	Narrativo	Instructivo	Expositivo
Título	Título	Título	Título
_____	_____	_____	_____

Cierre: Los estudiantes comparten en un muro del aula sus creaciones

Recursos: Cuadernos, lápices, colores, materiales del medio.

Valoración final

Propósito: Evaluar las actividades realizadas y la importancia de la lectura

Responde:

1. ¿Para qué crees que sirve la lectura?

2. Escribe la experiencia personal llevada a cabo con el proceso de actividades de la cartilla.

3. ¿Qué debes tener en cuenta al leer?

4. ¿Crees que se incrementaron tus habilidades lectoras después de haber realizado las actividades de la cartilla? Explica.

5. ¿Qué dificultades y fortalezas tuviste con la realización de las actividades?

DIFICULTADES	FORTALEZAS

6. ¿Te gustaría seguir realizando actividades de éste tipo? ¿Por qué?

7. ¿Qué sugerencias o recomendaciones haces a la cartilla?

Anexo N. Resultados de las actividades aplicadas

CENTRO EDUCATIVO: LOS CASTILLOS												
SEDE: Principal												
GRADO: 3º												
NOMBRES Y APELLIDOS	FALLAS	Act 1	Act 2	Act3	Act4	Act5	Act6	Act7	Act8	Act9	Act10	
ALEAN CARMONA REMBERTO		36	40	41	38	41	38	47	38	30	40	
ALVAREZ TORIBIO DJORKAEF		40	42	38	38	38	45	36	38	38	36	
BANDA TORIBIO LEONOR ISABEL		40	39	38	37	38	40	43	41	35	40	
BELLO BELLO ANA CAROLINA		36	38	41	36	41	36	39	36	37	38	
BONILLA JIMENEZ FERNEY DAVID		40	42	39	33	39	40	40	35	30	35	
CORDERO NARVAEZ FABIAN		38	38	38	37	38	38	36	32	38	37	
COVO AGUILAR ENILDA ROSA		25	31	35	30	35	35	28	33	35	30	
DIAZ VELASQUEZ ERWIN DANIEL		37	39	38	35	38	37	39	38	37	36	
FERRER LOZANO CARLOS ALBERTO		32	36	25	36	25	35	38	38	30	40	
FIGUEROA HERNANDEZ JESUS		36	42	40	38	40	45	38	41	38	38	
GONZALEZ SUAREZ MARIA PAULA	3	28	30	28	30	30	30	24	31	30	32	
GUERRA ALVIS HERNAN ANDRES		30	42	41	38	41	36	40	35	32	37	
GUERRA AYALA MERLIS		25	45	38	37	38	40	36	32	36	40	
HERRAZO RODRIGUEZ YULIANA		45	42	45	36	38	32	40	38	40	36	
HOYOS BEGAMBRE ANGIE		40	38	40	33	41	36	38	38	30	40	
MARTINEZ ARRIETA JOSE JORGE		36	38	36	38	36	40	35	38	38	38	
MEJIA MENDEZ YENIS DE JESUS		40	47	41	35	35	30	37	41	35	32	
MENDOZA TERAN SAIDA		38	36	38	37	32	38	30	36	37	36	
MENDOZA GUERRA VANESA		35	43	38	32	38	35	45	35	32	40	
MERCADO YEPEZ KELLYS CLAUDETH		37	47	41	36	35	37	32	32	36	30	
MOLINA LUGO JOSE SEBASTIAN		32	40	39	30	37	32	36	38	40	38	
MONTAÑO GOMEZ DANIELA CECILIA		36	45	38	30	32	36	32	38	36	35	
MORA PEREZ LORENA		40	46	45	38	36	40	36	38	40	37	
MORENO MARQUEZ MILANIS		40	38	38	35	40	30	40	41	38	32	
NISPERUZA OSTEN JUAN ANDRES	3	20	20	25	32	30	30	30	32	30	28	
ORTEGA OSORIO NATALIA		40	45	40	36	38	38	38	35	37	38	
PEREZ ARROYO VICTOR MANUEL		36	47	38	30	35	38	35	32	40	35	
POSADA BANQUET MARIA		40	46	42	38	37	35	37	38	36	37	
RAMOS CHIMA BRAYAN MANUEL		38	45	38	36	32	37	32	38	40	32	
ROMERO VERGARA KEILA JUDITH		35	42	35	34	36	32	36	38	38	36	
TERAN TEHERAN EMIRO JOSE		37	40	37	35	40	38	40	41	38	40	
ZURITA QUIÑONEZ OSCAR IVAN		27	31	28	30	30	30	26	32	25	30	