

**EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ASPECTOS REPRESENTATIVOS DEL
PATRIMONIO CULTURAL DEL MUNICIPIO DE ARBOLEDA A TRAVES DEL
JUEGO DIDACTICO “POR LAS RUTAS DE ARBOLEDA” CON NIÑOS DEL
GRADO QUINTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ROSAFLORIDA
PROYECTO DE INVESTIGACION**

**LUIS FELIPE BENAVIDES
ALVARO MARTIN ERASO
MONICA DEL CARMEN SANTACRUZ**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
POSTGRADO PEDAGOGIA DE LA CREATIVIDAD
SAN JUAN DE PASTO
2006**

**EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ASPECTOS REPRESENTATIVOS DEL
PATRIMONIO CULTURAL DEL MUNICIPIO DE ARBOLEDA A TRAVES DEL
JUEGO DIDACTICO “POR LAS RUTAS DE ARBOLEDA” CON NIÑOS DEL
GRADO QUINTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ROSAFLORIDA
PROYECTO DE INVESTIGACION**

**LUIS FELIPE BENAVIDES
ALVARO MARTIN ERASO
MONICA DEL CARMEN SANTACRUZ**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**ASESOR:
MAESTRO LUIS ALBERTO MORALES**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
POSTGRADO PEDAGOGIA DE LA CREATIVIDAD
SAN JUAN DE PASTO**

2006

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en este trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de sus actores.

Artículo 1^o Del cuadro Numero 32 de octubre 11 de 1996 emanada del honorable consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

San Juan de Pasto, ____ de _____ de

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestros más sinceros agradecimientos:

A DIOS, porque cada amanecer renueva el milagro de nuestras vidas, llenándola de luz y fortaleza para alcanzar nuestros sueños.

A LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO, en quien depositamos nuestra confianza ya que nos aportó grandes enseñanzas para ponerlas en práctica y por darnos la oportunidad de expresar y compartir nuestros conocimientos adquiridos en el transcurso de nuestras vidas como docentes.

A nuestro asesor, ALBERTO MORALES, por regalarnos su valioso tiempo, escucharnos y darnos su apoyo y orientación.

A nuestros PADRES, quienes nos brindaron palabras de ánimo, nos ofrecieron su apoyo y cariño, fortaleciéndonos para seguir adelante.

A nuestros HIJOS, por su cariño y comprensión a tantas ausencias.

A nuestros COMPAÑEROS Y AMIGOS, y a todos aquellos quienes de una u otra manera nos brindaron su comprensión, amistad y ayuda desinteresada ya que junto a ellos emprendimos esta meta que hoy se ha convertido en realidad.

DEDICATORIA

Es maravilloso y gratificante haber culminado este trabajo y dedicarlo con amor a cada uno de los niños en quienes se depositará la semilla de aquellos conocimientos del patrimonio cultural, para que en ellos crezca cada día más el sentido de pertenencia e identidad cultural y otros valores para que sean hombres valientes que puedan construir una Colombia mejor y de esta manera nuestros esfuerzos serán verdaderamente recompensados.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	16
1. TEMA DE INVESTIGACIÓN	17
2. CONTEXTUALIZACION	18
2.1 MACROCONTEXTO	18
2.2 MICROCONTEXTO	20
3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	23
3.1. DESCRIPCION	23
3.2. FORMULACION	24
4. JUSTIFICACION	25
5. OBJETIVOS	27
5.1. OBJETIVO GENERAL	27
5.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	27
6. AREA Y LINEA DE INVESTIGACION	29
6.1 AREA DE INVESTIGACION	29
6.2. LINEA DE INVESTIGACION	29
7. APORTES SIGNIFICATIVOS	31
8. METODOLOGIA	32

8.1. TIPO DE INVESTIGACION	32
8.2. ENFOQUE	32
8.3. METODO	33
8.4. UNIDAD DE ANALISIS	33
8.5. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE INFORMACION	33
 9. REFERENTE CONCEPTUAL	 35
9.1. GENERALIDADES SOBRE PATRIMONIO CULTURAL	35
9.1.1. Datos representativos del Municipio	37
9.1.2. Reseña Histórica	39
9.1.3. Personajes Históricos	41
9.1.4. Sitios de Interés	44
9.1.5. Puentes Importantes	44
9.1.6. Construcciones Importantes	45
9.1.7. Símbolos Patrios	49
9.1.8. Aspecto Religioso	53
9.1.9. Aspecto Económico	53
9.1.10. Aspecto Sociocultural	53
9.2. ASPECTOS IMPORTANTES DE ROSAFLOIDA	55
9.2.1. Aspecto Geográfico	56
9.2.2. Orografía e Hidrografía	57
9.2.3. Aspecto Educativo	57
9.2.4. Aspecto Económico	57
9.2.5. Aspecto Religioso	58
9.2.6. Aspecto Sociocultural	58
9.3. EL JUEGO	59
9.3.1. Origen del Juego	59
9.3.2. Importancia del juego, perspectiva de la Investigación Pedagógica	61
9.3.3. Juego como Instrumento de Aprendizaje	68
9.3.4. Visión Piagetana del Juego	69

9.3.5. El juego y los Ambientes	70
9.3.6. El juego Debate Pedagógico	71
9.3.7. Las Herramientas y El Espíritu de Trabajo	73
9.4. EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	76
9.4.1. Requisitos para el aprendizaje significativo	77
9.4.2. Tipos de Aprendizaje Significativo	78
9.4.3. El Juego y el Aprendizaje Significativo	80
10. DISEÑO METODOLOGICO	81
10.1. Cuadro categoría de análisis	82
11. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	83
11.1. RECURSOS	83
11.2. PRESUPUESTO	83
11.3. CRONOGRAMA	84
12. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	85
12.1. Análisis de la categoría: estudio del patrimonio cultural	85
12.2. Análisis de la categoría: síntesis descriptiva	86
12.3. Análisis de la categoría aprendizaje significativo	87
12.4. Análisis de la categoría: el juego y el aprendizaje	88
13. PROPUESTA PEDAGOGICA	89
CONCLUSIONES	103
RECOMENDACIONES	105
BIBLIOGRAFIA	106
ANEXOS	107

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1. Categorías de Análisis	82
Cuadro 2. Presupuesto	83
Cuadro 3. Cronograma	84

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Mapa del Municipio de Arboleda	38
Figura 2. Ermita la Magdalena	48
Figura 3. Bandera del Municipio de Arboleda	49
Figura 4. Escudo del Municipio de Arboleda	51
Figura 5. Juego Azteca	60
Figura 6. Juego por las Rutas de Arboleda	90

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Encuesta a docentes asociación I. Educativa Rosaflorida	108
Anexo B. Encuesta a estudiantes grado quinto I. Educativa Rosaflorida	110
Anexo C. Muestra Fotográfica	112

GLOSARIO

Berruecos: Proviene de verruga que significa piedra.

Busardeado: Técnica de trabajar el concreto donde se elaboran figuras antes de que se sequen.

Quillacinga: vocablo chibcha hombre nariz de luna.

Sancamdonoy: vocablo chibcha nido de águilas

RESUMEN

La propuesta pedagógica que trata esta investigación esta en caminata a despertar el interés en el niño por el conocimiento de su patrimonio cultural en este caso del Municipio de Arboleda para lo cual se hizo uso de la lúdica y el aprendizaje significativo.

Estos tres pilares: patrimonio cultural, lúdica y aprendizaje significativo se conjugan en un todo armónico cuyo fundamento principal esta en la verdadera formación del niño a través de una educación que rompe el esquema de la tradicional.

El trabajo se realizo bajo una investigación de tipo cualitativo desarrollada el método de investigación acción participativa con un enfoque crítico social y línea cognitiva haciendo uso de la creatividad y pedagogía para construir así un producto consistente en el juego del circuito y regla llamado POR LAS RUTAS DE ARBOLEDA.

Para su desarrollo se trabajo con una muestra de estudiantes del grado quinto quienes aportaron con sus conocimientos, dudas y experimentación del juego obteniendo un resultado satisfactorio ya que dicho juego es versátil y se lo puede aplicar no solo con este grado sino con otros superiores y en áreas como sociales, artes, ética etc. Y no solo por habitantes de esta región ya que la propuesta posee un video documental y un manual bastante aplicativo.

ABSTRACT

The pedagogic proposal that treats this investigation this in having walked to wake up the interest in the boy for the knowledge of their cultural patrimony in this case of the Municipio de Arboleda for that which was made use of the play and the significant learning.

These three pillars cultural patrimony, play and significant learning are conjugated in an all harmonic whose main foundation this in the true one formed of the boy you dare of an education that breaks the outline of the traditional one.

The work one carries out under a developed investigation of qualitative type the method of investigation action participative with a social critical focus and line cognitive seizing use of the creativity and pedagogy to build this way a consistent product in the game of the circuit and rule called “POR LAS RUTAS DE ARBOLEDA”.

For their development you work with a sample of students of the grade fifth who you/they contributed with their knowledge, doubts and experimentation of the game obtaining a satisfactory result since this game are versatile and it cannot apply it alone with this grade but with other superiors and in areas like social, arts, ethical etc. and not alone for inhabitants of this region the proposal possesses a documental video and a manual enough applicative since.

INTRODUCCION

La aculturización, el vertiginoso avance de la sociedad de consumo, la automatización, la individualización, la búsqueda de estereotipos hace que se evidencie la pérdida de valores como la identidad regional y el patrimonio cultural propio de nuestra tierra.

El docente debe asumir una actitud de compromiso frente a esta problemática para que estos valores sigan latentes desde su quehacer pedagógico a través de una educación diferente a la tradicional con nuevas metodologías que sean del agrado del niño para que el conocimiento cultural visto por la modernidad como algo anticuado sea observado de manera interesante por el niño; por medio de aprendizajes significativos.

El juego es sin duda una estrategia metodológica eficaz para que se cumpla esta meta siempre y cuando el docente cambie su actitud frente al juego y reconozca su importancia dentro del aprendizaje, aprenda a utilizarlo. Se apropie de sus atributos y valores que están intrínsecos en los juegos didácticos como son: las habilidades comunicativas, el desarrollo de la capacidad cognitiva, la creatividad, el desarrollo sensorio motriz, el desarrollo socio afectivo etc.

Por tal motivo esta investigación se aborda desde dos aspectos importantes: el rescate del interés por conocer el patrimonio cultural de Arboleda y la utilización del juego como un medio de aprendizaje. Tomando como base de aplicación de la investigación los estudiantes del grado quinto de la institución educativa de Rosaflorida.

1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

El juego didáctico en el aprendizaje significativo del patrimonio cultural.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 MACROCONTEXTO

El Municipio de Arboleda se encuentra ubicado en la zona Norte del Departamento de Nariño a 70 kmts de Pasto, limitando con los siguientes Municipios: al oriente San José de Alban, al Norte con San Pedro de Cartago, al occidente con San Lorenzo y al sur con Buesaco. Se localiza a una altura que va de 1.800 a 2.500 metros sobre el nivel del mar con una temperatura promedio de 18 grados centígrados, sobresaliendo en su geografía el cañón del Juanambú y los numerosos cerros.

Es uno de los Municipios más pobres del Departamento no cuenta con carreteras pavimentadas ni hospitales y los puestos de salud ofrecen un servicio incipiente; las escuelas y demás establecimientos públicos están en malas condiciones no existen zonas de recreación y el acceso a los medios de comunicación y tecnológicos. De igual manera sus habitantes son de escasos recursos y en su mayoría su actividad económica es la agricultura y el jornal ya que no poseen tierras.

Esta conformado por cinco corregimientos: Berruecos, Cárdenas, La cañada, Santa Teresa y La Cocha; consta de 24 veredas. En cada corregimiento existen puntos importantes del patrimonio cultural que resaltar ya sea en el folclor, en el aspecto geográfico, en la historia en la arqueología, en el arte etc.

El corregimiento de Cárdenas se ubica en el centro del Municipio; a él pertenece la Vereda Rosaflorida por la cual lleva el nombre la Institución Educativa. Esta posición estratégica permite desplazarse a la totalidad del Municipio ya sea por sus carreteras o por sus caminos de herradura.

En el transcurso de este proyecto se explicará como esta situación nos da pie para el diseño del juego “POR LAS RUTAS DE ARBOLEDA”.

De igual manera la macrocontextualización estará ampliada en el marco teórico en el tema relacionado con los datos representativos del Municipio de Arboleda.

La Institución Educativa Rosaflorida es de carácter oficial y de modalidad agropecuaria, cuenta 400 estudiantes desde el preescolar al grado once y está ubicada en el sector rural. El nivel económico de la Institución es precario ya que no recibe presupuesto de ninguna entidad del estado y funciona con los pocos aportes de matrículas que realizan los padres de familia.

En la actualidad la Institución cuenta con dos planteles educativos ubicados respectivamente en Rosaflorida Norte donde funciona el preescolar y básica primaria y en Rosaflorida Sur básica secundaria, media vocacional y la jornada adicional; además está asociada a diez Centros Educativos que se integran a la Institución en las actividades culturales y deportivas.

2.2 MICROCONTEXTO

Teniendo en cuenta el lugar donde se realizará el Proyecto de Investigación, se toma como muestra el grado quinto de la Institución ya que es un grado que articula la básica primaria con la secundaria y que es la edad donde se encuentran latentes los aprendizajes significativos a través del juego.

Además es el único grado de primaria que se trabaja por áreas. Consta de 24 estudiantes, en edades que oscilan entre los 9 y 11 años, su aula de clases no cuenta con una buena ventilación, sus paredes y pisos en regular estado de conservación y el poco espacio del mismo, hace que se encuentren en hacinamiento, los materiales didácticos son totalmente escasos no poseen instrumentos de trabajo necesarios para desenvolverse adecuadamente en las diferentes áreas, ni desarrollar sus potencialidades.

De acuerdo a la observación y ala experiencia se deduce que a excepción del preescolar, en los anteriores grados al quinto no han utilizado el juego de una manera didáctica y en la mayoría de las áreas se ha manejado la educación tradicional.

Las relaciones pedagógicas juegan un papel fundamental, en la convivencia y la detección de dificultades que se pueden presentar al interior de cada una de ellas, es así como a continuación se caracterizan las siguientes:

- Docentes – Estudiantes: La relación es buena existe un ambiente de comprensión y respeto, donde los niños son escuchados a pesar de las dificultades que tiene la Institución se trata de brindar lo mejor a los Estudiantes.
- Docentes – Padres de Familia: La relación es buena en la medida que no haya conflictos y en caso de existirlos, hay disponibilidad de diálogo; el docente busca informarles a tiempo sobre la situación académica y comportamental de sus hijos, aunque no existe interés por parte de la mayoría de ellos a causa de factores como: el analfabetismo, grado de culturalidad, entre otros, que no permite que haya un trabajo coherente y participativo.
- Docentes – Directivos: La relación es buena porque hay disponibilidad de diálogo y apoyo moral en la elaboración de proyectos, sin embargo la escasez de recursos y falta de gestión hace que algunos proyectos pedagógicos no se desarrollen en su totalidad.
- Docentes – Docentes: las relaciones existentes entre los docentes es buena ya que existe un buen ambiente de trabajo.
- Docentes – Administrativos: Las relaciones son buenas, existe entre ellos colaboración y disponibilidad para ayudar a realizar actividades encaminadas al bienestar del estudiante.

- Niños – Niños: Las relaciones son buenas puesto que hay sociabilidad, Afectividad, no existe discriminación y tienen elementos culturales bien característicos de su rol, sin embargo se presentan algunos brotes de agresividad e intolerancia.

3. PROBLEMA DE INVESTIGACION

3.1 DESCRIPCION.

Siendo el Municipio de Arboleda, uno de los más históricos del Departamento de Nariño y de Colombia¹ al mismo tiempo una reserva arqueológica de la Nación, se observa a partir de la práctica pedagógica en áreas como educación artística un desinterés por parte de los niños del grado quinto de la Institución Educativa Rosaflorida en el reconocimiento de este patrimonio cultural o valores territoriales, al igual que el desconocimiento de otros aspectos importantes en el desarrollo de su identidad Regional como: costumbres, tradiciones, lugares turísticos, actividades artísticas y artesanales entre otros. Aspecto que se generaliza en otros grados y en la población en general.

Actualmente el niño está inmerso en un proceso social de cambios vertiginosos y de políticas absorbentes que como en el caso de la globalización ha hecho que se pierdan estos valores de identidad regional y que son necesarios rescatar.

En los programas educativos curriculares no existe la temática sobre el patrimonio cultural del Municipio o si existe no se la puede abordar adecuadamente por la inexistencia de textos en muchas oportunidades son desconocidas por los mismos

¹ Monografía “Arboleda Berruecos” 2001

docentes. Por otro lado si se ha tratado de abordar esta temática se lo ha hecho de acuerdo con la educación tradicional sin despertar el interés en el estudiante.

De ahí que el proyecto se enfoca a promover el reconocimiento y el interés por estos aspectos que conforman el patrimonio Cultural Regional y hacen que los habitantes incrementen su sentido de pertenencia.

Solo a partir del juego se puede encaminar al niño en un aprendizaje significativo y dinámico del patrimonio cultural que contrarreste los anti valores que la sociedad de consumo le proporciona.

3.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo promover el aprendizaje significativo del patrimonio cultural del Municipio de Arboleda por medio del juego didáctico **“Por las Rutas de Arboleda”** en los niños del grado quinto de la Institución Educativa Rosaflorida.?

4. JUSTIFICACION

El desconocimiento y falta de interés por parte de todos los estamentos que conforman la población de Arboleda como: sus autoridades, docentes y habitantes en general, en lo concerniente a aspectos representativos de su región que se sustentan en el patrimonio cultural; sostienen la necesidad de enfocar un proyecto encaminado a despertar el interés en los aspectos como: datos, sitios históricos y arqueológicos de interés, lugares turísticos, folclor, el arte y la geografía.

Este proceso se inicia en el quehacer pedagógico de los niños con los cuales se puede emprender un cambio en su formación por el rescate de su identidad cultural más cimentada. La educación actual busca formar integralmente al niño y para ello es indispensable que el docente cambie conceptualmente su actitud frente a la realidad social y adopte el juego como una estrategia metodológica para despertar el interés por el conocimiento.

Este cambio requiere de aportes investigativos, de crear innovaciones y herramientas que faciliten y fortalezcan el proceso de formación, autoformación y conformación proporcionando soluciones de fondo que constituyen un aporte para el mejoramiento de la calidad de educación. La pedagogía actual requiere cambios metodológicos con espacios lúdicos, donde el estudiante desarrolle su crítica y reflexión ante su entorno cultural y a la vez lo valore.

Esta propuesta se encuentra, relacionada con los fines y lineamientos de la educación nacional, conjugando aportes de diferentes áreas como las artes, ciencias sociales, ética, entre otras, y enfocadas al desarrollo de las diferentes competencias en las que sobresalen las ciudadanas enseñándole al estudiante a disfrutar con el conocimiento y a vivir la vida plenamente.

Es a partir del juego que el niño capta con mayor facilidad ya que la mente del niño entra en un proceso intelectual dando como resultado la producción y reproducción de conocimiento, genera valores, modela la cultura, permitiendo la interacción con otros niños en donde surgen un sinnúmero de valores, ideas, acciones y sentimientos; por tal motivo el niño se interesa en aprender jugando y más aún si se trata de algo novedoso y diferente a los juegos cotidianos.

Hay que reconocer la importancia que amerita el manejo de la imagen por lo cual el proyecto consta de un video y un juego a manera de monopolio, con ilustraciones alusivas a la región, escalas para contar, fichas, y otros elementos con los cuales el niño desarrollara su atención favoreciendo su memoria y creatividad.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Promover el aprendizaje significativo del Patrimonio Cultural del Municipio de Arboleda por medio del juego didáctico **“Por las Rutas de Arboleda”** en los niños del grado quinto de la Institución Educativa de Rosaflorida.

5.2 Objetivos específicos.

- Determinar y estudiar el patrimonio cultural del Municipio de Arboleda.
- Realizar visitas a sitios de interés para la producción de un video Encaminado a apoyar la propuesta.
- Conceptualizar aspectos importantes del juego y cómo incide en el aprendizaje del niño.
- Elaborar una propuesta de un juego de circuito regla y atención que favorezca el aprendizaje significativo en el niño.
- Aplicar la propuesta determinando el tipo de aprendizaje y actitudes de los niños del grado quinto de la Institución Educativa Rosaflorida.
- Despertar el interés del niño en el reconocimiento del patrimonio cultural de su Región por medio del juego.

- Evaluar la propuesta del juego didáctico para así realizar ajustes en diseño y manejo.
- Socializar propuesta en los diferentes Centros Educativos como adopción de estrategia metodológica.

6. AREA Y LINEA DE INVESTIGACION.

6.1 ÁREA DE INVESTIGACIÓN

La investigación se relaciona con el área de educación artística por que se ocupa de los temas relacionados con el patrimonio cultural y dentro de su desarrollo interviene la interdisciplinariedad que en este caso son los diversos aportes que realizan las otras áreas como sucede con la Historia, la Arqueología, la Geografía incluidas dentro de las Ciencias Sociales que aportarán al desarrollo del proyecto.

Por otro lado la Educación Artística se nutre de la teoría lúdica encaminada a despertar el interés del niño logrando así un aprendizaje significativo.

El proyecto se realiza teniendo en cuenta la especialidad de quienes lo ejecutan: un Maestro, un Licenciado en Artes Plásticas y una Licenciada en Educación Preescolar, quienes aportarán a partir de su experiencia de manera directa en los diferentes temas.

6.2 LINEA DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación hace parte de la línea cognitiva porque tiene que ver con el problema de conocer del ser humano, pues él interactúa y transforma su mundo circundante a través de sus pensamientos y acciones para generar experiencias y aprendizaje que le permitan tener un desarrollo integral. En el proceso de conocer la motivación es muy importante, ya que esta permite acercarse a los conocimientos con interés y curiosidad, esta facilita articular acontecimientos de su

diario vivir y del medio que lo rodea, siendo uno de los procesos más importantes para pensar y aprender.

Cabe resaltar que la motivación en la actividad pedagógica juega un papel fundamental en todo proceso educativo posibilitando el desarrollo de toda la potencialidad que el niño tiene para ir adquiriendo conceptos que le permitan conocer como ser humano en su integralidad, capaz de forjar sus propias metas para buscar nuevos campos de acción y así contribuir a su medio social.

7. APORTES SIGNIFICATIVOS

El aporte que este proyecto dará al conocimiento educativo y pedagógico estará relacionado en primer lugar en la utilización de la lúdica como estrategia metodológica básica para la adquisición de aprendizajes significativos y en segundo lugar con la invitación a los docentes a crear su propio material didáctico para fortalecer temas de interés en el niño, en este caso es un juego de circuito, regla y atención que con seguridad será de bastante trascendencia y versatilidad.

El aporte que se hará a la comunidad en general es el rescate de la valoración del patrimonio cultural, iniciando este proceso en la infancia. Se trata de que este proyecto se difunda en los demás centros educativos, por lo tanto se pretende buscar recursos para la impresión de la propuesta.

8. METODOLOGIA

8.1. TIPO DE INVESTIGACION

El tipo de investigación que se propone en la realización de este proyecto es la cualitativa. Esta metodología permite descubrir los procesos de interrelación y adopción de conocimientos y procedimientos que permite articular las ventajas didácticas del juego, sus teorías y fundamentos en la apreciación de su entorno cultural. En este trabajo se vivenciará la interdisciplinariedad con aportes importantes que brinden las demás áreas del conocimiento como la educación artística, las ciencias sociales, la ética entre otras, apuntando a favorecer el desarrollo cognitivo socio afectivo y creativo del niño.

El diseño metodológico de la propuesta surge a partir de un proceso de observación y a través de la recolección de datos conllevando a determinar el diseño de la propuesta.

8.2. ENFOQUE

La investigación se encuentra en el enfoque crítico – social ya que asume la construcción de conocimientos como un compromiso con la solución de la problemática que en este caso es la falta de interés en nuestro patrimonio cultural. Con este enfoque se pretende que el niño conozca, comprenda y se apropie de la realidad cultural, sea capaz de poner en práctica sus conocimientos y los valore sintiéndose en este caso orgulloso de pertenecer a esta tierra.

8.3. MÉTODO

El método de investigación acción participativa es el que nos corresponde asumir ya que sus supuestos y exigencias están relacionados con la problemática de la investigación.

Se asume una opción epistemológica y metodológica a través de la aplicación didáctica y lúdica.

Se busca la producción colectiva de conocimientos para uso combinado ya que los conocimientos culturales se generan en colectividad, con el fin de transformar la realidad convirtiendo los escenarios poco importantes para el niño en algo verdaderamente representativo.

8.4. UNIDAD DE ANALISIS

El grado quinto de la Institución Educativa Rosaflorida cuenta con 24 estudiantes de los cuales 10 son niñas y 14 niños con edades que oscilan entre los nueve y 11 años de edad.

8.5. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE INFORMACIÓN

El proceso de recolección de información permitió indagar sobre las categorías, subcategorías y los objetivos específicos. Por lo tanto se determinó hacer uso de las diferentes técnicas e instrumentos, que facilitaron la recolección de información de las fuentes primarias.

- **Fuentes primarias.** A continuación se mencionan unas técnicas e instrumentos que facilitaron la recolección de información, las cuales permiten conocer el desinterés y la falta de conocimiento sobre el patrimonio cultural del Municipio de Arboleda, en el grado quinto de la Institución:
- **Observación participante:** al trabajar en el área de Educación Artística se observó el desconocimiento por completo del patrimonio cultural del Municipio, cabe resaltar que en la Institución se elaboró y aún existe un mural relacionado con esta temática por el cual se demuestra poco interés.
- **Taller:** esta técnica de investigación colectiva sirvió para motivar a los participantes permitiendo obtener de ellos algunos conocimientos empíricos, empleados para el diseño y elaboración del juego.
- **Instrumentos:** se utilizó una encuesta para verificar el grado de conocimiento sobre el patrimonio cultural y la aceptación y aprendizaje del mismo a través del método lúdico (ver anexo A y B).

9. REFERENTE CONCEPTUAL

La investigación se llevó a cabo teniendo en cuenta dos aspectos fundamentales. En primer lugar lo concerniente al patrimonio cultural y aspectos más relevantes del Municipio de Arboleda. En segundo lugar el aprendizaje significativo y la importancia del juego como estrategia pedagógica para la adquisición de conocimientos referentes al patrimonio cultural.

Se toma como referencia a los alumnos del grado quinto de la Institución Educativa de Rosa florida para aplicarla; con miras a difundirlo en todas las Instituciones y centros educativos del Municipio.

Las temáticas que se encuentran en esta investigación son las siguientes:

- El enfoque pedagógico del aprendizaje significativo.
- La importancia del juego desde la perspectiva de la investigación pedagógica
- Origen y aspectos importantes del juego.
- Generalidades sobre el patrimonio cultural.
- Datos representativos de la historia, aspectos socioculturales y geográficos del Municipio de Arboleda.

9.1. Generalidades sobre el patrimonio cultural

El patrimonio cultural es el conjunto de obras de la naturaleza, conjunto de obras humanas o de valores morales, intelectuales o culturales que posee determinado territorio².

² Cultura Nariñense, Volumen IX N° 84, 1975, Pág. 31.

Entre las obras de la naturaleza se encuentran lugares notables por su belleza o por su utilidad para el estudio de la flora, de la fauna, de la geología o de la paleontología.

Los bienes culturales de origen humano pueden ser obras materiales o valores morales, intelectuales o culturales como productos de procesos generacionales tales como:

Monumentos, proezas, leyendas, tradiciones, datos históricos importantes, folclor y demás manifestaciones de su ingenio y civilidad.

Un monumento es una obra humana que sirve para perpetuar a una persona o a un suceso o bien una obra sobresaliente de la naturaleza. Hay varias clases de monumentos:

Monumento arqueológico que comprende bienes muebles o inmuebles productos de culturas anteriores al establecimiento de la hispánica en el territorio Nacional así como los restos humanos de flora y de fauna relacionados con esas culturas

Monumento histórico: comprende los bienes vinculados con los bienes de la Nación a partir del establecimiento de la cultura hispánica en el País.

Monumento artístico: comprende toda obra humana que se reviste de valor estético relevante a las culturas con un fuerte carácter expresivo, creativo e ideológico.

Monumento natural: como obra de la naturaleza comprende las regiones, los objetos o las especies vivas de animales o plantas de interés estético, científico o histórico.

9.1.1. Datos representativos del Municipio de Arboleda.

Berruecos población capital del Municipio de Arboleda (N) pintorescamente situado al pie del cerro Pichuelo y entre las quebradas Honda y Robles. La enmarcan los cerros Arenal Achupallas y Oso; a una altura de 2236 MSN., con una TI 16AC sin embargo posee diversos climas que van desde el calido hasta el páramo, una precipitación Pluvial aproximadamente 1800 al /g a 1°30'09" de latitud Norte y a 3°03'32" de longitud en arca al Oeste del meridiano de Bogotá, distancia de Pasto 70 kilómetros, de Tumaco 371 kilómetros y de Bogotá 956 Km. Con una superficie promedio de 200 Km².

Limites:

Norte: San Pedro de Cartago
Sur: Buesaco
Occidente: San Lorenzo
Oriente: San José de Alban

Arboleda esta conformado por 24 veredas:

Loma Larga, Tauso, Arrayanes, Olaya, Volador, Chiriurco, La Aguada, Santa Teresa, San Pedro alto y bajo, Tierras Blancas, Yunguilla, Toronjas, San Miguel, San Vicente, Rosaflorida Norte y Sur, Olivo, San Joaquín, Palmas, Limar, Pedregal. 5 corregimientos los cuales son: Berruecos, Santa Teresa, Cárdenas, La Cocha y La Cañada. (Ver figura 1).

Con un total de habitantes aproximadamente de: 6517 según el censo del primero de diciembre 1999 a marzo 2001. A Berruecos como cabecera municipal se llega, por la carretera nacional: Pasto – Popayán, desviando en Rosaflorida y siguiendo por una buena carretera Departamental de unos 14 Km. y por otra vía que es la

de Martín que fue hecha por el Fraile Adolfo Filipí que tiene aproximadamente 9 Km. cuadrados , salida a La Unión³.

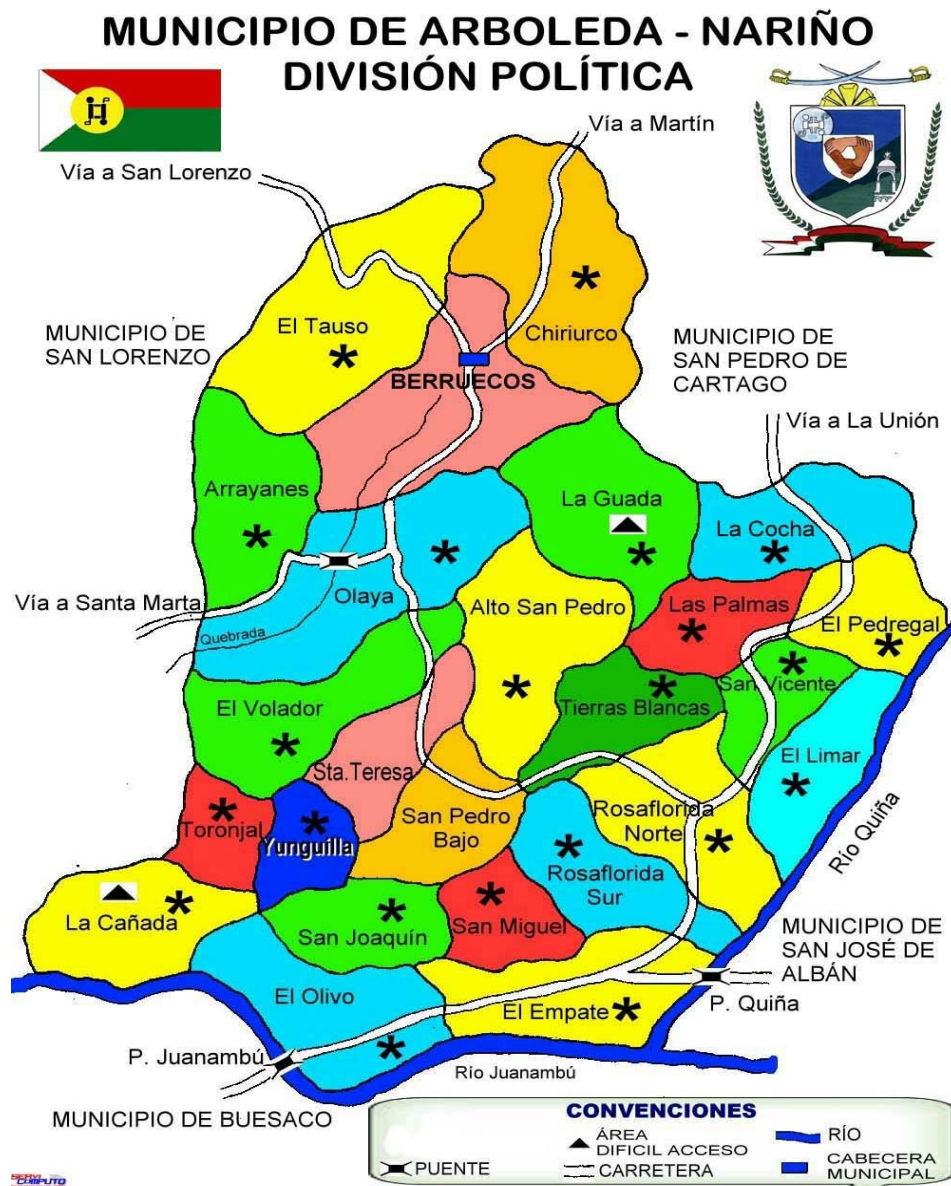


Figura 1. Mapa del municipio de Arboleda.

³ Monografía Arboleda Berruecos, 2001.

9.1.2. Reseña histórica:

El nombre del municipio de Arboleda se dio en memoria del ilustre poeta y soldado payanés Don Julio Arboleda.

El nombre de la cabecera municipal, Berruecos, deriva del vocablo chibcha “verruga” que significa gran roca.

Este nombre se conoció desde el siglo XVII, por ser un lugar de paro obligado para las caravanas que viajaban de Popayán a Pasto y viceversa. Se cambia el nombre por el de Arboleda en el año de 1914.

Berruecos fue conocido como Monumento Nacional y Reserva Arqueológica, según decreto presidencial N°2666 del 31 de Diciembre de 1971 estando como presidente de la república el Dr. Misael Pastrana Borrero.

Se tiene por probable que el primer conquistador que llegó a Berruecos fue Juan de Ampudio en el año de **1536**. Este territorio estaba habitado probablemente por la tribu de los “Quillacingas” porque en los contornos de esta región se descubrieron algunos cementerios de indios diseminados por la parte sur del municipio. Se conserva algunos monolitos y vasijas en cerámica, como también gravados en piedra en los alrededores de la población.

En el año de **1704**, lo que hoy es la población de Berruecos fue de propiedad del señor Claudio López. Posteriormente pasó a ser propiedad del español Salvador de Olaya y de su esposa Yolanda Rangel quienes lo donaron a la iglesia de Berruecos.

En 1800 se constituyó la primera capilla, con el apoyo de la señora María Moncayo viuda de Rivera. Allí se estableció el primer núcleo de pobladores al sur de la actual población.

Se cuenta que en este caserío, ubicado en donde es hoy el cementerio, en **1814** el General Antonio Nariño se hospedó y fue allí en donde se preparó la batalla del río Juanambú.

Este caserío fue abandonado por sus pobladores debido a que el General Simón Bolívar hizo pernoctar en la capilla gran parte del ejército que iba en marcha hacia el sur.

En la época de la independencia Berruecos fue paso obligado de Bolívar, Sucre y sus ejércitos.

EL Pueblo Viejo.

El segundo caserío que se edificó fue el pueblo viejo, lugar denominado hoy así, este lugar fue testigo de la firma, el 6 de Junio de 1822 de la capitulación de Pasto evento posterior a la batalla de Bombona. Bolívar llegó a Berruecos el 3 del mismo mes; tres días permaneció en el pueblo.

Ese mismo día que Bolívar dejó el pueblo, el 6 de junio se firmó la capitulación de Pasto.

Bolívar cruzó nuevamente por Berruecos el 16 de octubre de 1826; luego el 4 de marzo en 1829 y en el mismo año pasa por última vez en la fecha del 15 de septiembre.

En 1830 Fraile José Reyes dirige los trabajos para la construcción de la nueva capilla, y de la primera escuela.

En el año de 1859 el presbítero Jaime Montero inició la fundación de Berruecos. Sus primeros habitantes construyeron una pequeña capilla de tapia, madera y paja, en lo que hoy es la plaza de mercado. En el año 1860 trazó las primeras calles de la población, y en 1869 le conceden el mérito de parroquia, bajo el nombre de San Miguel Arcángel.

9.1.3. Personajes históricos importantes que han visitado Arboleda.

El gran Mariscal de Ayacucho, Antonio **José de Sucre**, el militar de corazón más noble que hubo en la guerra de la independencia, nació en Cumaná (Venezuela), el 3 de febrero de 1795, de rica distinguida familia.

Sucre fue siempre generoso con los vencidos; buscaba la victoria y la ganaba en franca lid sin humillar al adversario. Con razón se le llama “El inmaculado Sucre” era, dijo Bolívar, el más generoso de los vencedores y el más desprendido de los ciudadanos.

En los caminos de Berruecos en el cerro del arenal más exactamente en el sitio llamado el cabuyal, en el año de 1830, fue emboscado y asesinado; venía de Bogotá y se dirigía Quito. El general Venezolano había libertado a Ecuador y Perú en las batallas de Pichincha y Ayacucho, había sido presidente de Bolivia y jefe superior del Ecuador, vencedor del pórtete de tarqui de las tropas Peruanas invasoras de Colombia, presidente del último congreso de la gran Colombia y miembro de la comisión que trato impedir a nombre de este congreso la separación de Venezuela de Colombia. Sucre no pudo ser sucesor de Bolívar en la presidencia de Colombia debido a que no cumplía el requisito constitucional de tener como mínimo cuarenta años de edad. Sin embargo era después de Bolívar el más prestigioso hombre del País. Tal vez también era el único que hubiese podido impedir la disolución de la gran Colombia.

Luego de que Bolívar abandona la presidencia, Sucre se convierte en el mayor obstáculo para el ascenso del partido anti bolivariano integrado por los seccionalistas Venezolanos de José Antonio Páez, de los liberales neogranadinos, de Francisco de Paula Santander y los partidarios de Juan José Flores del Ecuador, este fue el, motivo de sus asesinato por cuestiones políticas y por los mismos compatriotas. La muerte de Sucre fue el primer hecho de barbarie, fanatismo e irracionalidad humana convertido por las ansias de poder político

Simón Bolívar. El Libertador, cruzó varias veces Berruecos pernoctando en sus casas del Pueblo viejo; llegó el 3 de junio de 1822 desde Pasto y regresó el 6 del mismo mes; tres días permaneció en el pueblo, era tanto el cariño que le tenía que el mismo día que Bolívar dejó el pueblo, el 6 de junio; se firmó en Berruecos la Capitulación de Pasto. .

Otra vez pasó por Berruecos el 16 de octubre de 1826 de vuelta hacia Bogotá; en 1829, el 4 de marzo llega a Berruecos y al día siguiente 5 de marzo viaja rumbo a Pasto; el 15 de Noviembre del mismo año con destino a Bogotá pasó por última vez para nunca más volver.

Antonio Nariño. El Legislador y Traductor de los Derechos del Hombre. El 2 de mayo de 1814, general del Ejército Republicano, franqueó a viva fuerza los desfiladeros del Juanambú, defendidos por mil trescientos hombres al mando de Melchor Aymerich. En el mismo año los Berruequeños acuartelaron al general Nariño en la Iglesia del Pueblo.

Julio Arboleda. Poeta y hombre político. Nació en Tímiqui Cauca en 1817 hijo de don José Rafael Arboleda y doña Matilde Pombo. A los trece años abandonó la patria y viajó a Europa con su padre a estudiar visitó París, Londres e Italia. En la primera de aquellas capitales cuando solo tenía quince años, comenzó a darse conocer por varios artículos insertos en “mechanics magazine” en París, compuso algunas poesías.

De regreso al país funda dos periódicos: el patriota y el independiente en los cuales se mostró tan buen patriota como excelente poeta. Pero su patriotismo no fue puramente nominal, puesto que al estallar la guerra entre la nueva granada y el Ecuador, abandonó la pluma y empuñó el fusil.

En 1844 fue elegido diputado alcanzando la fama de buen orador y por el mismo tiempo fundó otros periódicos, el payanes y el misó foro en donde se destacó por

su estilo panfletito político ya que escribió con valentía, y franqueza tal que lo condujo a estar preso y a conspirarle para asesinarle. Después de escaparse y refugiarse en el Ecuador en 1851 escribe una de sus más inspiradas poesías “estoy en la cárcel y al congreso granadino” que le valieron el dictado de “el gigante de los andes”. En 1854 fue elegido presidente del senado y en 1861 concluido el periodo de la presidencia de Ospina fue candidatizado por sus copartidarios y salió triunfador, pero lastimosamente no pudo encargarse del mandato por cuestiones del congreso y por posiciones de algunos miembros liberales; las ideologías de Arboleda no les satisfacían ni convenía.

El doce de noviembre de 1862 en este mismo Municipio en la oscura montaña donde cayo Sucre pasaba también Arboleda, acompañado de sus tenientes y ayudantes al famoso batallón de los verdes. En el sitio llamado el “arenal”, un soldado con uniforme idéntico al de Arboleda y con un trabuco apoyado a la maleta, espero que Arboleda se detuviera en el camino a leer la palabra “Dios” escrita en el piso, para así dispararle por la espalda. En camilla improvisada fue transportado a casa de una pobre campesina de la hacienda olaya, donde muere al amanecer del trece de Noviembre.

Arboleda muere a traición y también por cuestiones políticas y paradójicamente sus amigos un día le preguntaron como quería morir y el contesto que en la misma forma que Sucre. Y en algunos escritos tenía presentimientos:

“pero ya que matáis, matad de balde...

Y ved: no me asechéis en los caminos

Como viles y corbades asesinos:

La bala que de frente me señala

Mata también como cualquier bala.”⁴

⁴ Monografía Arboleda Berruecos, 2001.

Sus restos descansan en el panteón de los próceres de la ciudad de Popayán. En Berruecos lugar de su sacrificio se le dedico un monumento con su busto obra del artista Ecuatoriano José Flores.

Marco Fidel Suárez, Presidente de la república de Colombia. El martes santo de marzo de 1921 visitó a Berruecos llegando a este pueblo a caballo entre las aclamaciones de una inmensa multitud. Dialogó con el pueblo varias horas y, después de haber pasado la noche en la Casa Cural, siendo Párroco el Padre Demetrio Guerrero, viajó al día siguiente para Pasto.

9.1.4. Sitios de interés.

La piedra del sol: uno de los sitios mas importante de la región lo constituye la piedra del sol o de los monos que contiene pictografos característicos de las comunidades precolombinas. Se ubica a 300 metros del pueblo y es la de mayor tamaño con 14 metros de largo por 5 metros de ancho, se le atribuye a la cultura quillacinga y en ellas se observan dibujos como simios, grabados a manera de triquitraques y espirales. Su estudio arqueológico para determinar su significado y profundización no se conoce.

Existen otras piedras de menor tamaño pero no menos importantes por sus grabados especiales, como la situada en la localidad de la china y la de la estancia.

9.1.5. Puentes importantes

Cruzando el río juanambú existen tres puentes que se han construido en diferentes épocas y que además de permitir el acceso al Municipio se han constituido en parte del patrimonio cultural, por su historia, por su tipo de construcción y por sucesos que en torno a él han ocurrido.

- **Puente colonial de los tres arcos:** es el más antiguo por el cruzaba el único camino que conectaba a Pasto con el resto del País, por medio de caminos de herradura. Construido al estilo romano en donde predominan los arcos. De su estructura solo aparece una parte que ha soportado el paso del tiempo se dice que en sus alrededores se llevo a cabo la batalla de parapetos.
- **Puente del socorro:** de estilo colonial, se lo utilizo como reemplazo del anterior y luego sirvió para el transito vehicular de la antigua vía panamericana. Dada la accidentada topografía del terreno, se construyo un puente nuevo acorde con la modernidad.
- **Puente Juanambú:** construido en el año de 1956, en el gobierno del General Rojas Pinilla; al estilo colgante tratando de mejorar el transito vehicular

9.1.6. Construcciones importantes.

Complejo Parroquial de Berruecos: levantado en el año de 1970 por el Padre Fray Adolfo Filippi quien era el Párroco del pueblo en aquella época.

El templo se compone de dos bloques que son: El Templo y la Casa Parroquial ambos construidos en el mismo estilo arquitectónico (Ecléctico).

Básicamente el arquitecto utilizó en su diseño gran cantidad de elementos de estilo Románico como los arcos de medio punto soportados por columnas rectangulares y demás elementos estructurales construidos en concreto reforzado busardeado, conformando extensas arcadas que dan origen a varios ventanales y pasillos; además se observa la presencia de diferentes estilos arquitectónicos.

La parte superior central del templo está rematada por una estructura de cuatro columnas con arcos de medio punto, donde se aloja una estatua de la Virgen María. Sobre las columnas reposa una cornisa que se complementa por una cúpula en concreto armado y sobre ella se encuentra la estatua del Arcángel San Miguel.

En el flanco izquierdo del templo se encuentra la imponente torre del campanario; esta se conecta al templo por medio de un hall elevado que presenta una fachada lateral compuesta por una arcada. Esta estructura la soporta un arco de medio punto abovedado que se extiende a lo largo de la calle que cruza frente al Complejo Parroquial. La torre del campanario consta de cinco plantas armada en base a cuatro grandes columnas, posee ventanales con arcos de medio punto y columnas rectangulares en concreto armado busardeado. En el último nivel se levanta una estructura semejante a la que remata el templo pero con la diferencia que en la torre se trata de una pirámide en concreto armado.

El interior del templo es conformado por un solo espacio sin naves laterales. El altar principal es enmarcado por un imponente arco de medio punto el cual hace parte de las cuatro estructuras que sustentan la torre posterior del templo, que es coronada a su vez por una inmensa pirámide hueca, y que junto con los ventanales permite una excelente iluminación natural hacia el interior del templo; cabe resaltar que todas estas estructuras y elementos de soporte como de ornamentación fueron construidas en concreto y en piedra, dichos materiales fueron utilizados en forma ingeniosa por los constructores de la obra.

En la estructura de soporte de la cubierta del templo se utilizaron cerchas de madera de grandes proporciones, las cuales fueron inmunizadas con brea y aseguradas por elementos metálicos.

Cada cercha de la estructura descansa en pilastras adosadas a los muros laterales del templo que a su vez transmiten las cargas a la cimentación del templo.

La casa parroquial se compone de tres plantas; ornamentada a lo largo y ancho de sus fachadas con columnas, arcadas y ventanales. Hacia el interior de la edificación se encuentra un patio rectangular franqueado por arcadas de medio punto, como también se ubican una serie de habitaciones y la residencia del párroco.

La ermita:

La ermita de la Magdalena, fue construida al estilo medieval como replica del convento Italiano de San Damián; rindiéndole un homenaje en nuestro territorio a la iglesia madre de los hermanos Franciscanos (Orden de los Hermanos Menores Capuchinos).

La Ermita la Magdalena presenta primera vista un conjunto pintoresco en donde la construcción en piedra y concreto entra en armonía con el bello paisaje que ofrece este lugar denominado vereda de San Francisco. La construcción se compone de dos partes: El Templo y el Convento de los Frailes.

El Templo construido en la misma época del Complejo Parroquial de Berruecos fue levantado por el reverendo Fray Adolfo Filippi utilizando como principales materiales la piedra y el concreto busardeado.

La fachada frontal es de forma rectangular trabajada en muros en piedra a la vista. El acceso principal al templo esta bellamente enmarcado por un arco de medio punto en el cual se proyecta una pequeña bóveda. Hacia la parte superior se ubica una ventana circular y en los flancos dos ventanas cuadradas angostas y con remate de medio punto. El templo cuenta con una nave lateral en el lado derecho con su correspondiente entrada, en este recinto se venera la estatua de la Virgen de Fátima.

Interior del Templo: El interior es un espacio que invita a la reflexión y a la meditación. Es un espacio relativamente pequeño pero muy acogedor, presenta muros en piedra a la vista. Sobresalen cinco arcos de medio punto a lo ancho del templo de concreto busardeado llamados Dovelas, estos descansan sobre columnas cuadradas de concreto busardeado, estas estructuras soportan todo el peso del techo que fue construido en forma de bóveda con una ligera curvatura, al igual que los arcos fueron empleados bloques de concreto pulido. El Altar toma la forma de un Ábside, su superficie construida en piedras a la vista y enmarcada por un arco enterizo en bloques de concreto busardeado. En este lugar se venera la estatua del Sagrado Corazón de Jesús. En el atrio llama la atención la imagen de la Virgen María y el Niño tallados en alto relieve en forma magistral.

Las ventanas diseñadas para este templo aparecen en forma rectangular son muy angostas por un chaflán hacia el interior del templo que permite la entrada de luz en forma tenue que le da un ambiente de especial recogimiento. El piso fue trabajado en tablón, las bancas del templo fueron talladas en madera en base a motivos de la naturaleza y el techo esta compuesto en teja de barro.

El convento: Básicamente la edificación esta construida en base a bloques de concreto pulido a la vista, en su interior se ubican las celdas privadas de los Frailes, con muros en piedra a la vista. En el interior también se encuentra un patio interior ornamentado con un bello jardín.

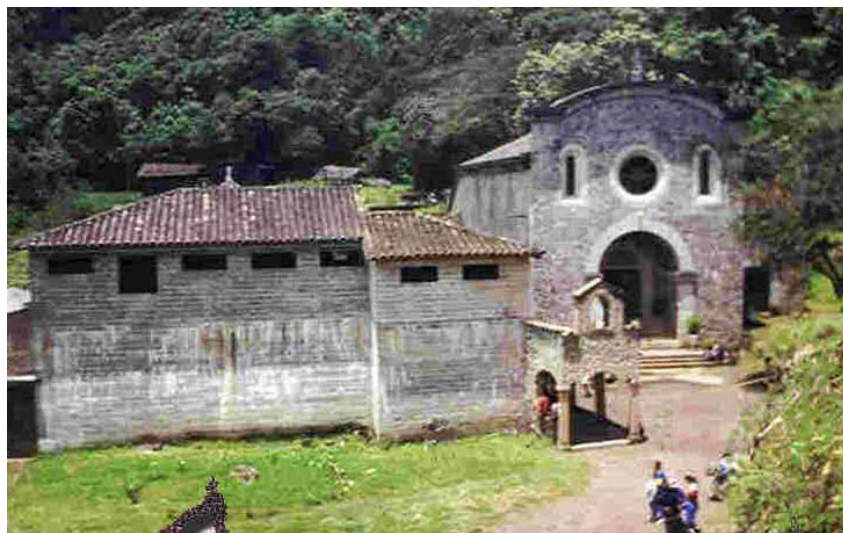


Figura 2. ERMITA LA MAGDALENA

9.1.7. Símbolos patrios del Municipio de Arboleda.

El 4 de junio de 1997 se institucionalizaron los símbolos del Municipio: la Bandera, el Escudo y el Himno.

- **La Bandera de Arboleda:**

Diseñada por Darío Córdoba Martínez, se compone de dos franjas horizontales en colores rojo y verde, interceptadas por un triángulo equilátero blanco y sobre ellas aparece sobrepuesto un logotipo de fondo amarillo. El rojo simboliza la sangre ofrendada por nuestros héroes, el verde pasto representa la riqueza natural de la región, el blanco significa la paz. El logotipo indígena de fondo amarillo con los pictogramas en negro, representa los hallazgos arqueológicos que se han realizado en el Municipio, entre los que sobresale la Piedra del Sol; también lleva la connotación de la dualidad humana en todas sus dimensiones (Ver Figura 3).



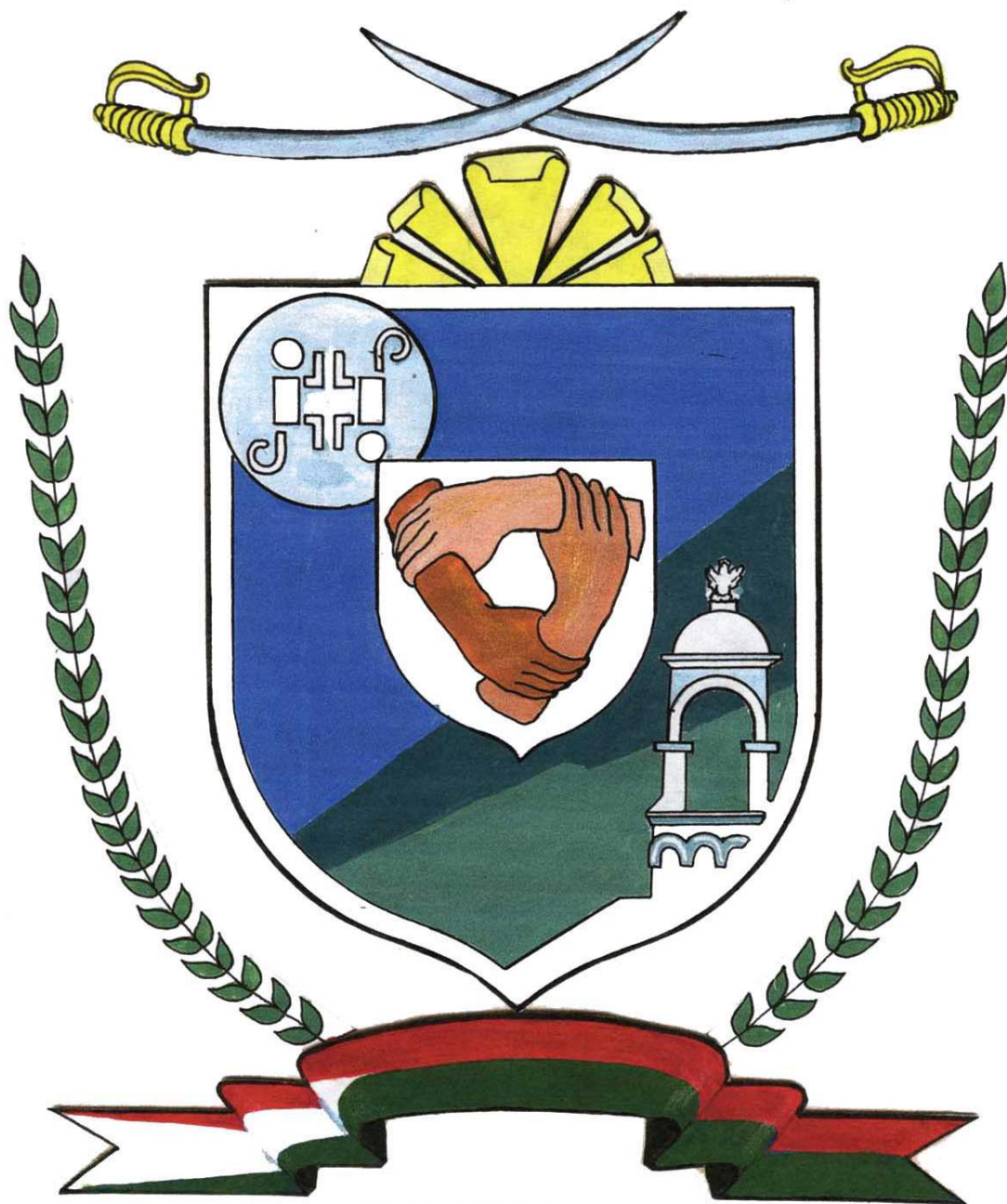
Figura 3. Bandera de Arboleda

- **El Escudo:**

Diseñado por el Licenciado Álvaro Martín Eraso.

Su forma proviene del tradicional escudo español con integración de algunos elementos propios o regionales, en la parte superior dos sables entrecruzados que representan a los dos próceres Julio Arboleda y Antonio José de Sucre muertos en esta Jurisdicción. Sus puntas se encuentran hacia arriba como símbolo de historia, en la parte central sobre su borde superior cinco hojillas doradas que representan los cinco corregimientos y el color dorado hace alusión a las riquezas de sus tierras; su borde externo es de color blanco en representación de la paz.

En su parte interior se encuentran tres iconos: la piedra del sol que simboliza el pensamiento indígena con unos simios invertidos encerrados en un círculo; opuesto a ellos se encuentra en la parte inferior un símbolo representativo de la colonización Española y el carácter religioso tomando como muestra la iglesia de san Miguel Arcángel; estos dos opuestos también personifican la cultura sincrética de nuestros habitantes; la parte central lleva tres manos de diferente color que encarnan la multiplicidad étnica y la unión de nuestros pueblos, el fondo azul la sabiduría y el verde la naturaleza; a los dos costados del escudo se encuentran dos ramas de laurel que representan los diferentes triunfos que ha tenido este Municipio y al pie del escudo, la bandera del Municipio que lleva escrito el lema “ DE LA HISTORIA A CREAR HISTORIA”. (Ver Figura 3)



DE LA HISTORIA A CREAR HISTORIA

Himno del Municipio.

Autora: Lida Muñoz M.

Coro:

*Del Juanambú hasta el arenal
del Quiña bordado de estrellas
al Tauso gentil señorial
se encuentra la tierra más bella
mi patria Arboleda inmortal.*

I

*La ciencia de altivo aborigen
Pictogramas de rocas dejó
a ese pueblo yo rindo homenaje
con este himno que Dios me inspiró
de Don Julio poeta soldado
su apellido por nombre tomó
de arqueología parque reservado
premio nacional ganó.*

II

*Pintor, músico, artista inspirante
Cuadros, danzas, canciones, folclore,
han florecido de esta tu gente
con entrega arrogancia y honor
con justicia, equidad y constancia
nuestros líderes a gobernar
respetando la gran democracia
así todos podemos ganar.*

III

*Salve suelo a tu pródigo suelo
dulce amparo y sustento nos da
bajo el diáfano azul de tu cielo
viva siempre el trabajo y la paz
Arboleda región de cultura
sus Veredas y el pueblo darán
manos dignas de izar la bandera
del progreso, unión y bienestar.*

IV

*Tierra amada luz de añoranza
que el labriego cultiva con fe
eres vida y de él la esperanza
de la cosecha frutos café
bellos cerros son nuestros ensueños
tu paisaje está en mi corazón
coloreados con tantos cultivos*

9.1.8. Aspecto Religioso. La mayoría de los habitantes del Municipio profesan la religión Católica, sin embargo se están incrementando día a día otros grupos religiosos, como protestantes, cristianos, pentecostales y testigos de Jehová.

En la cabecera municipal se celebra las fiestas patronales en el mes de septiembre en honor a San Miguel Arcángel.

9.1.9. Aspecto Económico

Sobresale el cultivo de café seguido del maíz, arveja, fríjol y otros. La mayoría de los habitantes poseen minifundios, oscilando de media hasta 2 hectáreas.

También existen explotaciones pecuarias tales como: aves de corral, ganado bovino, porcino, conejos y cuyes. Estos productos son comercializados dentro y fuera del Municipio.

En general la situación económica de Arboleda es precaria, escasea el empleo, el olvido por parte de los gobiernos Nacional y Departamental conllevan a catalogar a esta región como una de las más pobres del país, razón por la cual hombres y mujeres deciden emigrar a otros lugares como: el Putumayo, Policarpa, entre otros, para trabajar en cultivos ilícitos, exponiendo sus vidas como “raspachines”.

En menor escala la gente se dedica a la artesanía utilizando lana, cabuya o tamo; tallado en piedra y sombreros de paja; muy pocos se dedican al comercio.

9.1.10. Aspecto Sociocultural.

- **Música:** la música representativa y típica de esta región es el pasillo. Tanto en la cabecera municipal como en las veredas existe afición por la música de cuerda organizándose algunos tríos y agrupaciones musicales que se encargan de amenizar los distintos eventos populares; sin embargo hace falta un apoyo decidido por parte de las autoridades municipales para impulsar la expresión musical. Existen compositores muy reconocidos como es el caso de Leonel Eraso, oriundo de este municipio autor de conocidas melodías como: canción a un padre, Rosaflorida entre otras. En las fiestas patronales de Berruecos se lleva a cabo el concurso internacional de émulos con gran acogida a nivel del Departamento.
- **Artesanía:** Años atrás se venía trabajando en las fiestas patronales de septiembre en un salón artístico artesanal “Mi Tierra” en cual se exponía diferentes trabajos elaborados por los habitantes de esta región, pero con el tiempo desapareció por falta del apoyo de la administración municipal. Artesanalmente en Arboleda se elaboran tejidos en lana, cabuya, tamo, junco, sombreros de látigo únicos en el Departamento; se trabaja en forma muy creativa la guadua y de manera casi artística por sus creaciones únicas y gran belleza la cerámica en arcilla sobresaliendo en este género los carros escaleras del señor Alonso Muñoz que han llamado la atención de expertos en la materia de otros países; también sobresale Saulo Arturo con el tallado en piedra y el trabajo en marmolina.
- **Costumbres:** En época de verano (julio y agosto) la juventud Berruequeña, como también las de otras veredas organiza y participa en la realización de campeonatos de fútbol y microfútbol, logrando con estos eventos la concentración e integración de la comunidad urbana y rural. No existe la preparación para otros deportes.

Existen diferentes fiestas religiosas en las que sobresalen la de San Miguel Arcángel, la de la Virgen Dolorosa, las decembrinas. Además, se realizan los Carnavales de Blancos y Negros que se disfrutan de manera similar a las realizadas en la capital del Departamento, pero a nivel local.

Se tiene como juegos tradicionales: el sapo, las peleas de gallos y la chaza, este último ha tenido gran auge en los últimos años llevando a organizar competencias a nivel Departamental.

Los juegos infantiles tradicionales como el trompo, cucunubá, el cuspe y las bolas o mollejes, han ido desapareciendo.

- **Los platos típicos** de la Región son muy variados debido a la diversidad de climas y productos, por lo cual no existe un plato típico que represente a todo el Municipio, pero sobresalen la preparación de empanadillas de dulce de calabaza, las bolas de maní, el arroz atollado, el majado de plátano y en las partes mas frías la sopa de maíz y el cuy.
- **Vivienda y Vestuario:** Todavía se encuentran viviendas tradicionales con paredes de tapia, adobe de barro y techo de teja, en las partes cálidas existen casas de bareque, por lo general muy humildes conllevando al hacinamiento; la mayoría de ellas tienen pisos de tierra.

El vestuario típico ha ido desapareciendo debido a la modernidad, sin embargo el campesino utiliza un atuendo sencillo de vistosos colores y aún prevalece la ruana y el sombrero. La juventud ha reprochado este tipo de vestuario tratando de imitar el vestuario del sector urbano y las modas que la sociedad de consumo impone.

9.2. ASPECTOS IMPORTANTES DE ROSAFLORIDA

Respecto de una reseña histórica de Rosaflorida⁵, es oportuno anotar que en un principio el sector fue un latifundio. La indumentaria tradicional compuesta de pantalón, camisa, ruana, alpargatas y sombrero en el hombre, y falda, blusa, chalina, pañolón y alpargatas en la mujer, infortunadamente ha desaparecido, dando paso a la forma urbana moderna de vestuario convencional, acogiendo las modas que se imponen en el mundo contemporáneo.

A continuación se consideran los principales aspectos característicos del corregimiento de Cárdenas - Rosaflorida, escenario donde tuvo lugar la investigación.

9.2.1. Aspecto Geográfico e Histórico

Rosaflorida se ubica al sur oriente del Municipio, a 14 kilómetros de la cabecera municipal. Rosaflorida limita con las siguientes veredas: al norte con San Vicente, al sur con San Miguel, al oriente con El Empate y al occidente con Tierras Blancas.

Rosaflorida es el centro del corregimiento de Cárdenas, nombre éste que hace alusión al General Simón Rafael Cárdenas. El corregimiento fue creado en 1895 por el mismo general. Cabe agregar que Rosaflorida se dividió en dos sectores, Norte y Sur.

⁵ Eraso G. Álvaro Martín, Una mirada a mi tierra.

Las veredas que conforman el corregimiento de Cárdenas son: La Cañada, El Olivo, San Joaquín, San Miguel, El Empate, San Pedro, Tierras Blancas, San Vicente, El Limar, Las Palmas y El Pedregal, que anteriormente conformaban una hacienda, propiedad del señor Gustavo Guerrero, quien fraccionó su tierra en varias fincas así: La Josefina, del General Simón Rafael Cárdenas; Rosaflorida, del señor Juan José Gutiérrez; La Pradera, del señor Luis Neptalí Rodríguez; La Concepción, de la señora Inés Zarama; La Cabaña y La Honda del General José A. Guerrero.

En sus inicios el sector se denominaba “Sacandonoy”, proveniente del quechua que significa “Nido de Águilas”. Posteriormente, al mirar en una de las haciendas un cultivo de rosas muy hermoso de propiedad del señor Daniel Rosero, los pobladores adoptaron el nombre de Rosaflorida.

9.2.2. Orografía e Hidrografía.

Entre sus principales accidentes montañosos vale la pena mencionar los siguientes: el cerro Potrerillo con una altura aproximada de 2.600 MSN., el cual da lugar a la formación de una planicie de aproximadamente 1 km² en donde exactamente se ubica Rosaflorida; hacia el sur el cerro Loma Belén con una altura de 1.200 MSN., donde se localiza el cementerio, y a sus pies se encuentra la depresión formada por el río Juanambú.

Las principales fuentes que bañan la zona de la vereda de Rosaflorida son: ríos Juanambú y Quiña, y las quebradas San Pedro, El Buey, Rosaflorida y Mazamorras.

Clima. Predomina el clima templado con una temperatura ambiental promedio de 20° C. En la región se tiene dos épocas climáticas: una de invierno que va de octubre a diciembre, y otra de verano entre los meses de enero y septiembre.

9.2.3. Aspecto Educativo.

La Institución Educativa “Rosaflorida” cuenta con una población de 850 estudiantes en los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional. A la Institución Educativa “Rosaflorida” están asociados los centros educativos de: La Cañada, El Pedregal, Las Palmas, San Vicente, El Empate, San Joaquín, San Miguel, Tierras Blancas, El Olivo, San Pedro Alto y El Limar.

9.2.4. Aspecto Económico.

La base de la economía local es la agricultura, destacándose los cultivos de café, frijol, maíz, frutales y plátano, producción que se hace a través de técnicas rudimentarias que inciden en la calidad de los productos.

Otro renglón económico lo constituye la producción pecuaria, sobresaliendo la explotación avícola, comercializada con un alto nivel tecnológico y con gran demanda en el mercado Regional y Departamental; a escala familiar la cría de pollos, gallinas, cuyes y conejos permiten el autoconsumo.

Cabe señalar que la Institución Educativa “Rosaflorida”, de modalidad Agropecuaria, se proyecta por medio de sus estudiantes como alternativa de solución a la problemática generada por la tecnificación agropecuaria, haciendo que ellos apliquen sus conocimientos de producción agrícola con criterios

ecológicos en acciones o jornadas prácticas, lo cual redundará en una mayor producción elevando los ingresos del agricultor.

9.2.5. Aspecto Religioso.

La comunidad de Rosaflorida es católica en su mayoría, con una minoría perteneciente a diversos grupos o sectas cristianas, como a los pentecostales. En la localidad se celebra la fiesta religiosa en honor a la Virgen de los Dolores.

9.2.6. Aspecto Sociocultural.

En la Institución Educativa de Rosaflorida en el transcurso de la Semana Cultural se realizan diferentes eventos como el Festival de la Canción, Reinado de la Simpatía, exposición agropecuaria y exposiciones artesanales.

Entre los platos típicos de Rosaflorida, figuran: el cuy, el tollado, las empanadas y la fritanga. Por lo general estos alimentos son preparados utilizando la leña, derivando como consecuencia negativa una progresiva deforestación.

9.3. EL JUEGO

9.3.1 Origen del juego

No se puede determinar con exactitud cronológica de acuerdo a la evolución de la humanidad el tiempo en que nació el juego, pero se puede precisar que siempre ha estado presente en manifestaciones del hombre constituido como tal. Se puede hablar de una actividad innata que la poseen la mayoría de los mamíferos y que se presenta en una edad temprana como preparación para una vida adulta así como los gatos juegan a cazar el niño juega a ser hombre y la niña a ser mujer⁶.

Por otro lado, la parte psíquica del hombre que va en busca de la distracción y el libre esparcimiento hace que tenga otra connotación, pero que también aparece en una edad temprana de la humanidad.

Los juegos tienen origen en la cotidianidad y en la fantasía, en la paz y en la guerra, en la muerte y en la vida, en la búsqueda de la superioridad sustentada en la competencia y en toda acción que determine la importancia de ser imitada. El juego no tiene edad ni estatus ni sexo y se han creado juegos de variadas y múltiples formas.

Estos son algunos juegos relacionados con el que se pretende elaborar, catalogados como juegos de superficie adoptando como territorio una ilustración de la realidad muy sugestiva y cuyo género se puede clasificar en los de circuito⁷.

⁶ Gran Enciclopedia, La Clave del Saber. Pág. 96-97.

⁷ Gran Enciclopedia, La Clave del Saber. Pág. 100

- El Sho-li-we; juego azteca que se desarrolla a manera de calendario adivinatorio, es uno de los más llamativos a nivel de circuito. Se juega con cuarenta granos de maíz pintados de diferentes colores, similar al NYOUT juego coreano y estas similitudes hacen que se corrobore una vez más de que el Continente Americano fue poblado por habitantes llegados del Asia. El nyout y su variante el Parchis practicado en la India se introduce posteriormente en Gran Bretaña con el nombre de Ludo.

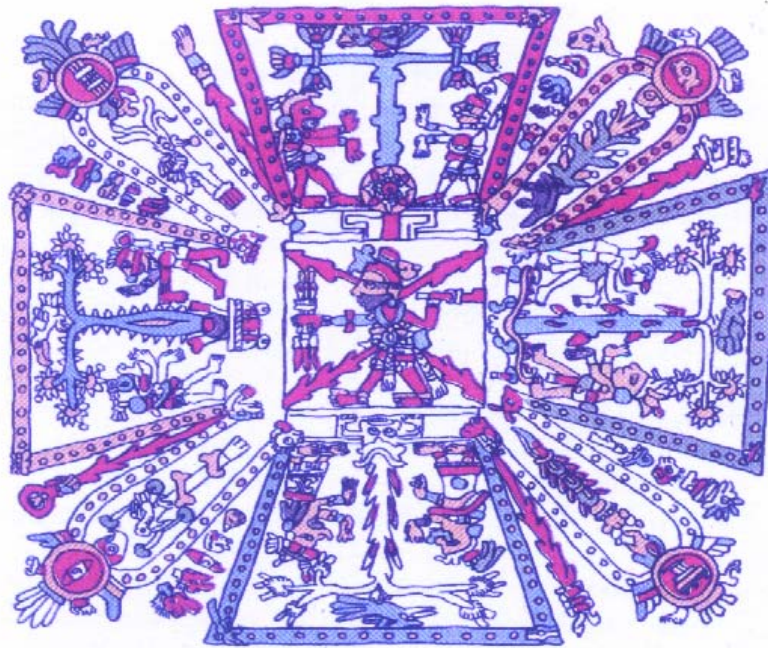


Figura 5: Juego Azteca

- **La Oca:** es uno de los juegos de circuito y figurativos más conocido y jugado en el mundo, es un juego que tuvo auge en Europa en el siglo XVI en las familias reales. Fernando de Médicis le obsequió uno a Felipe II de España y desde entonces se popularizó en este País y luego se propagó

por el resto de Europa. Lo mismo pasó con el parchis que se difundió con mucho auge en Inglaterra y con la colonización tuvo múltiples variaciones y aceptación. El juego de la oca parecido al que se propone en esta investigación, consta de 63 casillas con el objeto de que la ficha llegue a la última, algunas serán neutras y otras casillas donde aparece la oca hacen adelantar a la ficha, otras tienen penitencias como retrocesos etc. Es de rescatar la importancia que ha tenido el dado en estos juegos y quien en este caso hay que sacar seis para penetrar en el espiral (ver anexo 2).

- El hur: es el juego de circuito más antiguo que se conoce, data de unos cuatro mil quinientos años en la civilización Babilónica. Hacia mil trescientos cincuenta años antes de Cristo.
- En el antiguo Egipto existía un juego de tablero y dados llamado el Senté uno de ellos se encontró en la tumba de Tutann Khamón.
- Los laberintos: Otro género muy antiguo y de recorrido, que a diferencia de los anteriores, se hacía en tableros y en el entorno real, datan de dos mil años de antigüedad; uno de los más conocidos en la actualidad es el de Rockiy Valley en Irlanda, que se difundió en Inglaterra y en los Países bajos. Algunos laberintos se han utilizado como forma ornamental e integrando la jardinería; uno de los más largos se encuentra en Venecia y tiene seis punto cinco kilómetros de longitud, en el centro se eleva una torre desde la cual se divisa el conjunto y es un vivo ejemplo de unión entre esteticismo y lúdica.

Los anteriores juegos de circuito no han sido de carácter didáctico, pero el que más se relaciona con el de la propuesta es el Trueque de los Sínues elaborado por el museo del oro del Banco de la República, este juego posee los mismos elementos que el de las rutas de Arboleda: tablero general, actividades, fichas,

tableros individuales y el recorrido se realiza a través de los dados por los distintos canales.

9.3.2. La importancia del juego desde la perspectiva de la investigación pedagógica.

La comprensión e interpretación del juego en cuanto a condición básica del ser viviente, refuerzan la importancia que sobre él recae en la vida de los adultos y aunque el juego es un fenómeno concomitante de toda la vida, es en la niñez y juventud donde más claramente se manifiesta su función fundamental que consiste en asegurar la transición hacia la vida adulta.

El juego infantil constituye un campo intermedio, relativamente peculiar, entre el mundo de los niños, contenidos y exigencias del mundo de los adultos. La actitud infantil está caracterizada por un natural campo de tensiones entre los elementos contradictorios: por un lado trata de acercarse al mundo adulto, asumiendo sus experiencias y objetivos; por otro lado, no deja de ofrecer resistencia a las demandadas y obligaciones que implica lo anterior.

La importancia del juego en cuanto al medio de transición se debe a diferentes factores: posibilita situaciones que están relativamente libres de demandas serias, permite ejercitar y hacer experiencias con las propias posibilidades de vida, a manera de prueba, asumiendo simbólicamente las habilidades básicas y valores del mundo adulto. Adicionalmente el juego ha de ser considerado como un fenómeno de transición, en el sentido de que cambia constantemente sus propios contenidos y formas. Una fijación en determinadas formas de juego y específicas de una edad, puede obstaculizar su desarrollo y dinámica. Bajo este punto de vista hay que lamentar que la diversas formas de juego no hayan sido registradas sistemáticamente ni catalogadas de acuerdo a su tipo y papel en el desarrollo. El

juego es por así decirlo, una expresión natural de la humanidad que provoca espontáneamente alegría y reconforta la vida.

El juego está caracterizado por una relación interactiva entre objetivos reales que el niño experimenta directamente y un comportamiento imaginativo, en correspondencia con su nivel de desarrollo y su grado de madurez. El niño vive los contenidos y fines del mundo adulto primero de manera puntual y no diferenciada, lo cual es transmitido por sus padres que representan un papel paradigmático. La actitud frente a la vida en esa temprana fase del desarrollo está dirigida a asimilar el sentido de los objetivos y contenidos jugando con los modelos de comportamiento que han sido experimentados y observados.

El juego resulta así una actitud abierta hacia la vida que apunta a respuestas nuevas y no a la mera repetición de soluciones ya conocidas. Y es aquí donde radica la importancia real del juego durante esta temprana fase del desarrollo. El mantener o no esta actitud abierta de juego, dependerá en gran medida de la comprensión de los adultos responsables en los cuidados del niño.

La explicación de esta situación pretende una aclaración en profundidad del comportamiento lúdico del niño. Lo que en el pequeño infante aparenta ser un alejamiento total de la realidad constituye de hecho una verdadera lucha por entender la vida y el mundo. Con su “ley esférica” Froebel nos ha proporcionado una clave para entender este fenómeno, que ha sido repetida por otros como Gross y hasta Piaget: “hacer lo interno externo y lo externo interno para hallar la unidad para ambos”⁸. En los escritos de Piaget este proceso viene expresado con su concepto de equilibración en cuanto a síntesis de la “asimilación” y la “acomodación”.

⁸BATTRO, A. M., El Pensamiento de Jean Piaget, Buenos Aires, 1987.

Al participar de esta manera en los acontecimientos de su entorno inmediato, el niño se expresa y procesa las respuestas que el descubre, en nuevas acciones que a la vez representan, “cuestiones y respuestas” en correspondencia con su grado de desarrollo. Es dentro de esta interacción lúdica donde el niño va madurando y su vida es real y no imaginaria, pese a su carácter lúdico.

Sin embargo puede ocurrir, aunque raramente, que coincidan situaciones de juego real e imaginario, como cuando dos hermanas juegan a ser dos hermanas tratando de representar ficticiamente la situación actual dentro de una situación real: “la esencia del juego infantil consiste en la presentación de un papel y en colocarse en esta nueva situación”⁹. Tras Sully fue particularmente Vigotsky quien se ocupó de esta situación interactiva: En casos individuales me resultó sumamente fácil provocar un tal juego entre los niños, por ejemplo, que un niño juegue con su madre a que él es el hijo y ella es su madre.

Para Vigotsky se trata de establecer en el contexto del juego la distinción entre lo caracterizado y lo caracterizante, aunque no cita directamente a Piaget, su interpretación de este fenómeno se halla decisivamente influenciada por el enfoque de este. La relación entre lo significado y lo significante, así como la motivación que ella puede causar tiene una inmensa importancia para la intensidad y capacidad interpretativa del juego, los dos extremos están representados por la coincidencia de los mismos, como es el caso de las dos hermanas que juegan a ser hermanas o no; y todas las formas de juego imitativo se hallan situadas entre estos dos polos.

Si examinamos la amplia variedad de formas de juego tratando de hallar sus rasgos comunes se pondrá en evidencia que todo juego se orienta a partir del sentido.

⁹ Sully 1904 -40. Pág. 131.

Esto conlleva a concluir que el mundo del juego no es irreal, más bien se halla plenamente entrelazado con la realidad y solo en la medida que el juego es constantemente renovado puede el niño ocuparse en su imaginación del mundo de las realidades.

Por ello no es adecuado hablar de la falta de objetivos y de la libertad del juego, tal como se escucha con frecuencia. Wundt fue el primero en confirmar el concepto de los “fines aparentes”, una idea que describe acertadamente la naturaleza interactiva de esta situación de interacción. Bajo este ángulo merecía la pena analizar la posición y tarea del juego en los Países industrializados y en el tercer mundo.

Eric H. Erikson subraya el hecho de que en las culturas “primitivas”, el mundo de los adultos se ve reflejado en el juego de los niños, los cuales se mantienen así en contacto con el mundo de los adultos. Las fases del juego más prolongadas y formalizadas en nuestra civilización promueven por un lado las posibilidades antropológicas, aunque por otro reducen la vida cotidiana a aspectos parciales, impidiendo una visión general del desarrollo. Precisamente debido a sus propias leyes, el juego se convierte en un estadio fijo que es el prerrequisito para la existencia adulta a realizar algún día en el futuro.

El juego también es una actividad social capaz de cambio, cuyos factores radican en la capacidad lúdica de variación. Así es como el juego masifica e incita la innovación en forma muy diferente, pero no solamente estimula la representación creativa de sí misma y la formación de la capacidad lúdica, sino que también tiene un efecto explorativo en el sentido del conocimiento personal y de los otros, al igual que el descubrimiento del entorno de la propia vida. Precisamente debido a su ampliación antropológica le es propia una función catártica que hace posible la

solución de conflictos y permite que una disposición neurótica pueda ser integrada socialmente de manera simbólica.

Todas estas posibilidades pueden ser agotadas sistemáticamente poniendo el juego al servicio de una de estas funciones: descubrir, conformar, aprender y curar. La tesis aquí formulada mantiene que el carácter básico del juego no se pierde, en el caso de que el juego tenga éxito al cumplir estas funciones.

El juego puramente innovativo, que no afecta las emociones ni la imaginación, experimenta una limitación en su carácter fundamental e incluso puede ser distorsionado, al igual que un juego de aprendizaje que ya no despierta alegría ni capacidad inventiva, se puede apreciar una reducción de la eficiencia del mismo sobre los alumnos.

A la inversa, se puede constatar que un juego fascina tanto más directamente al individuo, cuanto mayor número de funciones lúdicas pone en actividad. Sin embargo, el éxito del proceso lúdico dependerá de la manera decisiva, también de la actitud del sujeto que juega, de su historial de juego y de sus habilidades lúdicas ya desarrolladas, incluida su buena disposición al juego. Hay personas que participan apasionadamente desde las primeras jugadas mientras que otras ofrecen una dura resistencia a la invitación a jugar.

Pero también los juegos pedagógicos terapéuticos precisan la inclusión de otras estructuras de calificación del juego. Una “técnica de juego” o una “terapia de juego como procedimiento no directivo”, que considera al juego únicamente como un campo de proyección de las dificultades individuales, lo que reduce en último término a una función técnica, lo privan de su placer originario en la vivencia y

estímulo que con frecuencia es capaz de solucionar las dificultades lúdicamente, a través del desarrollo directo de la conciencia de “autocuración”¹⁰ .

Los deseos lúdicos infantiles en el educador o terapeuta tienen una importancia en su relación con el juego o con sus técnicas. De manera muy parecida, Siegfried Bernfeld ha puesto a discusión cómo el niño reprimido o en desventaja, determinará más tarde en el educador decisivamente su auto comprensión y su actitud frente al juego. La intervención psicoanalítica queda entonces como algo unilateral en caso de que el terapeuta no esté familiarizado con las trascendentes funciones del juego y considere como absoluto el nivel existente de este, por el contrario, en vista de su complejidad se define adicionalmente la tesis de que el juego precisa la activación de todos sus factores dinámicos para poder desarrollarse. El juego se hace insuficiente si no experimenta un desarrollo ulterior en correspondencia con la intención lúdica fundamental, es decir, en caso de que el juego no siga siendo juego.

La condición lúdica consiste en conformarlo con todas sus fuerzas disponibles, en dar vida a las reglas que lo rigen a través del juego mismo y no permitir que este se convierta en mera rutina. Las reglas habrán de ser modificadas, a más tardar cuando estas comiencen a limitar las posibilidades del juego en cuestión.

El sentido de la justicia en el juego incluye la habilidad de los niños para asimilar la intención del juego y aplicarla inventivamente, de manera que puede desarrollarse más profundamente de acuerdo con de intención básica. Este sentido de la justicia, comprende además la capacidad y disposición de aceptar lealmente al juego y sus jugadores y a estructurar el juego con sus fines. En este aspecto, el sentido de la justicia equivale al juego limpio en el deporte. Quien no ha practicado

¹⁰ Flithner 1977.

ni ha experimentado la justicia en el juego, muestra con frecuencia la falta de la necesaria sensibilidad para adoptarla en la vida real.

El aguafiestas encarna al prototipo del individuo que no posee el sentido de justicia en el juego. Sin embargo hay un buen número de razones para este rol. Por un lado tenemos que se alegra al interrumpir el juego y acabar con la alegría de los jugadores y por otro, el mismo juego puede provocar una alegría desbordante cuando ha pasado el punto culminante llevando al juego con el juego.

Por encima de ello es importante estimular un juego que provea a los niños junto con la capacidad de jugar, también de una apertura y plenitud. Así considerado incluso el juego de los párvulos que tiene que dejar libre una perspectiva que permita su continuación de la edad adulta en cuanto a la posibilidad y necesidad de desarrollo. Sin duda que la comedia de guiñol y la caja de construcciones abren todo un mundo y sin embargo la meta de un entrenamiento equilibrado para el juego, habrá de ser la práctica en una fase suficientemente temprana, de juegos sociales en grupo, así como los juegos de pelota orientados al deporte y el ejercicio de habilidades básicas. El juego y los deportes en su relación interactiva no deben ser dejados al azar sino puestos en relación a través de niveles que aseguren la transición de lo uno a lo otro y viceversa.

Los juegos forman parte de una tradición viva dentro de la cuál experimentan transformaciones. El juego es una actividad compleja que estimula las emociones, las funciones motrices, las facultades cognitivas, la fantasía y la inventiva, vive a la vez de la continuidad y del cambio, que dominan alternativamente, ya que es ello lo que hace al juego interesante y atractivo.

El juego es independientemente de su contexto, un proceso de desarrollo en prueba y conocimiento de si mismo y en este triple proceso dialéctico se desarrolla todo tipo de juego, donde se representa una forma de expresarse y desarrollarse,

de un ponerse a prueba y de un aprender a conocerse mejor a través del juego el cual es comentado por los otros jugadores.

9.3.3. El juego como instrumento de aprendizaje

La construcción del conocimiento es un proceso activo que realizan los niños en constante interacción con el contexto, esta construcción les permite establecer relaciones y elaborar significados amplios y diversos, reelaborando conceptos y nociones que ya poseen como fruto de sus experiencias anteriores.

Tomando en consideración que la experiencia dominante en los niños antes de iniciar la escolaridad es el juego, se podría presumir que muchos de sus preconceptos y nociones surgen de este e igualmente se que su utilización como estrategia pedagógica es válida.

Hablar de juego es un asunto muy serio y muy especializado. Una investigación nacional sobre el tema desarrollado por Rosa Mercedes Navia (1963), incluyó en su primera etapa la revisión de 214 títulos y la elaboración exhaustiva de un itinerario que se inicia con el juego en tradición sicoanalítica, prosigue con los estudios genéticos sobre la inteligencia y su interés en el juego. Su investigación Soviética sobre el mismo tema concluye con el tema del juego a la luz de los enfoques conductistas.

El estudio revela que estas “exploraciones pioneras” como las denomina su autora permiten identificar los estrechos límites dentro de los que se han formulado las teorías del juego y señala también cómo aún no se puede responder a las preguntas por la incidencia de las experiencias lúdicas en el desarrollo de procesos y estructuras cognitivas, en la maduración afectiva, en la apropiación del lenguaje, en la cimentación de valores o en las conductas sociales.

La siguiente afirmación de A. Michelet (1983) citada por Reyes Navia, debe tenerse en cuenta: Se admite que el juego influye sobre el desarrollo y el aprendizaje del niño sin ninguna prueba, pero sin tanta convicción como la que tenía, cuando no hace mucho, se decía que el juego era la antítesis de la educación.

Una actitud objetiva lleva necesariamente a la verificación de esta hipótesis, solo así puede validarse la importancia del juego y dilucidar los medios y condiciones de su eficacia. Antes se negaba al juego la posibilidad de ser mediador de procesos, incentivados de saberes y generador de conocimientos, hechos que hoy figuran en las polémicas de los educadores.

9.3.4. Una visión Piagetana del juego.

El tema del juego ha interesado fundamentalmente a la psicología como fenómeno que sin estar ligado a ningún grado de civilización se encuentra en la raíz de toda cultura. Piaget apoyándose en los datos descubiertos a lo largo de su estudio genético y sobre las formas sucesivas que reviste la conducta lúdica en el niño, distingue tres tipos de estructura: el ejercicio, el símbolo y la regla.

- El ejercicio: Los juegos de ejercicio no ponen en funcionamiento ninguna técnica particular y responden únicamente al placer de actuar, de esta forma el juego no consiste en la cosa hecha, sino en la práctica misma. Estos juegos parecen ser los primeros y no requieren un instrumento determinado.

- Símbolo: son juegos en los cuales se produce una disociación entre el significante y el significado y se sitúan en un nivel relativamente alto del desarrollo intelectual, en tanto que el ejercicio como placer de actuar, puede identificarse en especies como los gatos y los perros, el símbolo como estructura es específicamente humano, el más común de este tipo de juego es el “hacer como si” donde los niños hacen como si fueran papá o mamá, como si hablaran por el teléfono o manejaran un carro. Piaget atribuye a la función simbólica un papel esencial en el desarrollo de la actividad representativa.
- La regla: A la categoría anterior se superpone progresivamente la categoría de los juegos con reglas. Estos implican regulación y suponen al menos dos individuos. En ellos se manifiesta la actitud lúdica del ser socializado y se sustituyen gradualmente a los simbólicos subsistiendo hasta la edad adulta.

Piaget recurre a una categoría aparte, los juegos de construcción a los que sitúa en una zona fronteriza que pone en relación los juegos con las conductas no lúdicas. En ellos intervienen procesos de asimilación de la realidad objetiva a los propósitos del sujeto y también procesos de acomodación que modifican la realidad, ajustándola a la conducta del individuo. Lo importante en esta categoría es la primacía de la asimilación sobre la acomodación que permite despojar el juego de la idea banal de que es una actividad gratuita o estéril que no transforma al mundo y que únicamente produce placer al individuo.

El esquema propuesto por Piaget permite situar la actividad lúdica en relación con las formas de comportamiento que se caracterizan por la imitación y con aquellas que se derivan de la inteligencia propiamente dicha. De ahí la importancia del juego en relación con los progresos de la vida social del niño. A partir de los siete años los niños y niñas ya no gozan imitando a los adultos; se esfuerzan más por

parecerse a otros niños mayores que ellos y por ser admitidos y reconocidos por ellos.

9.3.5. El juego y los ambientes

Estas transformaciones más que evolutivas son de tipo cultural y obedecen a necesidades de autorrealización determinadas por la cultura. A medida que las experiencias culturales cambian, las prácticas lúdicas se convierten en esquemas de acción interiorizados como estructuras o en otras formas de saber como el arte y el conocimiento.

El paso de la actividad lúdica a la estática y a la del conocimiento se apoya en tesis como las de Schiller y Spencer para quienes sin duda, la danza es una evolución del juego. Así como ocurren transformaciones en lo conceptual, ocurren transformaciones de los espacios para la actividad lúdica o para jugar. La escuela como espacio cultural es el lugar de transición entre “cualquier espacio es para jugar” y “existen espacios determinados para jugar” que experimentan los niños y niñas al iniciar su escolaridad formal.

Circunscribirse en la hora de recreo, al patio de recreo y modernamente al ludoteca para poder jugar representa en el niño una transición en la que el dinamismo de sus pulsaciones infantiles queda atrapado, el juego libre en contacto con la realidad se acaba. El universo de las cosas verdaderas se reemplaza por un ambiente que es ficticio y su acción queda limitada a determinados espacios del tiempo y a lugares específicos del espacio. El juego entonces constituye un tipo de actividad de reducido alcance y poco valor.

Comprender esta transición es fundamental para la orientación de un proceso educativo que identifique la importancia del juego en el desarrollo de las potencialidades de los alumnos y cada vez se adquiere más conciencia sobre la necesidad de crear ambientes de aprendizaje enriquecidos con estímulos para desencadenar el potencial creador de niñas y niños, y de lograr que la escolaridad formal no represente una ruptura traumática con lo que los alumnos perciben como la vida fuera del aula.

9.3.6. El juego a debate pedagógico

Maria Montessori como maestra pionera en la creación de ambientes de aprendizaje, utilizó los ejercicios lúdicos con intencionalidad definida en la percepción táctil, en la discriminación perceptiva, en la seriación, en la coordinación sensorio-motriz. En esa intencionalidad está la clave para lograr la relación armónica entre lo lúdico y el aprendizaje.

Otros precursores del gran movimiento de la escuela nueva de comienzos del siglo como Decroly, Freire, Claparede, Cecil Redie, Cousinet, enfrentaron la concepción tradicional de la educación, creando ambientes escolares que combinaran el ejercicio de la libertad y la expresión de los intereses del niño, mediante la utilización de las actividades lúdicas.

En la pedagogía moderna Freinet, pedagogo innovador, excluye el juego como estrategia educativa seria, se esfuerza en demostrar que los niños pueden sentir más placer en el trabajo que en los juegos y que solamente ese placer es formativo. Como los pedagogos tradicionales, Freinet opina que el juego carece de valor formativo: Todo el propósito de la pedagogía debe ser, llevar a los niños a obtener en el trabajo tanto placer como el que nos produce el juego, en cambio

otros innovadores en materia de pedagogía “recuperan” el juego desviado hacia el trabajo la energía generada por los objetivos lúdicos.

Makarenko, expresa al respecto: Un buen juego se parece a un buen trabajo y viceversa...el juego proporciona al niño alegría, la alegría de la creatividad, del triunfo, del placer estético, de la calidad , y concluye manifestando que la principal diferencia entre el juego y el trabajo estriba en que el trabajo traduce la participación del hombre en la producción social, en creación de valores materiales, culturales y sociales, mientras que el juego no persigue estos fines pero se vincula indirectamente con ellos al habitar al hombre a esfuerzos físicos y psíquicos requeridos para el trabajo. En otras palabras el juego prepara al hombre para la vida, brinda experiencia y oportunidades de desarrollo mental y físico, prepara al ciudadano del futuro. Por ello el juego es importante.

9.3.7. Las herramientas y el espíritu de trabajo

En la pedagogía personalizada el paso del niño de una actividad libre a una actividad estructurada de aprendizaje debe darse sin olvidar que el juego es movimiento y que “el niño aprende moviéndose” según la expresión de Montessori. Ese movimiento no solo es corporal sino también mental debe ser ordenado y por ello es importante crear un ambiente que genere equilibrio entre la libertad y el movimiento, la calma y la serenidad.

La transición de las actividades sensorio-motrices a las propiamente mentales debe facilitarse proporcionando los instrumentos necesarios para dar el paso del juego a la construcción de conocimientos.

Tales instrumentos adquieren el valor de herramienta de trabajo. Cuando prima la asimilación como lo plantea Piaget, se está realizando una actividad mental que exige concentración e interés y el ejercicio tiende a convertirse en constante y progresivo es la voluntad del niño y la niña puesta en acción.

Los objetos pasan de ser juguetes a convertirse en materiales de trabajo. No significa esto que pierda su carácter lúdico sino que cambie su función. Pero este cambio no es resultado de una imposición sino de un descubrimiento generado por su propio ambiente que se ha dispuesto para ser posibles los hallazgos de los alumnos.

En consecuencia, cabe preguntarse: ¿Cómo deben ser los materiales de trabajo para que contribuyan a la creación de un ambiente de aprendizaje? En primer lugar, deben responder a una intencionalidad pedagógica que va desde lo decorativo del ambiente hasta el más complejo en su relación con las habilidades del pensamiento.

Los libros, los multicubos, los rompecabezas, la televisión, pueden ser únicamente un pasatiempo si las intenciones de los maestros o alumnos, no están dispuestas a la apertura de un espíritu investigativo, una actitud reflexiva o una observación crítica.

Los niños deben encontrar en los materiales las progresiones y secuencias requeridas por los procesos de construcción del conocimiento. Los objetos aislados sin relación entre sí distraen y disminuyen la atención y la concentración; de ahí que resulte indispensable realizar una programación de los materiales

educativos que responda a la intencionalidad del proceso de enseñanza, con el fin de que los procesos de aprendizaje puedan ser fortalecidos por el material. En los sistemas paratextuales, propuestos por Carlos Eduardo Vasco (1994), esta progresión es posible si los contenidos desarrollados por los buenos textos escolares se emplean como orientadores en la selección de otros materiales.

La conexión sistémica entre los objetos y entorno al texto escolar, garantizan una continuidad en el hacer también en el aprender y una constante verificación de las fuentes de error. Los niños pueden constatar por si mismos si lo que aprenden en los textos es de alguna manera contrastable con la realidad y al contrario, si un hallazgo realizado por la observación y manipulación de un objeto, es respaldado por la constatación de fuentes como su propio texto de clase y otros libros de la biblioteca escolar.

Los materiales educativos además de estar articulados con el material textual y con las directrices de trabajo de los educadores, deben relacionarse entre sí para facilitar a los niños las conexiones lógicas en los diferentes campos del conocimiento. Cuando un niño formula conjeturas y hace predicciones relacionadas con su entorno natural y descubre que es un instrumento de medida que le permite verificar matemáticamente su hallazgo, a la vez que describirlo y simbolizarlo, está acercando a la visión holística, las fronteras entre conocimientos fragmentados.

Las conexiones entre conocimientos, juego y materiales educativos ocurren de manera natural si no hay necesidad de forzarlas, siempre y cuando los maestros descubran los nexos que existen entre ellos. Construir conocimientos llega a ser para los niños tan entretenido como lo son los juegos; las prácticas lúdicas se van interiorizando hasta conformar esquemas de percepción y acción con los cuales

elaboran nuevos significados. El paso del juego a la actividad productiva de aprendizaje no es traumático, ni exige al niño renunciar a su imaginación, a su infancia, a su movimiento y los materiales educativos operan como instrumentos que faciliten estos procesos.

Una acción reflexiva del maestro sobre sus conceptos creencias y convicciones acerca del juego y el conocimiento, pueden dar lugar a la creación de nuevas hipótesis sobre la manera de enseñar. Descubrir el mundo interno del niño desde esas etapas tempranas desde las que el juego es el ejercicio por el goce y el placer, desentrañar los códigos de sus primeras simbolizaciones a través de los juegos de imitación y representación, vivir cerca y observar la evolución cultural a medida que se integran los grupos para descubrirse el mismo y él con los otros, puede resultar la fuente inagotable de la reflexión pedagógica. Con seguridad, ocurrirán transformaciones en los procedimientos, en los medios y en los materiales que apoyan la práctica en el aula. ¿Cómo podría un maestro prescindir de las oportunidades con las cuales cuenta la educación moderna, puede oscilar entre el acto sencillo de convertirse en arquitectos manipulando puñados de arcilla o arena y el complejo de interactuar con un programa de computadores o hasta ser rivales de Bill Gates?

El repertorio de alternativas que ofrece la escuela de hoy hace imperdonable la existencia de aulas pasivas, aburridas y pobladas de niños que no aman su escuela o que no quieren aprender. Avance no solo en herramientas o artefactos sino en investigación, conceptualización, en evidencia científica acumulada de la cual es necesario aprender. Hoy como nunca se cuenta con aclaraciones y comprobaciones que como en el caso del juego y el conocimiento, derrumban los

viejos mitos de que para aprender es necesario sufrir, perder y volver a comenzar hasta que el cansancio se imponga y derrote a los niños.

La reflexión sobre conocimiento juego y materiales educativos, es en últimas , un imperativo pedagógico en la educación actual, si el mundo no evolucionara, probablemente tendríamos las formulas exactas para lograr, como lo pretendió el conductismo, la formación de seres humanos con las conductas señaladas por la sociedad adulta, en el momento presente y para los desarrollos actuales, no existen tales formulas, razón por demás suficiente para desarrollar en nuestros niños mentes abiertas, indagadoras, apasionadas por el descubrir y el crear, para lo cual es necesario proporcionar los ambientes de aprendizaje que facilitan esa tarea.

9.4. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El constructivismo sostiene que el conocimiento no es copia fiel de la realidad sino una construcción del ser humano. Nuestro modo de ordenar la experiencia organizada con distinciones internas y externas, para crear una nueva realidad lo cual constituye una construcción del conocimiento. La concepción constructivista del aprendizaje sustenta la idea que la finalidad de la educación, es promover los procesos de crecimiento cultural y personal del alumno. Uno de los enfoques constructivistas es el pensar y actuar sobre contenidos significativos y contextuales. El aprendizaje ocurre solo si se relacionan de manera no arbitraria y sustancial, la nueva información con los conocimientos y experiencias previas que posee el individuo en su estructura de conocimiento unido a una disposición de aprender significativamente (motivación y actitud).

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee sino, cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja, así como su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con “mentes en blanco “ o que el aprendizaje de los alumnos comience de “cero”, pues no es así, puesto que los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechadas para su beneficio.

9.4.1. Requisitos para el aprendizaje significativo

Al respecto AUSUBEL dice: “El alumno debe manifestar una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria” ¹¹.

Lo anterior presupone:

¹¹ AUSUBEL – NOVAK – HANESIAN, 1983. Psicología Educativa, Págs. 16 – 48.

- Que el material sea potencialmente significativo, esto implica que el material de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria y sustancial (no al pie de la letra). Con alguna estructura cognoscitiva específica del alumno, la misma que debe poseer “significado lógico” es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno, este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.
- Que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes sujetos, estos significados de conceptos y proposiciones de otros individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas.
- Disposición para el aprendizaje significativo, es decir que el alumno muestre una actitud para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva. Así independientemente de cuanto significado potencial posea el material a ser aprendido, si la intención del alumno es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como sus resultados serán mecánicos; de manera inversa, sin importar lo significativo de la disposición del alumno, ni el proceso, ni el resultado serán significativos, si el material no es potencialmente significativo, y si no es relacionable con su estructura cognitiva.

9.4.2. Tipos de aprendizaje significativo.

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la “simple conexión” de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la “simple conexión”, arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones.

- Aprendizaje de atribuciones

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra “pelota”, ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representarse o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

- Aprendizaje de conceptos

Los conceptos se definen como “objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos” (AUSUBEL 1983; 61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una “pelota”, cuando vea otras en cualquier momento.

- Aprendizaje de proposiciones

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. Implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo y connotativo.

9.4.3. El juego y aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es aquel que proviene del interés del individuo, no todo lo que aprende es significativo, se dice así cuando lo que aprende le sirve y utiliza por que es valorado para él como primordial y útil (AInelly). Lo que se ha aprendido tiene sentido y razón de ser, se caracteriza por haber surgido de una interrelación con lo que le rodea al individuo.

10. DISEÑO METODOLOGICO

Después de determinar el enfoque, el método , tipo de investigación, las unidades de análisis observadas en el capítulo octavo y de tener un referente conceptual, basado en el patrimonio cultural del Municipio de Arboleda, el aprendizaje significativo y el juego como recurso didáctico observado en el capítulo noveno se presenta la categorización de variables

10.1. CATEGORIZACIÓN DE VARIABLES

10.1.1. Matriz de categorización de variables. Las categorías de la presente investigación se desprenden de los objetivos específicos que se desarrollan en referencia al objetivo general:

Promover el aprendizaje significativo del patrimonio cultural del Municipio de Arboleda por medio del juego didáctico “por las rutas de Arboleda” en los niños del grado quinto de la Institución Educativa Rosaflorida en consecuencia estos son los siguientes objetivos específicos, categorías, subcategorías, técnicas y fuentes como se presenta en el cuadro.

CUADRO 1. Categorías de análisis

TIPO DE INVESTIGACIÓN: Etnográfica

OBJETIVOS ESPECIFICOS	CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS	TECNICAS	FUENTES
Determinar y estudiar los aspectos más representativos del patrimonio cultural del Municipio de Arboleda	1.estudio del patrimonio cultural	1.1.Definición de patrimonio cultural 1.2. Visión general del patrimonio cultural	Análisis Documental	Monografía De Arboleda Apuntes Personales
	2. síntesis descriptiva	2.1. Aspecto arqueológico. 2.2. Historia-próceres. 2.3.Arte y artesanía	Análisis documental	
Conceptualizar aspectos importantes del aprendizaje significativo y del juego	3. Aprendizaje significativo	3.1.requisitos para aprender significativamente	Análisis documental encuesta y propuesta	Bibliografica Docentes Niños
	4. juego y aprendizaje	4.1.El juego y el aprendizaje 4.2. Tipo de juego		

11. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

11.1. RECURSOS

- **Talento humano:**

Diseño y elaboración de la propuesta: Equipo de Investigación y Alumnos grado quinto de la Institución Educativa Rosaflorida.

Material fílmico y fotográfico: Equipo de Investigación.

Levantamiento de textos: Equipo de Investigación.

- **Materiales:** cámara fotográfica, filmadora, computador, papel de impresión, escáner, cartón paja, cartón cartulina, caja de madera vinilos, pinceles, aerógrafo, rápido grafos, yeso, bisturí, mapas del Municipio, papel contac, plotter,dvd, casset y vhs.

11.2. PRESUPUESTO

DETALLE	VALOR PARCIAL	VALOR TOTAL
Salidas de campo	\$ 300.000	
Material fílmico	200.000	
Materiales de elaboración de la propuesta	300.000	
Material fotográfico	100.000	
Elaboración de material impreso	400.000	
Inscripción del proyecto	500.000	
Sustentación del proyecto	300.000	
Reproducción de la propuesta a otros Centros Educativos	2´000.000	
		\$ 4´100.000

Actividades	febrero	marzo	abril	mayo	junio	julio	agosto
Elaboración del Anteproyecto	*****						
Revisión del Anteproyecto.		*****					
Elaboración del Proyecto.			*****				
Salidas campo y filmaciones				*****			
Elaboración del boceto del juego					*****		
Correcciones de la propuesta						*****	
Puesta en común de la propuesta						**	
Entrega de informe final							****
Sustentación							

11.3. CRONOGRAMA

12. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

12.1. ANÁLISIS DE LA CATEGORÍA : ESTUDIO DEL PATRIMONIO CULTURAL

Esta categoría esta conformada por las siguientes subcategorías:

12.1.1. Definición del patrimonio cultural. Es el conjunto de obras de la naturaleza, conjunto de obras humanas o de valores morales, intelectuales o culturales que posee determinado territorio.

Entre las obras de la naturaleza se encuentran: Lugares notables por su belleza o por su utilidad para el estudio de la flora, la fauna, de la geología o de la paleontología. En el video que hace parte del juego se destaca del Municipio el cañón del Juanambú, algunos cerros y la flora y la fauna nativa.

Los bienes culturales de origen humano pueden ser bienes materiales o valores intelectuales morales o culturales como producto de procesos generacionales tales como: monumentos, proezas, leyendas, tradiciones, datos históricos importantes, folklore, demás manifestaciones de su ingenio y civilidad.

12.1.2. Visión general del patrimonio:

Un monumento es una obra humana que sirve para perpetuar a una persona o a un suceso, en este caso se encuentran monumentos de tipo arqueológico,

históricos y artísticos, resaltando la piedra del sol, los monumentos a los próceres muertos.

En las obras artísticas sobresalen los puentes, las iglesias y las manifestaciones musicales como el pasillo. La región se caracteriza por poseer artesanías de excelente calidad; en el video se menciona tres artesanos que trabajan la cerámica, la talla en piedra y la cestería, otros aspectos que se toman en cuenta son la narrativa oral en donde los niños realizan una entrevista a un cuentero de la región como también a personas que narran aspectos de la historia de la gastronomía entre otros. Todos estos aspectos se encuentran plasmados en el video que fortalece el juego.

12.2. ANÁLISIS DE LA CATEGORÍA: SÍNTESIS DESCRIPTIVA

Se ha elaborado una síntesis determinando que en el juego deben ir los siguientes aspectos del patrimonio cultural de Arboleda y se obtienen las siguientes subcategorías.

12.2.1. Aspecto arqueológico: El Municipio fue catalogado como monumento Nacional y reserva arqueológica en el año de 1971 según decreto presidencial número 2666 por lo cual se determina destacar los gravados existentes en las diferentes piedras gigantescas pertenecientes a la cultura Quillacinga, además es importante que el estudiante conozca y valore sus orígenes precolombinos y conozca estas manifestaciones culturales que son el fuerte para incrementar nuestra identidad cultural.

12.2.2. Historia de próceres: Hay sucesos históricos de trascendencia en la cual los personajes o protagonistas son el punto clave y el hecho más importante de la vida de ellos es paradójicamente su muerte. La forma como sucede su deceso los

convierte en mártires o héroes y en el lugar donde mueren se levanta monumentos en honor a ellos.

En Arboleda han muerto dos representantes importantes de la historia; Antonio José de Sucre el 4 de Junio de 1830 en el cerro llamado el arenal y Julio Arboleda de quién lleva el nombre el Municipio el 12 de Noviembre de 1862 en la Vereda Olaya

De estos dos personajes existen monumentos en el lugar de su muerte que han sido un poco olvidados y desconocidos para la mayoría de habitantes , al igual que su vida y obra, únicamente se han recordado cuando en el transcurso de la historia del Municipio lo han visitado personas importantes que se interesan en estos hechos.

12.2.3. Arte artesanía y religión: A pesar de que estos son aspectos supremamente amplios existen elementos dentro de nuestro patrimonio cultural en los cuales se ha sintetizado y conjugado; es el caso del monasterio La Ermita de la Magdalena y el complejo parroquial ambos contruidos bajo la orientación de fray Adolfo Fillipi, en ellos se puede observar una belleza arquitectónica exquisita decorada con tallas precolombinas elaboradas artesanalmente por habitantes de la región.

Otro aspecto artístico lo constituye los puentes que sobresalen no solo por su utilidad si no por su belleza destacándose los que han existido sobre el río Juanambú, ellos son. El colonial de los tres arcos, el del socorro y el puente colgante el más reciente y que comunica al municipio con el sur del departamento junto a el plasmada en las rocas del abismo la virgen del Juanambú.

12.3 ANALISIS DE LA CATEGORÍA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Esta categoría esta conformada por las siguientes subcategorías

12.3.1 Requisitos para aprender significativamente. Esta temática al igual que las anteriores se encuentran ampliadas en el capítulo 9 concerniente al referente conceptual. Sobre el aprendizaje significativo Ausubel aportó de manera clara y pertinente a nuestro objetivo, según el los estudiantes deben manifestar una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria.

Todo el potencial patrimonial que esta en su entorno con la propuesta pedagógica sugerida será realmente importante y lo que conocía de su cultura ahora tendrá un significado lógico.

El aprendizaje significativo nos da la posibilidad de que halla conocimientos compartidos posibilitando la comunicación y el entendimiento entre las personas . En el juego habrá la posibilidad de realizar preguntas y respuestas.

El estudiante también tendrá la disposición para el aprendizaje ya que se rompe con el esquema de la clase tradicional y el proceso de cognición no será mecánico.

12.4. ANALISIS DE LA CATEGORIA: EL JUEGO Y EL PRENDIZAJE

12.4.1 El juego y el aprendizaje. La construcción del conocimiento es un proceso activo que realizan los niños en constante interacción con el contexto, esta construcción les permite establecer relaciones y elaborar significados amplios y diversos, reelaborando conceptos y nociones que poseen como fruto de sus experiencias anteriores. El juego debe ser una herramienta didáctica asumiéndolo en todas las áreas del conocimiento.

Son muchas las apreciaciones sobre la importancia del juego en el aprendizaje, en este trabajo investigativo abordamos algunos aspectos de Rosa Mercedes Navia, por Piaget, Schiller y Spencer los que con sus conceptos han cimentado la propuesta pedagógica que se plantea en la investigación

12.4.2 Tipo de juego. Existen muchas clases de juegos que han acompañado al hombre desde su origen. Pero no todos son didácticos y cumplen con una verdadera función formativa.

Los juegos de circuito y de regla son unos de los más utilizados para la didáctica y están diseñados para desarrollar destrezas cognitivas, capacidad de atención, carácter competitivo. Ofreciendo un ambiente dinámico e involucrando al estudiante en una realidad ficticia o simulación que goza de una manera indescriptible.

Por tal motivo la propuesta diseñada esta dentro de este tipo de juegos

13. PROPUESTA PEDAGÓGICA

Para el diseño de la propuesta pedagógica se ha tenido en cuenta los siguientes aspectos.

El aspecto visual: Dice un proverbio chino “ Una imagen vale más que mil palabras “. Por tal motivo se ha determinado que el juego inicie con la observación de un video que les proporcionará imágenes vistas desde otras perspectivas a las que normalmente ellos están acostumbrados y que hará un recorrido geográfico y cultural a lo largo y ancho del Municipio, Las imágenes empleadas en el juego son llamativas y de bastante colorido empleando el dibujo humorístico en las fichas ya que también es de gran aceptación en los niños.

Se debe resaltar que los niños no tienen una idea visual de elementos importantes como Julio Arboleda o Sucre porque en las instituciones no existen textos o laminas de ellos.

El tamaño diseño y legibilidad de la letra tanto en las tarjetas de preguntas, laminas, y afiche son adecuadas a la edad y distancia en que se van a leer.

Material didáctico. El afiche o tablero de juego es a la vez el croquis del municipio realizado a escala en el se encuentran todas las veredas, poblaciones, ríos, y municipios limítrofes. A la vez se ilustra el escudo y el coro del himno del municipio. Se lo podrá utilizar como lamina decorativa y didáctica para varias áreas teniendo en cuenta que no existe en las instituciones.

JUEGO POR LAS RUTAS DE ARBOLEDA



Figura 6: Juego por las Rutas de Arboleda

TIPO DE JUEGO: De circuito y regla

NUMERO DE PARTICIPANTES: cuatro

EDAD: 9 Años en adelante.

OBJETIVO: a través del juego “por las rutas de Arboleda” el niño aprenderá significativamente los factores más principales del patrimonio cultural del Municipio de Arboleda.

ELEMENTOS DEL JUEGO.

El juego esta compuesto por las siguientes partes:

A. un video sobre lo más representativo del Patrimonio Cultural del Municipio de Arboleda.

B. Un tablero a manera de afiche de 50 por 70 centímetros en el que esta representado el croquis del municipio, algunos iconos representativos y las rutas por donde deben hacer los recorridos las fichas.

C. Cuatro tableros individuales y pequeños de 22 por 18 centímetros
Que se entregan a cada participante y en el cuál deberá colocar las tarjetas de premio

D. 20 tarjetas de premio cinco por cada jugador que representan por medio de iconos aspectos más importantes del patrimonio cultural de Arboleda.

E. Un par de dados.

F. Cuatro fichas

G. 39 tarjetas de preguntas

H. 7 tarjetas de actividades

DESCRIPCION DEL JUEGO

A cada jugador se le entrega un tablero el que debe llenar con cinco estampas. Representativos del patrimonio Cultural del Municipio que se debe buscar haciendo un recorrido por el tablero principal; gana el jugador que obtenga las tarjetas con los iconos en forma más rápida.

En este caso el premio es la obtención de las imágenes o el saber, representado en iconos que sustituye al premio monetario.

Durante el recorrido el jugador encontrara pasos en los cuales deberá contestar preguntas. Que se hacen basadas en la observación del video.

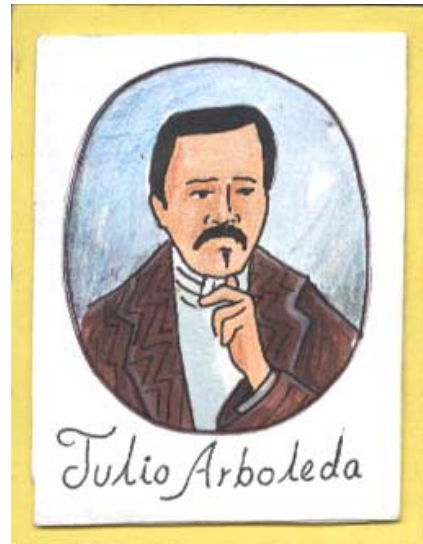
Las preguntas se encuentran escritas en tarjetas que se ubican a un lado del juego y a medida que se las va contestando o utilizando se las ubica en la parte inferior de todas.

Los iconos o imágenes utilizadas son los siguientes:

1. EL GENERAL SUCRE: En el tablero individual con el rectángulo azul y se conseguirá cuando llegue al lugar donde se encuentra el monumento de sus muerte y esta representado en el afiche con el circulo azul.



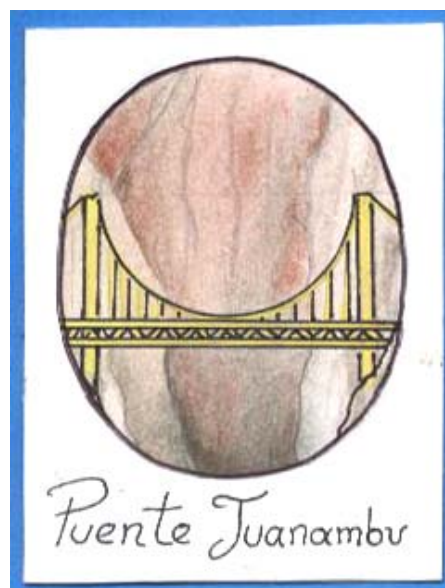
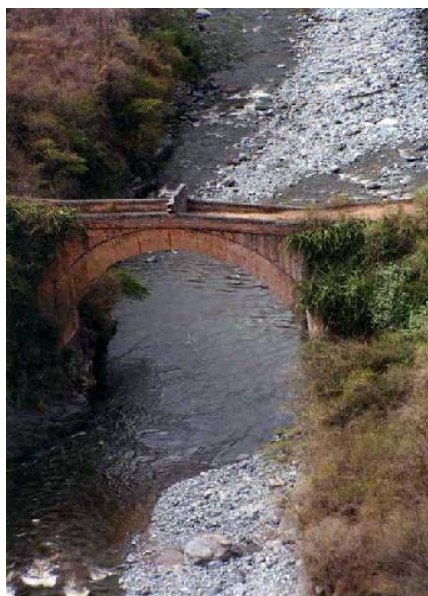
2. JULIO ARBOLEDA: Ubicado en el tablero individual con un rectángulo amarillo, se obtiene al llegar al monumento de su muerte representado en el afiche con un círculo amarillo.



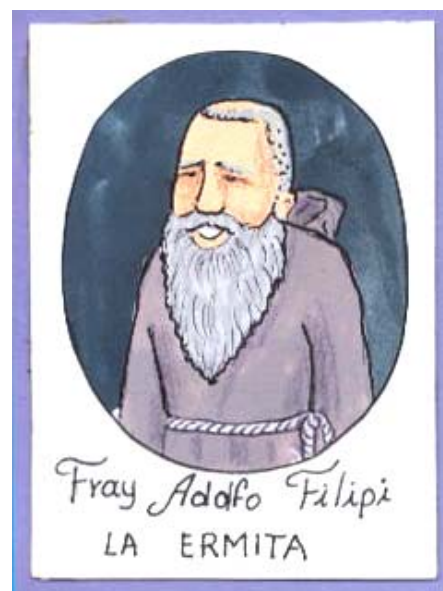
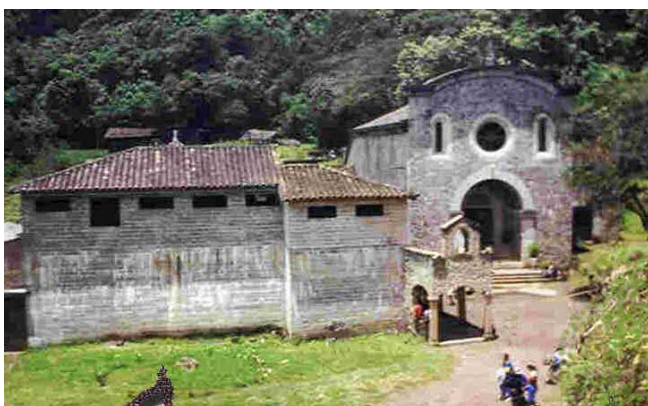
3. INDIGENA QUILLACINGA; Ubicado en el tablero individual con un rectángulo rojo, se obtiene al llegar a la piedra del sol, representado con un círculo rojo.



4. EL PUENTE JUANAMBU; ubicado con un rectángulo naranja y que se obtendrá al llegar al puente de su mismo nombre representado con un círculo de color naranja.



5. FRAILE ADOLFO FILIPI: ubicado con un rectángulo de color lila y se obtiene cuando se llega a la ermita representada con un círculo de color lila.



En el tablero también se encuentran pasos de color mandarina que representan otros lugares importantes como son la población de Berruecos, Oratorio a san Ezequiel Moreno, población de Rosaflorida, el Empate y La virgen del Juanambú, Santa Marta, lugar de la batalla de parapetos entre otros que se llega a ellos a través de las tarjetas de preguntas de color amarillo.

REGLAS

1. Cada jugador ubica su ficha en el pueblo seleccionado, indicado por los límites con los Municipios vecinos (San José, Cartago, San Lorenzo y Buesaco.) que se encuentran en el afiche en un rectángulo blanco. Inicia el jugador que haya obtenido el mayor puntaje al lanzar los dados, continuando en su orden de izquierda a derecha.
2. Inicialmente hará el recorrido siguiendo la flecha indicada, y lanzando el par de dados . En el transcurso del juego podrá seguir las rutas por donde quiera.
3. Los jugadores deberán recorrer el tablero siguiendo el puntaje obtenido por los dados y repetir cuando se obtengan pares y dirigirse hacia los 5 iconos, más representativos del patrimonio representados por círculos de colores, cuando lleguen a ellos obtendrán la tarjeta y la ubicaran en el tablero individual. No podrá continuar hasta no obtener dicha tarjeta.
4. Durante el recorrido que se hace con una libre dirección, el jugador encontrará:
 - Cuadros de color fucsia: que indican que debe levantar una tarjeta de preguntas y pasarla a un compañero para que se la realice si contesta positivamente continuará al siguiente turno de lo contrario deberá volver al

lugar de inicio; si existen dudas en la formulación de la pregunta el estudiante puede solicitar ayuda a su orientador. Si la respuesta se relaciona con la que se encuentra en la tarjeta.

- Cuadros con caritas felices: que indican que el jugador podrá lanzar nuevamente los dados y elegir si desea cambiar de ruta.
- Cuadros con caritas tristes: que obligan al jugador a ceder su turno.

5. El jugador deberá sacar el puntaje exacto al llegar al icono representado con el circulo, utilizando un solo dado cuando este a menos de 7 pasos. El jugador que le corresponda la población de Buesaco debe obtener la ficha del icono para continuar y sacar ya sea con los dos o un dado el 3.

6. Gana el jugador que complete las 5 fichas en su tablero individual colocándolas en el color correspondiente. Si el orientador desea puede continuar el juego hasta que todos los jugadores hayan obtenido las fichas.

7. El profesor u orientador deberá explicar que el premio obtenido por haber ganado el juego es el conocimiento.

8. Se dará un listado de preguntas que aparecerán en tarjetas con sus respectivas respuestas como:

1. ¿A que cultura pertenece la piedra del sol?

Rta: a la Cultura Quillacinga.

2. ¿Que se observa en la piedra del sol?

Rta: grabados de simios y figuras geométricas.

3. ¿Quién fue Antonio José de Sucre?

Rta: general Venezolano, héroe de la campaña libertadora.

4. ¿En que año y en que lugar murió Antonio José de Sucre?

Rta: 1830 en el cerro el arenal.

5. ¿Que países liberto Sucre y en que batallas?

Rta: Ecuador en la batalla de Pichincha y Perú en la batalla de Ayacucho.

6. ¿De que nacionalidad es Antonio José de Sucre?

Rta: Venezolano.

7. ¿Quién fue Julio Arboleda?

Rta: un patriota y poeta oriundo de Tímbiqui –Cauca.

8. ¿En que estilo escribió Julio Arboleda?

Rta: estilo panfletista.

9. ¿En que estilo esta construida la ermita en Berruecos?

Rta: estilo de los monasterios medievales.

10. ¿Quién hizo construir la ermita y el complejo parroquial?

Rta: fraile Adolfo Philipi.

11. ¿De que estilo esta construido el complejo parroquial?

Rta: estilo románico.

12. ¿En honor a que Santo se celebran la fiestas patronales?

Rta: a San Miguel Arcángel.

13. ¿Quién fue san Ezequiel Moreno?

Rta: un obispo Pastuso que fue canonizado.

14. ¿Nombra dos cerros del Municipio que conozcas?

Rta: Arenal, Pichuelos, El Potrerillo.

15. ¿Que técnica se utilizó en la ornamentación del complejo parroquial?

Rta: la talla en piedra y marmolina.

16. ¿Cuál es la música representativa del Municipio y nombre un grupo de música actual?

Rta: el pasillo. D'KCHE, saboreo.

17. Mencione el nombre de un artista, compositor o artesano del Municipio

Rta: Saulo Arturo, Alonso Muñoz, Leonel Erazo, Juan Eudes Rodríguez.

18. ¿En que estilo y que año se construyó el puente nuevo del Juanambú?

Rta: en 1956 al estilo colgante.

19. ¿Cuántos puentes más se construyeron sobre el río Juanambú y como llaman?

Rta: dos el puente de Socorro y el puente de arco colonial.

20. ¿Mencione el coro del himno del Municipio?

Rta: Del Juanambú hasta el Arenal
el Quiña bordado de estrellas
al Tauso gentil señorial
se encuentra la tierra más bella

mi patria Arboleda inmortal.

21. ¿Qué representan los dos sables en el escudo?

Rta: los dos próceres muertos en el Municipio.

22. ¿Quién diseñó el escudo del Municipio?

Rta: el especialista Álvaro Martín Eraso.

23. ¿Qué significa la palabra quillacinga?

Rta: hombre nariz de luna.

24. ¿Qué batalla se llevó a cabo cerca del río Juanambú?

Rta: la batalla de parapetos.

25. ¿Qué significa el vocablo sacandonoy?

Rta: nido de águilas.

26. ¿Qué artesanías conoce del Municipio?

Rta: los cestos, carros escaleras y sombreros de látigo.

27. ¿En dónde se encuentra la piedra del sol?

Rta: en Berruecos.

28. ¿Nombre un mito o leyenda de su región?

Rta: el carro búcheli, el duende, la viuda.

29. ¿Qué colores tiene la bandera del Municipio y qué símbolo?

Rta: verde, rojo y blanco, llevan el símbolo de la piedra del sol.

30. ¿En que año y lugar murió Julio Arboleda?

Rta: en 1862 en la vereda Olaya.

31. ¿Qué significa la palabra Berruecos?

Rta: viene de verruga que significa piedra.

32. ¿En cuantos Corregimientos se divide el Municipio de Arboleda?

Rta: cinco Corregimientos.

33. Mencione una especie nativa de flora y fauna del Municipio

Rta: el roble, el laurel, el armadillo, la ardilla.

34. ¿Qué hace que el complejo parroquial sea único y representativo de nuestra zona?

Rta: la talla en piedra con diseños precolombinos.

35. ¿Con que Municipios limita Arboleda?

Rta: Norte: Cartago.

Sur: Buesaco.

Oriente: San José.

Occidente: San Lorenzo.

36. ¿Qué imagen religiosa se venera en la ermita?

Rta: la niña María.

37. ¿En que estilo esta construida la ermita de Berruecos?

Rta: al estilo de los monasterios medievales.

38. ¿Qué plato típico se prepara en el Municipio?

Rta: el majado de plátano, las panuchas, las empanadillas, las bolas de maní.

ACTIVIDADES

1. Ve con tu ficha hasta el puente Juanambú y observa la imagen de la que apareció en este lugar.
2. Ve con tu ficha a la vereda Santa Marta y participa de un juego de chaza.
3. Ve con tu ficha hacía el monumento al San Ezequiel, a conseguir agua bendita.
4. Visita el puente colonial de los tres arcos y tomate una fotografía.
5. Ve a Rosaflorida y pégate un rico chapuzón.
6. Pasa por Berruecos y visita la emisora comunal.
7. Ve hasta Berruecos y consigue una artesanía en piedra o cesto de paja de páramo.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Terminado el juego el docente podrá realizar alguna de estas actividades complementarias en donde el estudiante pueda demostrar su creatividad y ponga en práctica los conocimientos requeridos:

- Elaborar un acróstico con alguno de los personajes observados.
- Realizar un dibujo ilustrando el aspecto que más le llamo la atención sobre Patrimonio Cultural.
- Elaborar un cuento con la temática observada.
- En una piedra o monolito dibujar o diseñar figuras precolombinas.
- Realizar coplas en torno a la temática trabajada.
- Dibujar los símbolos patrios.
- Copiar y aprender himno del Municipio.

ANEXOS

ANEXO A

ENCUESTA A DOCENTES DE LA ASOCIACION INSTITUCION EDUCATIVA ROSAFLOREDA

OBJETIVO

Determinar el grado de conocimiento sobre el patrimonio cultural y regional del Municipio de Arboleda, al mismo tiempo la aceptación de su aprendizaje a través del juego.

Marque con una **X** si o no de acuerdo a sus respuestas.

1.	¿Sabe usted en que consiste el patrimonio cultural?	Si___	No___
2.	¿Sabe usted quien fue Julio Arboleda?	Si___	No___
3.	¿Sabe quién fue Antonio José de Sucre?	Si___	No___

4.	¿Sabe que Países liberto Sucre y en que batallas?	Si___	No___
5	¿Sabe cual es el estilo arquitectónico del complejo Parroquial de Berruecos?	Si___	No___
6.	¿Sabe que significa la palabra Berruecos?	Si___	No___
7.	¿Sabe que tipo de artesanías se elaboran en la región?	Si___	No___
8.	¿Sabe que significa la palabra quillacinga?	Si___	No___
9.	¿Sabe usted que sucedió en la batalla de parapetos?	Si___	No___
10.	¿Sabe cual el significado del escudo del Municipio?	Si___	No___
11.	¿Conoce el coro del Himno del Municipio	Si___	No___
12.	¿Le gustaría conocer más sobre estos aspectos?	Si___	No___
13.	¿Enseña aspectos relacionados con el patrimonio Cultural y regional a sus estudiantes?	Si___	No___
14.	¿Conoce la teoría del aprendizaje significativo?	Si___	No___
15.	¿Conoce la teoría lúdica?	Si___	No___

ANEXO B

ENCUESTA A ALUMNOS GRADO QUINTO INSTITUCION EDUCATIVA ROSAFLORIDA

OBJETIVO

Determinar el grado de conocimiento sobre el patrimonio cultural regional en estudiantes del grado quinto Institución Educativa Rosa florida, y a la vez la aceptación del aprendizaje sobre el mismo.

Marque con una **X SI** o **NO** de acuerdo a su conocimiento.

1.	¿Sabe qué es patrimonio cultural?	Si___	No___
2.	¿En la escuela le han hablado de la historia del Municipio?	Si___	No___
3.	¿Sabe por que se llama Arboleda su Municipio?	Si___	No___
4.	¿Sabe quién fue Julio Arboleda?	Si___	No___
5.	¿Sabe quién fue Antonio José de Sucre?	Si___	No___
6.	¿Ha visitado algún día la piedra del sol?	Si___	No___
7.	¿Sabe que cultura indígena habito en nuestro Municipio?	Si___	No___
8.	¿Ha visitado algún día la ermita?	Si___	No___
9.	¿Sabe quien es el padre Adolfo Fillipi?	Si___	No___
10.	¿Sabe cual es el baile típico de la región?	Si___	No___
11.	¿Sabe que significa la palabra sacandonoy?	Si___	No___
12.	¿Conoce el plato típico de su región?	Si___	No___
13.	¿Conoce el nombre de algún artesano o compositor del Municipio?	Si___	No___
14.	¿Conoce los símbolos patrios de su Municipio?	Si___	No___
15.	¿Te gustaría conocer aspectos _____ de tu Municipio?	Si___	No___
16.	¿Te gustaría aprender sobre el patrimonio cultural de tu Municipio jugando?	Si___	No___

ANEXO C

MUESTRA FOTOGRAFIA

1. MURAL “MI TIERRA



PUENTES

2. PUENTE DEL SOCORRO



3. PUENTE COLONIAL



4. PUENTE COLGANTE JUANAMBU



5. ARTESANIAS

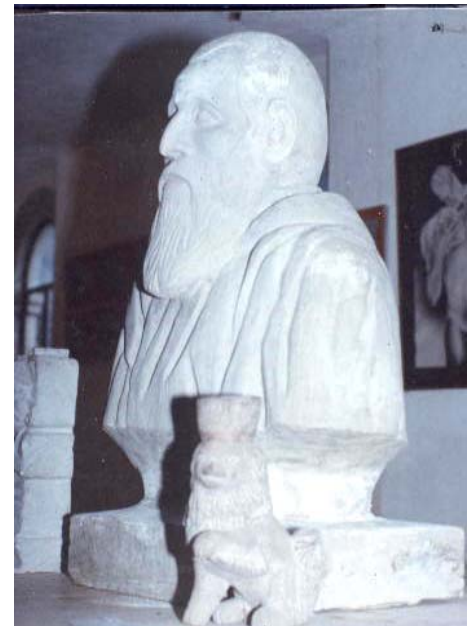


Cerámica

Talla en piedra (Busto fraile Adolfo Filipí)



Cestería



6. COMPLEJO PARROQUIAL



7. VIRGEN DEL JUANAMBU



8. PIEDRA DEL SOL



9. GRAVADOS PIEDRA DEL SOL



CONCLUSIONES

- El aprendizaje significativo consiste en la construcción de conocimiento en un proceso activo que realizan los niños en constante interacción con el contexto permitiendo establecer relaciones y elaborar significados amplios y diversos como también reelaborar conceptos que han provenido de experiencias anteriores
- Todo juego puede ser utilizado como recurso educativo cambiando algunas cosas o transformando otras aprovechando favorablemente su diseño y otorgándole favorablemente un carácter lúdico
- La clave para lograr la relación armónica entre lo lúdico y el aprendizaje esta según Montessori y de acuerdo a lo que se observo en la practica del proyecto en aplicar la coordinación sensomotriz, en la seriación, en la percepción, en la percepción táctil y en la realización de ejercicios intencionales que pueden ser corpóreos o mentales para que el niño ponga en juego todas sus facultades físicas, intelectuales y emocionales.
- Para el niño el patrimonio cultural no es algo anticuado y le encanta conocerlo mas aun si s de una forma lúdica y significa además se reconoce que el hace parte activa de dicha sociedad

- El juego POR LAS RUTAS DE ARBOLEDA es una propuesta pedagógica y creativa acorde con las políticas educativas contemporáneas, eficaz para resolver problemas como el desvaloramiento del patrimonio cultural y puede ser utilizado no solo por los niños de quinto sino por cualquier niño o adulto que sobrepase este de grado de escolaridad o que tenga las capacidades cognitivas para hacerlo. También puede ser aplicable en diferentes áreas del conocimiento y por personas que no habiten el Municipio de Arboleda. Esto lo hace aun mas valioso.
- Los más satisfactorio fue materializar una idea en un producto que será útil en una sociedad educativa que va a servir para mejorar y transformar la realidad; y que al dejarlo en la universidad como evidencia talvez servirá de ejemplo para las nuevas promociones.

RECOMENDACIONES

- No debemos pensar que el juego es antitesis del aprendizaje y debemos utilizarlo mas dentro de nuestra labor docente para así romper la educaron tradicional y que el niño se sienta contento al ir a estudiar.
- Para que el juego tenga éxito se debe hacer la adecuada motivación y el docente guía debe preparar con anterioridad el material.
- El maestro esta llamado también a crear sus propias herramientas didácticas y no conformarse con las propuestas del ministerio que muchas oportunidades han sido un verdadero fracaso
- Para comprender a los niños debemos hacernos niños y pensar que para ellos el juego es algo serio.

BIBLIOGRAFIA

S. J, TAYLOR; R. BOGDAL, Introducción a los métodos cualitativos de investigación .Pág. 84 a 88 360 Pág.

DE LEVANE, Adolfo Filippi, monografía Municipio de Arboleda. Graficolor 1978.
Pág. 8 a 36 80 Pág.

CAJITA DE SORPRESAS, El niño y su mundo. Vol. 4 Pág. 180 a 183 240Pág

AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN (1983). Psicología Educativa: un punto de vista cognitivo. 2º ED. TRILLAS México. Pág. 204 a 208 420 Pág.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TECNICAS Y CERTIFICACION. Papel
formatos. Bogotá: ICONTEC, 2006-2007.

REVISTA: Alegría de Enseñar, fundación Antonio Restrepo: impreso en Colombia.
Pág. 53 60 Pág.

S. J. ALVAREZ, Jaime, Revista Cultura Nariñense, Vol. 9 N° 84 de Junio 1985.
Pág. 22 a 27 80 Pág.