

INNOVACIÓN RECURSO GENERADOR DE CONOCIMIENTO Y TRADICIÓN

**Estrategias y Herramientas Pedagógicas Innovadoras para rescatar elementos de  
Tradición Oral con Estudiantes de Grado Noveno de la Institución Educativa  
Departamental de Manta.**

**Luz Myriam Melo Morales**

**Universidad Tecnológica de Bolívar en Convenio con La Corporación Universitaria  
Minuto de Dios**

**Tutor**

**Dr. Alonso Ortiz Serrano**

**Nota del Autor**

Luz Myriam Melo Morales, Facultad de Ingeniería y Ciencias Empresariales,  
Universidad Tecnológica de Bolívar en Convenio con la Universidad Minuto de Dios, Maestría  
en Gestión de la Innovación. Email: Luzmo63hotmail.com

**Estrategias y Herramientas Pedagógicas Innovadoras para rescatar elementos de Tradición Oral con Estudiantes de Grado Noveno de la Institución Educativa Departamental De Manta.**

**Luz Myriam Melo Morales**

**Maestría en Gestión de la Innovación**

**Tutor**

**Dr. Alonso Ortiz Serrano**

**Doctor En Dirección De Empresas Universidad De Mondragón (España)**

**Universidad Tecnológica De Bolívar En Convenio Con La Corporación Universitaria**

**Minuto De Dios**

**Facultad De Ingeniería Y Ciencias Empresariales**

**Bogotá enero de 2017**

## **Agradecimientos**

A Dios por permitirme crecer en mi formación intelectual, filosófica y social, al Ministerio de Educación Nacional por medio de la Gobernación de Cundinamarca por brindarnos el apoyo para nuestro crecimiento profesional y humano.

A la universidad tecnológica de Bolívar en convenio con la Universidad Minuto de Dios por abrir sus puertas a la capacitación de los docentes de Cundinamarca, brindándonos herramientas y estrategias para mejorar las prácticas pedagógicas mediante la innovación y el desarrollo social para potenciar en nuestros educandos los valores, el liderazgo, la calidad humana así como la calidad educativa.

Al Doctor Alonso Ortiz Serrano por ser gestor de conocimiento y orientación profesional, a los docentes y jurados por cada uno de sus aportes, contribuciones y sugerencias.

A la Institución Educativa Departamental de Manta en cabeza de la Rectora Yolanda Inés Fonseca y compañeros docentes que participaron en la implementación de esta investigación por su apoyo y colaboración en el desarrollo de cada una de las estrategias aplicadas.

A estudiantes y comunidad de Manta que de diversas maneras se vinculó al proceso con sus valiosos aportes para el rescate de la tradición.

A mis padres, esposo, familiares y compañeros de maestría que me acompañaron en este proceso, por su optimismo y apoyo incondicional frente a cada uno de los retos que nos brinda la innovación y la educación. Mil gracias

## Contenido

Agradecimientos .....	3
Lista de Anexos.....	10
Capítulo I .....	11
1. Descripción del proyecto.....	11
1.1. Introducción .....	12
1.2. Objetivos y Justificación .....	13
1.2.1. Objetivo general.....	13
1.2.2. Objetivos específicos.....	14
1.4. Justificación .....	14
1.5. Resumen de capítulos .....	16
2. Capítulo II .....	19
2.1. Contexto y motivación .....	19
2.2. Caracterización de la Institución.....	25
2.3. Descripción del problema. ....	31
2.4. Planteamiento del problema. ....	37
2.5. Marco teórico.....	39
2.5.1. Antecedentes. ....	39
2.6. Marco conceptual .....	41
2.6.1. Innovación social.....	41

2.6.2. Concepto de innovación social y el desarrollo del proceso .....	42
2.6.3. Innovación educativa. ....	43
2.6.4. Estrategias pedagógicas .....	45
2.6.5. Herramientas.....	46
2.6.5.1. Aprender Haciendo.....	46
2.6.5.2.¿Por qué la tradición oral?.....	48
2.6.5.3. La lúdica como elemento motivador.....	49
2.6.5.4. Uso de herramientas Tic.....	53
2.6.5.5. Importancia de estas estrategias.....	55
2.6.6. Investigación educativa e innovación. ....	56
2.6.7. Investigación en y para la Acción. ....	59
2.7. Estado del arte .....	60
2.8. Tradición oral .....	68
2.8.1. Concepto. ....	68
2.8.2. Tipos de relatos. ....	71
2.8.3. Leyenda. ....	71
2.8.4. El cuento.....	72
2.8.4.1. Cuento realista.....	72
2.8.4.2. Cuento policial.....	73

2.8.5. Tics y tradición oral. ....	73
Capítulo III .....	74
3. Aspectos metodológicos .....	74
3.1. Estrategias innovadoras.....	75
3.2.Estrategia metodológica .....	76
3.3. Grupo focal.....	78
3.4. Tipo de investigación.....	78
3.5. Tipo de estudio.....	79
3.6. Población y muestra.....	81
3.7. Técnicas de recolección de información y participantes .....	82
3.7.1. La entrevista. ....	82
3.7.2. Cuestionario. ....	83
3.7.3. Observación participante. ....	83
3.7.4. Grabación de videos y audio. ....	84
3.7.5. Aplicativo Software Hot potatoes. ....	84
Capitulo IV .....	85
4. Análisis de la información .....	85
4.1. Cuestionario dirigido a estudiantes de noveno .....	85
4.2.Análisis de resultados obtenidoscuestionario de aprendizaje.....	91

Capítulo V .....	98
5. Implementación .....	98
5.1 Primera estrategia: Aprender haciendo.....	100
5.1.1. Comunicación e involucramiento. ....	101
5.1.2 El momento de escribir. ....	103
5.2. Segunda estrategia “la lúdica como elemento innovador” .....	104
5.2.1. Juego de roles.....	105
5.2.2. Juegos tradicionales.....	106
5.2.3. Dramatización .....	106
5.2.4. Rally de integración lúdico académica.....	108
5.3.Tercera estrategia“Uso de herramientas Tic en la re-significación de nuestra identidad” .....	109
Capítulo VI.....	114
6. Resultados .....	114
7. Conclusiones .....	118
8. Prospectiva.....	120
9. Referencias.....	121
10. Bibliografía .....	127
11. Anexos.....	133

## Lista de Tablas

<i>Tabla 1: Proyecciones de Población.....</i>	22
<i>Tabla 2: Proyecciones de Población Urbana y Rural .....</i>	23
<i>Tabla 3: Usuarios con Prestación de Servicios Públicos. ....</i>	24
<i>Tabla 4: Matrícula 2015 IED Manta.....</i>	27
<i>Tabla 5: Registro Estabilidad Familiar. ....</i>	28
<i>Tabla 6: Matriz DOFA .....</i>	34
<i>Tabla 7: Matriz DOFA.....</i>	35
<i>Tabla 8: ¿Si contestó si en la anterior pregunta qué tipo de elemento conoce sobre la tradición oral?.....</i>	90
<i>Tabla 9. Importancia de conocer la Tradición Oral.....</i>	91
<i>Tabla 10: SEXO.....</i>	92

## Lista de Figuras

<i>Ilustración 1. Mapa División Política del Municipio. ....</i>	21
<i>Ilustración 2. Institución Educativa Departamental de Manta. ....</i>	25
<i>Ilustración 3. Actividad lúdica con estudiantes.....</i>	50
<i>Ilustración 4. Collage Actividades Realizadas en el Desarrollo de la Investigación .....</i>	75
<i>Ilustración 5. Estrategia Metodológica.....</i>	76
<i>Ilustración 6. Grupo Focal de esta Investigación. ....</i>	78
<i>Ilustración 7. Pregunta 1: ¿Qué es tradición oral? .....</i>	86
<i>Ilustración 8. Respuestas Reconocimiento de la Tradición Oral como Costumbres. ....</i>	96
<i>Ilustración 9. Conocimiento sobre la Leyenda Aguacías.....</i>	96
<i>Ilustración 10. Resultados sobre el Reconocimiento del Mito Las Brujas.....</i>	97
<i>Ilustración 11. Conocimiento sobre el mito que describe el origen del Universo. ....</i>	98
<i>Ilustración 12. Evidencia de visita al Ancianato.....</i>	101
<i>Ilustración 13. Evidencia de Estudiantes Escribiendo.....</i>	103
<i>Ilustración 14. Evidencia de Dramatización Leyenda Cucacuy. ....</i>	105
<i>Ilustración 15. Rally de Integración Lúdica Académica. Septiembre 2015.....</i>	108
<i>Ilustración 16. Uso de herramientas TIC, Utilizando Software Hot potatoes.....</i>	111

## Lista de Anexos

<b>Anexo A.</b> Cuestionario aplicado al inicio y al final del proceso.....	132
<b>Anexo B.</b> Formato entrevista adulto mayor con relación a los Mitos .....	134
<b>Anexo C.</b> Ficha observación. ....	135
<b>Anexo D.</b> Registros de la experiencia en las sedes rurales. ....	136
<b>Anexo E.</b> Registro aplicación de herramienta Tic en sedes rurales. ....	138
<b>Anexo F.</b> Evaluación. Apropiación de conocimientos posterior a la aplicación de herramienta Tic. ....	140
<b>Anexo G.</b> Percepción por parte de los docentes frente al uso de herramienta Tic.	141
<b>Anexo H.</b> Registro fotográfico primera estrategia “Aprender haciendo”.....	142
<b>Anexo I.</b> Segundo momento: Escribir.....	143
<b>Anexo J.</b> Evidencias fotográficas segunda estrategia “La lúdica como elemento motivador”. ....	144
<b>Anexo K.</b> juego de roles y dramatizaciones.....	144
<b>Anexo L.</b> rally.....	145
<b>Anexo M.</b> Evidencias uso de herramientas Tic. Evaluación con el software Hot Potatoes. ...	146
<b>Anexo N</b> Trabajos realizados por estudiantes página Calameo y YouTube...	147
<b>Anexo Ñ.</b> Evidencia fotográfica algunos Personajes entrevistados. ....	148
<b>Anexo O.</b> Muestra Entrevistas tipo I realizadas. ....	149
<b>Anexo P.</b> Adaptación relatos Mitos y leyendas.....	153
<b>Anexo Q.</b> Muestra coplas.....	166
<b>Anexo R.</b> Muestra vídeos. El mohán.....	176

## Capítulo I

### 1. Descripción del proyecto

La presente investigación ha sido enfocada en la experiencia investigativa desarrollada en la Institución Educativa Departamental de Manta Cundinamarca, enmarcada en el proyecto **“Estrategias y herramientas pedagógicas innovadoras para rescatar elementos de tradición oral con estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Departamental de Manta”** utilizando la metodología de investigación descriptiva –exploratoria con un enfoque de análisis de datos cualitativo, para dar solución a la problemática observada en el proceso formativo, evidenciada en la apatía, falta de identidad, desconocimiento de elementos relevantes del contexto, falta de motivación frente al proceso educativo, pérdida de valores y violencia intrafamiliar, factores que han contribuido a la deserción escolar,

De esta manera, la investigación se enfocó en la aplicación de tres estrategias: Aprender haciendo, la lúdica como elemento generador de conocimiento y tradición y el uso de las TIC para dinamizar procesos. Los resultados de este proceso se han evidenciado en la participación y autonomía de los estudiantes en la primera fase; en la fase lúdica, se logró motivar a los estudiantes, por medio del juego como elemento de apropiación se potencializaron conocimientos; con el uso de herramientas TIC los jóvenes sistematizaron y recrearon mitos, leyendas y hechos históricos del municipio, que servirán como referente a futuras generaciones.

Por medio de las Tic se elaboraron herramientas con estudiantes, que serán llevadas a las sedes rurales para ser utilizadas en la formación de futuras generaciones.

## 1.1. Introducción

Con frecuencia se dice “Un pueblo sin memoria está condenado a desaparecer” (Pereira, 2015, pág. p.13). Frase que permite determinar cuán importante es la historia como experiencia que describe, interpreta y analiza la evolución, aportes, adelantos de una sociedad específica en un lugar determinado.

El estudio de diversas temáticas relacionadas con la historia revisten de gran importancia puesto que promueven en el estudiante facultades para enriquecer, conocer y reflexionar sobre los acontecimientos que sucedieron y suceden en su vida familiar y su entorno social cuyas raíces provienen de nuestros antepasados....Las ciencias sociales pretenden abordar, desde su especificidad y universalidad, la experiencia de la cotidianidad del ser humano en sociedad, a través del tiempo, para explicar, comprender y reflexionar sobre los acontecimientos o hechos que han construido la realidad histórica. (Ramos C. A., 2011, pág. 32)

El presente estudio permitió a los estudiantes consultar los elementos de la tradición oral en su entorno comunitario (veredas, municipio, hogar del adulto mayor), sistematizar dicho proceso con la orientación docente. Apropiar conocimientos por medio de la lúdica y el juego.

De manera innovadora los jóvenes presentaron esas tradiciones a la comunidad y a sus compañeros de sedes rurales, utilizando las Tics, por medio de videos, álbumes fotográficos, entrevistas, por último representaciones de los estudiantes que permitirá a sedes con dificultades de conectividad, re-significar la cultura y tradición del municipio.

Al hacer partícipes a los estudiantes en dicho proceso se logró la apropiación de elementos de tradición propia de municipio, la motivación y participación en el aprendizaje y a su vez se involucró a

la comunidad educativa, quienes luego de observar los videos elaborados con los estudiantes han tenido la oportunidad de hacer comentarios y evaluar las actividades.

De igual manera y con el objeto de motivar a la colonia mantuna residente en Bogotá, los estudiantes elaboraron y colgaron algunos videos en youtube para que puedan tener acceso todos los interezados.

Actualmente podemos resaltar que las comunidades y pueblos son los encargados de difundir su historia y cultura, aunque existen otras fuentes importantes, los pueblos son más conscientes de que ellos mismos son responsables en gran parte de reconstruir de manera colectiva su historia, su identidad, jugando un papel importante la oralidad como fuente histórica (Pellón, 2004).

Según este mismo autor (Pellón, 2004), las tradiciones orales han ocupado un lugar destacado en la recuperación de acontecimientos pasados donde se afirma que la experiencia permite ser reconocida como fuente histórica, gracias a la acumulación de conocimientos que nos pueden comunicar los abuelos, teniendo en cuenta que toda fuente, cualquiera que sea debe ser sometida a análisis e interpretación objetiva. Este trabajo investigativo tiene como finalidad rescatar algunos elementos de tradición oral con estudiantes de grado noveno, para fomentar la identidad, el interés y motivación de los jóvenes frente a los procesos educativos, la apropiación, reconocimiento y valoración de su contexto.

## **1.2. Objetivos y Justificación**

### **1.2.1. Objetivo general.**

Rescatar elementos de tradición oral del municipio de Manta, con estudiantes de grado noveno, mediante la aplicación y desarrollo de estrategias y herramientas innovadoras, fomentando el uso de las TIC en su sistematización y proyección a la comunidad.

### **1.2.2. Objetivos específicos.**

- Orientar y desarrollar prácticas pedagógicas innovadoras que permitan la apropiación de conceptos básicos de tradición oral con estudiantes de grado noveno.
- Identificar y recolectar los principales elementos de tradición oral en los adultos del municipio de Manta, mediante la metodología “aprender haciendo”.
- Seleccionar, sistematizar y llevar a las áreas rurales sin acceso a internet una herramienta de tradición oral que sirva como referente a las nuevas generaciones.
- Implementar la lúdica como elemento motivador para la apropiación de elementos de tradición oral.

### **1.3. Problema objeto de investigación**

¿Qué estrategias y herramientas innovadoras pueden implementarse para rescatar elementos de tradición oral, que permitan motivar a los estudiantes de grado noveno, contribuir con el mejoramiento académico, y como pueden colocarse al servicio de nuevas generaciones?

### **1.4. Justificación**

La propuesta de estudio en la Institución Educativa Departamental se fundamenta en la utilización de estrategias innovadoras que contribuyan a rescatar en los estudiantes elementos de tradición oral teniendo en cuenta las dificultades observadas en el proceso académico como: la apatía, el bajo desempeño académico, la falta de identidad generada por la visión que ofrece la realidad frente a un proyecto de vida, la pérdida de interés por lo propio, desconocimiento de aspectos relevantes de su contexto, pérdida de valores, situación de intolerancia y violencia intrafamiliar, problemática que ha contribuido con el bajo desempeño académico y la deserción escolar entre otros factores.

Se busca incentivar en los estudiantes el respeto, la tolerancia, el reconocimiento de valores, el fortalecimiento y recopilación de elementos de tradición oral propios del municipio ya que este no cuenta con un historial que permita ser referente para futuras generaciones. A su vez se propone la promoción de espacios de consulta para motivar la investigación y comunicación asertiva fomentando una cultura de investigación, promoción de la lectura mediante la innovación en las prácticas pedagógicas, con el uso adecuado de las Tic y sus nuevas modalidades.

Este proyecto se enfoca en identificación, recolección, sistematización de elementos de tradición oral del municipio de Manta para devolver a las generaciones futuras dichos conocimientos, mediante la utilización de herramientas TIC como uso innovador, permitiendo que los estudiantes aporten en cada uno de los procedimientos, siempre orientados por el docente y adquieran capacidad no solo de investigar, sino de interpretar hechos del pasado que fortalecen la historia de su contexto, siguiendo los conceptos de (De Frascati, 2003, pág. 8) quien hace referencia al desarrollo experimental: “la investigación en este caso es utilizada mediante la experiencia práctica y se enfoca en producción de materiales, productos o dispositivos”

A su vez, aquí con la aplicación de prácticas innovadoras se busca fortalecer la enseñanza de las ciencias sociales y actuar como referente motivador para otras áreas, en busca de la gestión adecuada de conocimientos y tradiciones que de no tenerse en cuenta permitirán el olvido, y la pérdida de identidad (MEN, 2000).

En el marco de la evaluación institucional se ha promulgado la apropiación por parte de los docentes de prácticas innovadoras para el fortalecimiento del saber académico y el mejoramiento en los desempeños en las pruebas saber. La aplicación de esta propuesta de acuerdo con el (PEI, 2015) se

enfatisa en el horizonte institucional. “Formadores de hombres libres comprometidos con el cambio social”. (p.2)

La oportunidad que ofrece este proyecto es el conocimiento existente en la población mayor que puede ser compartido con los jóvenes de grado noveno, permitiendo la apropiación, reconstrucción, análisis de fuentes, organización de conceptos, búsqueda de otras fuentes si las hay permitiendo en los estudiantes el reconocimiento de la tradición e historia de sus antepasados para interpretar, comparar y manifestar inquietudes que surjan en el proceso, además de identificar los valores que cada relato puede tener en su fondo, y como estos valores pueden cambiar con el paso del tiempo.

El uso de herramientas Tic podrá ser aprovechado para motivar a los estudiantes en el proceso y encaminarlos a la utilización adecuada de estos recursos promoviendo el valor que puede tener en nuestro tiempo como forma de retroalimentación y encuentro generacional mostrando resultados alcanzados en cada etapa.

### **1.5. Resumen de capítulos**

El capítulo I realiza una descripción general de la forma como se aplicó el proyecto y cuáles son las intenciones. El objetivo general precisa la aplicación y desarrollo de estrategias innovadoras que permitan la solución de un problema existente en la Institución Educativa Departamental, donde se observa el desinterés y la apatía o falta de motivación de los estudiantes por variados aspectos; por ello se habla de la relación que existe entre las ciencias sociales y la forma como a partir de esta área se crean estrategias que propicien participación, interés y apropiación de conceptos. Se describen los objetivos que se han propuesto para el desarrollo de la investigación mostrando la importancia que tiene para un grupo social su identidad y tradición.

El capítulo II presenta el contexto en el cual se desarrolla la investigación, correspondiente al municipio de Manta Cundinamarca, población ubicada la nororiente de Cundinamarca, cuya actividad principal es la agricultura con producción básica. Se hace una descripción correspondiente a la Institución educativa, su énfasis de formación en procesamiento de alimentos, señalando que la mayoría de estudiantes corresponde al sector rural de la población cuya sede central administra 14 sedes rurales y una sede primaria urbana. Este capítulo muestra por medio de un cuadro de matrícula de 2015, el número de estudiantes por sede y en nivel socioeconómico en su mayoría corresponde al nivel 1 y 2 del SISBEN.

En este apartado se muestran las dificultades observadas en los estudiantes como la apatía, falta de motivación, falta de compromiso; como elementos relevantes para la formulación de un proyecto que beneficie a los estudiantes y se proyecte a la comunidad.

El capítulo III explica la metodología aplicada durante el proceso. Investigación empírica de tipo exploratoria – descriptiva con análisis de datos de enfoque cualitativo, con el objeto de rescatar elementos de tradición oral del municipio cuya indagación se realizó con fuentes de primera mano, personas adultas del municipio que tienen el conocimiento pertinente y aportaron significativamente dentro del proceso. Se aclara que en este tipo de estudio, no hay acciones de experimentación, las variables independientes no se manipulan porque ya han sucedido, por lo que la lleva a convertirse en una investigación con carácter empírica.

En el capítulo IV se explica de manera jerárquica el orden de aplicación y desarrollo de cada una de las estrategias innovadoras implementadas en la Institución Educativa Departamental con estudiantes de grado noveno, como son: “Estrategia aprender haciendo” donde los estudiantes participan

directamente en la recolección de información por medio de entrevistas a personas adultas que puedan brindar información válida, escuchan, se comunican y transcriben las diversas entrevistas realizadas en las diferentes salidas.

En cuanto a la segunda estrategia, la lúdica como elemento motivador apoya el proceso de apropiación de conceptos clave, fomenta la motivación, la autonomía y al trabajo en equipo, se demuestra como a través del juego y la lúdica se promueve el trabajo colaborativo y por medio del reto se conjuga la academia con la lúdica.

La tercera estrategia, uso de herramientas TIC permitió la sistematización de acciones y procesos implementados en este proyecto y como elemento de evaluación en cada estrategia, la participación de los estudiantes se ha enriquecido, gracias a la apropiación de aplicaciones que permitieron presentar un registro adecuado de las actividades realizadas como cartillas didácticas, videos y documentales.

El capítulo V, hace referencia a la implementación de actividades innovadoras, de forma explícita describe las estrategias aplicadas relacionadas en tres fases: Aprender haciendo, parte de la experiencia que tienen los estudiantes directamente con los adultos mayores para la recopilación de información pertinente a la investigación, quienes bajo la orientación del docente contribuyen directamente con el reconocimiento de la tradición oral del municipio, esta etapa se subdivide en: escuchar, escribir y sistematizar.

La lúdica como elemento motivador, describe como a través del juego de roles, el rally de integración y otras actividades lúdicas se promovió la apropiación de términos, conocimiento de mitos,

valores que se encuentran inmersos en los mitos, y permitió de manera creativa recordar los elementos que hacen parte de la tradición oral en el municipio.

En cuanto a la tercera estrategia el uso las Tic se describen las diferentes actividades realizadas para utilizar las herramientas con las que se dispone en la institución para potencializar de manera creativa su uso y elaborar materiales para ser utilizados en sedes que no tienen acceso a internet.

En el capítulo VI se hace la explicación y análisis de datos que evidencian el proceso realizado, mostrando el proceso sede su inicio hasta su finalización, allí se evidencian resultados positivos.

Como etapa final se muestran resultados de la investigación, haciendo énfasis en las herramientas creadas por los estudiantes, el cumplimiento de cada uno de los objetivos específicos, las fortalezas y debilidades, como la proyección de futuros trabajos a partir de la presente investigación.

Por último se anexan evidencias de algunas entrevistas sistematizadas, fotografías, link de videos realizados por estudiantes, libro en calameo como resultado de la investigación, pantallazo de software Hot potatoes, utilizado en el proceso evaluativo de los estudiantes, fotografías que evidencian cada una de las estrategias aplicadas.

## **2. Capítulo II**

### **2.1. Contexto y motivación**

La motivación para la aplicación y desarrollo de esta investigación se ha fundamentado en las carencias observadas en el grupo de estudiantes, que por su nivel socioeconómico, características rurales y falta de interés en las actividades académicas, ha conllevado a la problemática expuesta que radica en

la apatía, la falta de reconocimiento por su identidad, el bajo desempeño académico, la deserción escolar.

Se busca contribuir positivamente en la solución al problema de tipo social que involucra a una comunidad que aún en medio de la modernidad adolece de recursos necesarios para el desarrollo y fomento de una cultura de apropiación y valoración de su identidad, partimos describiendo el contexto social en el que los jóvenes se desenvuelven:

El municipio de Manta está ubicado en el nororiente del departamento de Cundinamarca, a 90 km de Bogotá, en la provincia de Los Almedas, región Cundiboyacense conocida como Valle de Tenza. Forma el límite de Cundinamarca con el departamento de Boyacá, limitando al oriente con los municipios de Guateque y Guayatá. Geográficamente el territorio que conforma el municipio de Manta se ubica en un costado de la cordillera oriental de los Andes colombianos es un terreno montañoso de irregularidades pronunciadas con una única altiplanicie donde se ubica la zona urbana (Alcaldía de Manta, 2012).

La siguiente grafica permite identificar la división veredal del municipio de Manta en donde se observa la sede central delimitada con color rojo. La mayoría de sedes presentan dificultades de conectividad debido a la ubicación y zona montañosa (Alcaldía de Manta, 2012).



Ilustración 1. *Mapa División Política del Municipio.*

Fuente. Alcaldía de Manta Planeación.

Manta es un municipio básicamente rural con extensas zonas geográficas que conforman el área permitiendo que se faciliten sus actividades de producción básica. De allí que el 81% de la población mantuna habita en el área rural tal como se puede observar en la siguiente tabla.

El municipio es destacado por poseer más del 90% de su territorio agro- ecosistemas, siendo el sector agropecuario uno de sus principales ejes económicos. De acuerdo con (PDM, Manta., 2012) Los cultivos destacados son: pimentón, café, tomate. Habichuela, caña de azúcar, maíz, yuca, algunos frutales como durazno, tomate de árbol, mora, entre otros. (p.24)

Así mismo, según el (PDM, Manta., 2012) en cuanto al sector agrícola, este:

Se caracteriza por emplear técnicas tradicionales, no sostenibles, sin mayor diversificación, de baja competitividad, además no existe mercadeo (comercialización, ni

procesos de pos cosecha). Los agricultores del municipio de Manta son pequeños propietarios, cuyo uso del suelo y manejo de cultivos tradicionales se realiza de manera poco sostenible, puesto que emplean prácticas no consecuentes con un manejo productivo y racional del suelo. Gran parte de la producción municipal es para el autoconsumo, entre los cuales se destacan los siguientes productos: papa, yuca, arracacha, plátano, fríjol, maíz, arveja, hortalizas, verduras, frutas destacándose el durazno, la mora y otras en pequeñas cantidades.(p. 24)

Los datos estadísticos referenciados por el último censo 2005 muestran la realidad del municipio en el que su población se ha estancado, si observamos el comportamiento desde el 2005 a la actualidad, cuya población prácticamente continúa entre los 4.627 y 4.766 en el último año; por lo que no se observan comportamientos significativos en aumento o descenso de población.

La razón de esto, es precisamente la falta de oportunidades para los jóvenes una vez terminado su bachillerato, factor que determina el desplazamiento a las ciudades en busca de mejores posibilidades de bienestar (Alcaldía de Manta, 2012), aumentando las dificultades de adaptación a contextos urbanos, el hecho de que en su gran mayoría provienen de la zona rural del municipio.

**Tabla 1: Proyecciones de Población**

AÑO	TOTAL POBLACIÓN	HOMBRES		MUJERES	
		No. Habitantes	Participación Porcentual	No. Habitantes	Participación Porcentual
2005	4627	2.306	49,8%	2.321	50,2%
2006	4.618	2.303	49,9%	2.315	50,1%
2007	4.622	2.300	49,8%	2.322	50,2%
2008	4.625	2.303	49,8%	2.322	50,2%
2009	4.627	2.306	49,8%	2.321	50,2%
2010	4.647	2.311	49,7%	2.336	50,3%
2011	4.654	2.315	49,7%	2339	50,3%
2012	4.676	2.318	49,8%	2345	50,2%

Fuente: DANE Proyecciones de Población - Estimaciones con base en Censo 2005

Como se puede apreciar en la tabla 1, la población predominante en el municipio se concentra en la zona rural (...) lo que indica que es una provincia con menor grado de urbanización en el departamento caracterizándose Tibirita y Manta como municipios con menor población. De acuerdo con las proyecciones de población (DANE, 2005): la población actual es de 4.766 habitantes, de los cuales la población urbana corresponde al 19% mientras que la población rural es el 81%, como se observa en la siguiente tabla, observada en los archivos de la (Alcaldía de Manta, 2012).

**Tabla 2: Proyecciones de Población Urbana y Rural**

POBLACIÓN TOTAL	POBLACIÓN URBANA		POBLACIÓN RURAL	
4.676	889	19%	3.787	81%

**Fuente:** DANE Proyecciones de Población - Estimaciones con base en Censo 2005

Al concentrarse la mayoría de población en la parte rural, se identifica la necesidad de ofertar la posibilidad de incrementar actividades que generen expectativas en los estudiantes y que además vinculen a la comunidad por lo que la aplicación de estrategias innovadoras facilitan el proceso de reconocimiento de la tradición, su apropiación y además permiten fortalecer la optimización de recursos digitales con los que cuenta la Institución permitiendo el desarrollo de la presente investigación.

Otro elemento determinante para la aplicación de este proyecto se evidencia en la tabla 3 que discrimina los servicios con los que cuenta la población mantuna, especialmente las sedes rurales, esta necesidad puede ser suplida con la utilización las Tic como elemento de sistematización para contribuir positivamente en la creatividad de los jóvenes mediante la elaboración de videos,

presentaciones, y nuevos referentes de identidad para el municipio generando expectativas para el aprovechamiento de los recursos tecnológicos existentes de manera productiva.

En la tabla 3 podemos observar los recursos con los que cuentan las familias de los estudiantes y en esta podemos analizar que son pocas las familias que cuentan con todos los recursos básicos y el panorama de los jóvenes es desalentador.

La tabla 3 muestra la carencia de servicios básicos en algunas de las familias de las veredas, lo que incide altamente con el cumplimiento de actividades, determina un índice bajo en las comunicaciones y se ve reflejado en el incumplimiento de actividades académicas por parte de los estudiantes por falta de estos servicios.

**Tabla 3: Usuarios con Prestación de Servicios Públicos.**

VEREDA	ENERGIAELECTRICA		ALCANTARILLADO		TELÉFONO		RECOLECCIÓN DE BASURAS		ACUEDUCTO	
	CON SERVICIO	SIN SERVICIOS	CON SERVICIO	SIN SERVICIOS	CON SERVICIO	SIN SERVICIOS	CON SERVICIO	SIN SERVICIOS	CON SERVICIO	SIN SERVICIOS
CASCO URBANO	256	3	251	8	128	131	245	14	259	0
PENAS	74	13	0	87	0	87	0	87	45	42
BERMEJAL	115	12	1	126	8	119	0	127	75	52
SALITRE	50	3	0	53	4	49	0	53	41	12
CABRERA	79	14	2	91	17	76	1	92	71	22
MANTA GRANDE ARRIBA	68	8	0	76	12	64	0	76	22	54
FUCHATOQUE	42	1	2	41	3	40	0	43	40	3
MINAS	41	2	0	43	0	43	0	43	23	20
PALO GORDO	24	6	0	30	3	27	0	30	26	4
QUIMBITA	49	8	0	57	1	56	0	57	20	37
MANTA GRANDE ABAJO	39	5	0	44	1	43	0	44	29	15
SALGADO	40	3	0	43	0	43	0	43	33	10
CAPADOCIA	35	6	0	41	0	41	0	41	21	20
CUBIA	38	2	0	40	0	40	0	40	31	9
JUAN GORDO	63	9	0	72	0	72	0	72	50	22
PALMAR ARRIBA	112	18	0	130	0	130	0	130	55	75
PALMAR ABAJO	35	7	0	42	0	42	0	42	14	28
MADRID	64	4	0	68	0	68	0	68	44	24
BOSQUE	22	2	0	24	0	24	0	24	6	18
TOTAL DE VIVIENDAS	1246	126	256	1116	177	1195	246	1126	905	467

Fuente: *Infancia y adolescencia 2015. Alcaldía municipal Manta Cundinamarca*

Como se evidencia en la tabla anterior los índices de servicios públicos en el municipio muestran que especialmente en la zona rural los servicios son precarios para algunas familias, especialmente las

más apartadas del casco urbano, por dificultad del terreno, especialmente la señal de Tv es muy baja, de esta manera el servicio de internet presenta problemas de conectividad y cobertura.

De acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional, el municipio de Manta cuenta con una Institución educativa Central que administra 14 sedes rurales y una sede de primaria urbana. Además de una sede de pos primaria (IED de Manta , 2015), convirtiéndose en la única institución educativa de carácter público que presta el servicio de educación en la jurisdicción municipal.

## **2.2. Caracterización de la Institución.**



*Ilustración 2.* Institución Educativa Departamental de Manta.

La Institución Educativa Departamental de Manta está ubicada en el sector urbano, la población atendida es mixta, actualmente asisten 636 estudiantes. La institución cuenta con niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media técnica con especialización en procesamiento de alimentos, ofrece grado obligatorio de Educación Preescolar en la sede Jardín Infantil Urbana y en las sedes rurales.

La institución ofrece la educación para adultos mayores de quince años mediante el programa de Sistema de Aprendizaje Tutorial (SAT)

En cada una de las sedes rurales los profesores de planta y provisionalidad suplen el servicio de preescolar hasta Quinto de Primaria y en el sector urbano cada docente dirige un curso.

En la sede Central de la IE de Manta, los docentes orientan cada asignatura según su perfil profesional y en la sede Juan Gordo dos docentes orientan las áreas de la Básica secundaria para satisfacer la prestación del servicio Educativo, en relación con el número de estudiantes que no permite la orientación de asignaturas de acuerdo al perfil profesional de los docentes.

Desde el año 2013, se ha observado una variación en el número de estudiantes matriculados puesto que se registró una matrícula de 668 estudiantes, en 2014 descendió a 640, 2015 subió a 759 estudiantes y el 2016 se encuentran matriculados 636 estudiantes como se evidencia en el sistema de información de gestión educativa SIGES, por lo que la población estudiantil ha variado significativamente en el período de cuatro años.

Estas variaciones, pueden obedecer a factores externos de la misma institución tales como el mismo comportamiento de migración e emigración de la población flotante existente en el municipio, hecho que no excluye la posibilidad de la existencia de causas directas de los planes y ejercicios institucionales.

En la tabla siguiente se observa además el nivel socioeconómico de los estudiantes y la variación de acuerdo con la sede educativa, a fin de entrar a analizar en detalle lo que se viene exponiendo.

La siguiente tabla muestra el número de estudiantes matriculados por sede, evidencia la variación numérica entre sede rural y expresa la deserción escolar que se ha intensificado debido a factores como la inestabilidad familiar, la baja motivación, la baja autoestima.

**Tabla 4: Matrícula 2015 IED Manta.**

<b>SEDE</b>	<b>ESTUD</b>	<b>NIVEL SOCIO</b>
CENTRAL	347	
JARDIN	13	
FATIMA	124	
PEÑAS	9	EL MAYOR PORCENTAJE DE LOS ESTUDIANTES SE ENCUENTRAN EN ESTRATO 1 Y ESTRATO 2.
SALITRE	7	
BERMEJAL	10	
M.GRANDE ARRIBA	10	
M.GRANDE ABAJO	7	
<b>SEDE</b>	<b>ESTUD MATRICULADO</b>	<b>NIVEL SOCIOECONOMICO</b>
P.ARRIBA	34	
P.ABAJO	8	
QUIMBITA	21	
SALGADO	17	EL MAYOR PORCENTAJE DE LOS ESTUDIANTES SE ENCUENTRAN EN ESTRATO 1 Y ESTRATO 2.
MINAS	20	
CUBIA	18	
JUANGORDO	45	
SALGADO	17	
EDUCACIÓN DE ADULTOS	39	
<b>TOTAL</b>	<b>759</b>	

Fuente: (IED de Manta , 2015)

La tabla anterior muestra la distribución de estudiantes por sede, así como el número de estudiantes matriculados para el año anterior (IED de Manta , 2015).

El Proyecto Educativo Institucional está orientado en la formación de bachilleres técnicos en “Procesamiento de Alimentos” con base en el desarrollo integral; capacitándolos para generar Empresa y/o continuar estudios de educación superior en pro de una mejor calidad de vida, con una visión proyectada a reflejar en diversos ámbitos la formación ética, científica y técnica de sus egresados y en los conocimientos de industrialización y procesamiento de alimentos, que les permite adquirir competencias básicas para desempeñarse dignamente en el mundo social y laboral. (PEI, 2015, pág. 4)

En cuanto a la estabilidad familiar de los estudiantes de la sede Central, presentan familias disfuncionales debido a la situación de los padres de familia en el aspecto económico, cuando estos, no encuentran sustento deben desplazarse a la ciudad dejando a sus hijos con parientes, madre, hermanos mayores. Lo cual queda evidenciado en la siguiente tabla.

**Tabla 5: Registro Estabilidad Familiar.**

Grado	Acompañamiento Familiar Sede Central.					Total
	Ambos Padres	Mamá	Papá	Abuelos	Otros	
601	15	4	3	2	1	23
602	12	8	1	2	0	23
701	15	4	3	4	2	27
702	12	11	0	4	0	27
801	12	6	0	0	1	19
802	12	5	1	0	0	18
901	16	9	4	3	0	32
902	20	5	2	3	0	30
1001	15	5	3	3	4	30
1002	16	9	2	5	0	28
1101	15	10	3	1	0	30
1102	12	2	10	1	0	26
Total	174	72	32	28	4	313

*Fuente Institución Educativa Departamental PEI 2016*

La tabla anterior muestra como en la sede central solo 179 estudiantes presentan una familia disfuncional conformada por madre y padre, 67 estudiantes viven con la mamá, 32 estudiantes viven con el papá, 28 con los abuelos y 4 estudiantes viven con un pariente cercano pariente cercano.

Este es otro índice que afecta negativamente el proceso académico puesto que los jóvenes no tienen un control por parte de sus padres, en el caso de las madres cabeza de familia, deben trabajar para mejorar sus condiciones de vida y los jóvenes permanecen la mayor parte del tiempo solos cuando salen del colegio, en el caso de quienes viven con abuelos es aún más difícil la situación porque los adultos mayores de 60 años, no pueden controlar adecuadamente a los estudiantes, ya que por su edad o salud no están en situación considerable para apoyar en los procesos académicos y controlar sus actividades.

Existen actualmente dificultades de aprendizaje por diferentes factores, uno de ellos asociado a la insatisfacción por parte de los estudiantes al egresar, ya que el municipio no cuenta con empresas sólidas para vincular a estudiantes técnicos al culminar su bachillerato y la economía del municipio es muy baja; motivo por el cual los jóvenes deben trasladarse a la ciudad en busca de mejores oportunidades ya sea a nivel laboral como formativo.

Además existen debilidades en cuanto a la estabilidad familiar ya que la mayoría de familias son disfuncionales, por motivos de violencia, factores económicos y sociales; los padres o en algunos casos las madres han tenido que emigrar a la ciudad en busca de empleo, dejando a sus hijos bajo la responsabilidad de adultos mayores, generalmente sus abuelos, incluso de hermanos mayores u otros miembros de la familia (tíos, primos o parientes, vecinos), contribuyendo a la inestabilidad familiar y social ya que los jóvenes que no tienen un control adecuado pierden el interés frente a actividades

académicas y prefieren optar por la deserción escolar, buscando medios de ganancia económica para subsistir, o simplemente para el consumo de alcohol.

Consecuente con la problemática descrita la investigación educativa se ha empeñado en fortalecer las prácticas educativas para fomentar en los discentes el interés, compromiso, responsabilidad e identidad mediante la aplicación del proyecto **Estrategias y Herramientas pedagógicas Innovadoras para Rescatar Elementos de Tradición Oral con Estudiantes de Grado Noveno**, grupo en el cual se profundiza la problemática descrita, buscando alternativas de solución a las mismas.

La educación es una acción transformadora de la persona y de la sociedad. El aprendizaje de la Institución es realmente educador cuando influye sobre la persona considerada en forma integral, como un sujeto que es parte de una comunidad, que es consciente y responsable de sus actos, que comprende el mundo que lo rodea, que se relaciona adecuadamente con las demás personas y con su ambiente, que participa activa y conscientemente en su propio desarrollo y en el desarrollo de la comunidad.

En cuanto a la relación Colegio Comunidad este se convierte en la base misma del desarrollo local; presta su servicio educativo, centrando los esfuerzos en la búsqueda de un mejor bienestar y en el logro de una calidad de educación que responda a los intereses y necesidades de la población local, regional.

Se pretende que todos los procesos de educación – acción sean compartidos con la comunidad, aprovechando los recursos con que se cuenta convirtiéndolos en factores positivos de bienestar y mejoramiento de sus condiciones de vida e ingresos económicos, aprovechando los avances tecnológicos, ya existentes y los que se puedan adquirir en adelante (IED de Manta , 2015).

A nivel municipal se desarrollan algunas actividades que tienen que ver con la tradición y cultura pero estas son realizadas por las personas adultas de la población, por tanto el objetivo de este proyecto es lograr la vinculación de los jóvenes a estas actividades mediante la apropiación de conceptos y saberes de los abuelos para beneficio de la comunidad puesto que se requiere de las nuevas generaciones para su continuidad, de lo contrario estas actividades tienden a desaparecer.

La investigación permite rescatar con estudiantes, iniciando por el grado noveno algunos elementos de tradición oral que contribuyan a fortalecer la identidad del municipio, vinculando a los jóvenes en el proceso de investigar, aprehender y compartir los saberes de los abuelos mediante tres procesos innovadores: Aprender Haciendo, la lúdica como elemento motivador y las nuevas tecnologías para registrar las diferentes acciones y momentos, como elemento de registro de procesos, conocimientos y elemento de evaluación, generando la motivación y participación activa de los estudiantes.

### **2.3. Descripción del problema.**

La juventud presenta en la actualidad un distanciamiento entre lo moderno que es su contexto y lo ancestral que es su pasado y referente histórico, por ello cuando se pretende relacionar aspectos culturales en los estudiantes se observa desconocimiento, desinterés, apatía y falta de motivación frente a su pasado, ya que para ellos solo es conocido el presente, por lo que su identidad cultural es poco valorada, sus conocimientos sobre los ancestros no tienen relevancia.

El municipio de Manta se ha visto afectado por una serie de procesos históricos que han contribuido con su retroceso, olvido y pérdida de valores familiares, ya que la violencia ha permeado las estructuras familiares, fomentando el desarraigo e inestabilidad familiar y social.

Esta investigación, pretende reconstruir parte del pasado y su incidencia en las actuales generaciones, su importancia para la conservación de la cultura particular del municipio, puesto que no existen fuentes escritas que documenten estas tradiciones. A su vez pretende hacer partícipe a los estudiantes en el proceso mediante el Aprender Haciendo con la supervisión de los docentes involucrados, para fomentar en los estudiantes valores que han dejado de lado.

La tradición oral es un elemento importante para rescatar la identidad del municipio, porque permite que niños y jóvenes conozcan e interpreten sus pasado, reconozcan elementos de su cultura que han sido olvidados o que en la actualidad no son valorados pero que aún permanecen y son parte de la historia.

Actualmente se observa que los adultos conservan tradiciones especiales que contribuyen con la identidad del municipio, sin embargo niños y jóvenes que participan con su presencia en dichas actividades, no entienden o no relacionan dichos elementos, ni valoran el significado que para sus padres y abuelos representa. Con la aplicación de una encuesta de conocimiento se ha evidenciado confusión en términos, desconocimiento de elementos básicos, falta de identidad, desinterés por el conocimiento de la tradición y la cultura. (Ver capítulo IV Metodología, análisis de datos página 91 ).

Son diversos los acontecimientos que se han olvidado con la modernidad, y que en ocasiones merecen ser recordados o narrados por las personas adultas para que no se pierdan. Por ello esta investigación se enfoca en rescatar y contribuir con la tradición, que ha sido una forma permanente de construcción y de identidad.

Existen además diversos valores que se ocultan en cada tradición y que merecen ser recordados por la trascendencia y significación para la historia del municipio. La historia comenzó con la

recolección de tradiciones orales, con historiadores como Heródoto y Tucídides quienes recogieron distintos testimonios y tradiciones que circulaban en aquella época (Alcaldía de Manta, 2012).

Teniendo en cuenta la información anterior se puede determinar la importancia de aplicar un proyecto investigativo que atienda en la solución oportuna frente a la problemática presentada para fortalecer en los estudiantes la apropiación de elementos de tradición oral, permitiendo que ellos participen en las entrevistas, siempre orientados por los docentes, pero dejando que se relacionen directamente con las fuentes orales que en este caso son los abuelos o personas de la tercera edad.

De igual manera esta matriz nos permite analizar de qué manera se puede contribuir con la solución a la problemática anteriormente descrita buscando mecanismos y estrategias en procura de mejorar el rendimiento académico.

La siguiente matriz, resultado de la evaluación Institucional de diciembre de 2014 permite identificar las debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades presentadas por los estudiantes de acuerdo con resultados finales en los procesos académicos. De esta manera podemos identificar la importancia en la aplicación de un proyecto de investigación que nos permite utilizar las fortalezas y oportunidades para contribuir con la solución a la problemática presentada.

Es necesario atender esta problemática, despertando el interés de los jóvenes por su identidad y valoración de su cultura reviviendo los valores, la motivación y sobre todo el respeto por sus ancestros.

**Tabla 6: Matriz DOFA**

<b>Debilidades</b>	<b>Fortalezas</b>
Desconocimiento de elementos propios de su cultura.	Docentes preparados e idóneos.
Dificultades de aprendizaje.	Existen personas adultas que son fuente de primera mano
Apatía	Los jóvenes son receptivos.
Falta de identidad.	Existencia de cultura ancestral.
Familias disfuncionales.	Interés de la comunidad por mejorar procesos.
Bajo desempeño académico.	Interés por cambiar las prácticas educativas.
Inestabilidad familiar.	
Deserción escolar.	

Fuente I.E.D Manta

La anterior tabla permite evidenciar las debilidades que se presentan con los estudiantes de la I.E.D-de Manta llevándonos a plantear estrategias que contribuyan significativamente con la solución a la problemática y a su vez el aprovechamiento de fortalezas que contribuyan con la intervención adecuada para mejorar dichas debilidades.

En relación con las amenazas podemos definir según la matriz los aspectos que inciden negativamente en los procesos académicos están relacionados con la estabilidad familiar, la falta de oportunidades, la baja motivación y el horizonte que vislumbra para los egresados no muy alentador. Pero a su vez existen en los jóvenes valores con los cuales podemos intentar un acercamiento de generaciones para fomentar el diálogo, la identidad, motivación y convivencia pacífica para retener a los estudiantes en la Institución estableciendo nuevos canales de comunicación y trabajo.

**Tabla 7: Matriz DOFA.**

<b>AMENAZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
Desconocimiento de elementos relevantes del contexto.	Población adulta que posee los conocimientos de tradición.
Desestabilidad familiar	Interés por tener un marco de referencia para nuevas generaciones.
Pérdida de valores familiares.	Fortalecer lazos familiares y sociales.
Utilización inadecuada de Tic	Aún se conservan valores en algunos estudiantes.
Pérdida de identidad.	Crear vínculos entre jóvenes y adultos.
	Ver la realidad en el hogar geriátrico.
	Relacionar diversos aspectos pasado presente.

Fuente: I. E. D de Manta Matriz DOFA

La investigación responde al. (PEI, 2014) que busca la participación de la comunidad, mediante enriquecimiento de conocimientos y saberes culturales, el desarrollo de competencias comunicativas, ciudadanas, laborales y sociales con el objeto de trascender el desempeño del aula a la familia y a la sociedad en procura de mejorar la calidad de vida de los estudiantes.

Las narraciones orales encierran experiencias acumuladas de manera colectiva por un pueblo, por lo que tienen un alto significado en la enseñanza. Por medio de éstas se forma a los niños y jóvenes de acuerdo con la interpretación y la explicación de la realidad natural y social de cada pueblo. Este ámbito trata también las prácticas sociales vinculadas con la literatura, enfatizando la intención creativa, imaginativa y estética del lenguaje y ofreciendo la oportunidad de comparar los diversos modos de expresión. (Álvarez G. , 2012, pág. 6).

El texto anterior permite corroborar como la tradición hace parte de la historia de un pueblo y al rescatar parte de sus elementos con la participación activa de los estudiantes favorece el reconocimiento de la identidad de un pueblo, permite la recreación del lenguaje, a su vez se puede analizar el contraste o

relación con la época, permite en los jóvenes relacionarse directamente con las fuentes que son en este caso los adultos que serán entrevistados, les ayuda a valorar el pasado y reconocer el presente.

Por medio de esta investigación se busca rescatar en los estudiantes algunos elementos relevantes de la tradición y cultura del municipio, mediante actividades enfocadas al reconocimiento de la tradición, la socialización y la asimilación de conocimientos consultados, que el estudiante reconozca su contexto para indagar el pasado e interpretarlo y contrastarlo con el presente. De esta manera contribuir para que actividades relevantes de la cultura se proyecten a futuro permitiendo el reconocimiento a nivel regional y departamental como el **“festival de la gallina con arepa campesina”** que es una de las festividades tradicionales, reconociendo los valores que existen en cada una de las tradiciones y a su vez estos elementos contribuyan a dar respuesta a la problemática observada “es importante innovar las prácticas en el aula para incentivar el aprendizaje, la motivación y apropiación de elementos de la cultura y tradición del municipio“ (Álvarez G. , 2012)

La aplicación del proyecto investigativo permitirá que los jóvenes interpreten las diferentes tradiciones, descubran los valores que hay ocultos en cada una de ellas, valoren las innovaciones sociales y las contrasten con su cultura, manifiesten de qué manera afecta hoy esa tradición, sirve o no para la cultura municipal, y cómo el pasado interfiere en el presente, es positiva o negativa la tradición en un pueblo, afecta el comportamiento o no; como interrogantes que el estudiante resolverá a lo largo de su aplicación.

Lo antes mencionado ha llevado al planteamiento del siguiente problema de investigación:

## **2.4.Planteamiento del problema.**

Entre los factores que han determinado la importancia de realizar un cambio significativo en diversos procesos llevados a cabo en la sede central, se ha observado los siguientes:

Resultados arrojados por la matriz DOFA en la evaluación institucional, que se consideran relevantes al observar los desempeños académicos que demuestran en grado más acentuados en grado noveno con 12 y quince estudiantes con cinco, siete y tres materias al finalizar el año escolar.

La pérdida de valores, identidad y aprecio por su pueblo manifestada en la apatía, y la falta de motivación frente a izadas de bandera, celebraciones y actividades de clase relacionadas con la identidad, tradición y cultura.

Desestabilidad familiar, referida en el cuadro registro estabilidad familiar, mostrando un alto índice de estudiantes que viven en familias disfuncionales, lo que contribuye con la falta de interés y motivación en el proceso académico y promueve la pérdida de valores sociales en los jóvenes, evidenciada en la falta de comunicación con abuelos, madres o padres cabeza de familia, en casos extremos el olvido total por parte de algunos padres hacia sus hijos, ya que para ellos son más importantes las actividades económicas que el proceso educativo de sus hijos, o han sido dejados al cuidado de sus abuelos o hermanos mayores.

La población adulta que posee el conocimiento e información de tradición oral, se encuentra en condición de vulnerabilidad ya sea porque ha sido abandonada en el hogar geriátrico, vive sola, se encuentra enferma o sostiene a nietos cuyos padres viven en la ciudad.

Estas circunstancias confirman la necesidad de recuperar la tradición oral para fortalecer además los vínculos familiares y comunicativos de los jóvenes con la población adulta, sensibilizando al joven

frente a la realidad social que viven los adultos, propiciando espacios de interacción. Así, y de acuerdo con (Meek, 1982), la tradición oral es adquirida integralmente y recreada una y otra vez en cada generación, a través de la narrativa, la que permanece como hábito cognitivo y afectivo en el adulto, y se aprende en solidaridad con quienes afinan la escucha y dedican un tiempo para contar.

Otra circunstancia que afecta negativamente el proceso académico es la falta de una comunicación asertiva entre algunos docentes y discentes, lo cual favorece los índices desmotivación y resistencia a participar activamente en los procesos de formación institucional.

La utilización inadecuada de recursos TIC también ha contribuido negativamente en el desempeño académico, puesto que aunque existe una dotación de tabletas y computadores, estos recursos no han sido utilizados de manera efectiva debido en primera instancia a la adecuada conectividad, ya que las redes no alcanzan a cubrir adecuadamente para el número de estudiantes y por la ubicación geográfica del municipio este servicio se presenta de manera interrumpida, como consecuencia existe muy bajo nivel en el conocimiento y aplicación de herramientas TIC y quienes tienen acceso a este servicio que son los jóvenes del área urbana con recursos, no la utilizan adecuadamente.

La motivación como factor esencial en las prácticas pedagógicas incide en el desempeño académico, a su vez la innovación en actividades y prácticas favorece positivamente los procesos educativos por lo que nos parece de vital importancia la implementación de las estrategias y herramientas para la solución de la problemática descrita.

Atendiendo a la propuesta del Ministerio de educación Nacional, se busca fomentar la construcción colectiva de conocimiento, fortaleciendo los procesos con diferentes actores de la comunidad educativa para el desarrollo de competencias ciudadanas y la utilización creativa de estrategias y herramientas tecnológicas en las instituciones educativas. Consolidando en las estrategias descritas la innovación social en la Institución, para la solución oportuna del problema planteado.

## **2.5. Marco teórico**

### **2.5.1. Antecedentes.**

En el municipio de Manta Cundinamarca no existen registros que puedan ser referenciados para conocer los elementos de tradición oral con los estudiantes, los datos proporcionados por la página Wikipedia son los referentes existentes y los registrados por la alcaldía municipal en el plan de desarrollo. Por otra parte y debido al fenómeno de la globalización y la modernidad se ha contribuido con homogenizar costumbres y culturas.

La población joven desconoce elementos propios de su cultura, fenómeno que contribuye con la falta de identidad. A su vez existe en los jóvenes el desinterés frente a los procesos académicos, su falta de motivación radica en que no tienen claridad frente a su proyecto de vida y ello contribuye con la apatía y deserción escolar.

Dentro del marco del plan de mejoramiento Institucional se han concertado estrategias que contribuyan con el mejoramiento académico, la motivación a un proyecto de vida que permita fortalecer los procesos educativos para mejorar no solo en la parte académica sino en la motivación por el estudio, el aprendizaje autónomo y evitar la deserción escolar.

La Institución está orientada en la formación de jóvenes íntegros comprometidos con el cambio social, con capacidad de contribuir con el fortalecimiento cultural del municipio. En este aspecto la Institución busca fortalecer procesos educativos para contribuir eficazmente con la proyección de los estudiantes quienes en la actualidad presentan desempeños bajos en algunos procesos debido principalmente a la falta de apoyo familiar por diversas circunstancias.

Los estudiantes en el año anterior han presentado deserción escolar debida a factores asociados con la disfuncionalidad familiar, estabilidad económica y la falta de oportunidades que ofrece el municipio frente al área técnica. Existen además factores asociados con el proyecto de vida de los jóvenes quienes al llegar a grado noveno pierden el interés y asumen actitudes de apatía frente a las actividades académicas (IED de Manta , 2015).

Frente a esto, desde el ejercicio de la práctica docente se ha evidenciado que con el plan estratégico de ciencia tecnología e innovación, la investigación educativa en la actualidad ha sido fortalecida por elementos de innovación, creatividad y tecnología, que tienen por objeto el acercamiento de las instituciones a la realidad social, a la generación del conocimiento y al desarrollo del ser humano como factor preponderante en la transformación social, por lo que se expondrán referentes relacionados con la innovación y relacionados con el tema de esta propuesta.

Para este ejercicio se ha consultado diferentes fuentes, las cuales se expondrán a continuación, de acuerdo a la pertinencia y la utilidad para fundamentación de la investigación.

## **2.6. Marco conceptual**

### **2.6.1. Innovación social.**

A partir del concepto de innovación social y citando varios actores señalo como la presente investigación contribuye con la solución a la problemática detectada en la institución educativa del municipio de Manta y la manera en que por medio de la aplicación de nuevas estrategias y herramientas se puede llegar a solucionar los problemas de un grupo social mediante la colaboración de diferentes agentes.

Así, de acuerdo con Murray, Culier , & Mulgan (2010), la innovación social se define como nuevas ideas (productos, servicios y modelos) que simultáneamente satisface necesidades sociales y crean nuevas relaciones de colaboración p.10. Es decir hay innovaciones que son buenas para la sociedad y aumentan la capacidad de actuar de la sociedad.

De igual forma, Murray et al. (2010) definen innovación social –IS- como actividades y servicios que son motivados por una meta para satisfacer necesidades sociales y que son principalmente desarrollada y socializada a través de organizaciones cuyo propósito principal es social.p.146 los cambios de actitudes, comportamientos o percepciones de un grupo de personas que se unen en una red de intereses alineados y que conducen a nuevas y mejores formas colaboración dentro de un grupo y más allá de él”.

De acuerdo con las anteriores definiciones, se puede afirmar que la innovación social está directamente relacionada con la presente investigación cuyo objetivo busca dar solución a una necesidad de un grupo social mediante un proceso innovador, aprovechando positivamente los recursos disponibles en la institución para recuperar significativamente la tradición oral siendo así que los

estudiantes participan en el proceso de sistematización de elementos luego de realizar 40 entrevistas a personas adultas de la población y seleccionar 20 de ellas una vez corroborados los datos obtenidos.

En el desarrollo del proyecto realizamos la implementación de actividades motivadas por una meta, que en este caso es la solución a la presente investigación, se destaca la aplicación de la estrategia Aprender haciendo que permite motivar a los estudiantes en la participación de actividades cuyo fin es re-significar la tradición oral, además hacer partícipe a la comunidad en dicho proceso mediante las entrevistas y recolección de información pertinente, se contribuye con un fin social que es satisfacer varias necesidades entre ellas: mejorar significativamente los procesos académicos, fomentar la motivación en los jóvenes permitiendo su participación en el desarrollo del proyecto de acuerdo con las fases específicas para generar interacción con adultos mayores y propiciar espacios de creatividad mediante el uso de herramientas Tic en su sistematización y promulgación.

**2.6.2. Concepto de innovación social y el desarrollo del proceso.** Según (Hubert, 2010, pág. 9), la IS ha de ser social tanto en su proceso como en sus resultados. Surge pues como una alternativa a los modelos tradicionales de innovación. Conlleva un cambio en el papel de ciudadanos y organizaciones respecto a la innovación. Es participativa y tiene el potencial de amplificar la capacidad de actuación de la sociedad en el futuro. Por tanto, si el objetivo es cambiar el papel de los ciudadanos, de meros beneficiarios de innovaciones a partícipes y/o promotores del proceso innovador, un tema relevante es el empoderamiento de los ciudadanos.

Teniendo en cuenta esta definición, en la innovación social se vinculan diversos actores y con el firme propósito de mejorar significativamente el proceso académico en la Institución Educativa departamental de Manta, se proyectó la participación de diferentes áreas del conocimiento cuyas

acciones buscan contribuir positivamente con la solución de factores académicos (falta de interés, apatía), factores sociales (desestabilidad familiar, valoración por el otro), factores sociales (conectividad limitada, sedes apartadas, con pocos recursos tecnológicos) propiciando resultados de satisfacción, de apropiación de conocimientos y de apoyo, mediante una herramienta que permita la comunicación y asimilación de conceptos básicos en el marco de la re-significación de la tradición oral.

El objetivo de la presente investigación es desarrollar y aplicar estrategias y herramientas innovadoras para rescatar la tradición oral en el municipio de Manta con estudiantes de grado noveno, fomentando el uso de herramientas y aplicativos en su sistematización y proyección a la comunidad mediante la utilización de recursos existentes dándoles un valor agregado, en este caso convertir el material obtenido en material para las prácticas educativas en las sedes rurales que no tienen acceso a internet.

**2.6.3. Innovación educativa.** La innovación educativa implica acciones vinculadas con actitudes y procesos de investigación para la solución de problemas que comportan un cambio en la práctica educativa. Nuevos sistemas educativos y nuevas herramientas tecnológicas a disposición del profesorado y alumnado invitan a pensar en nuevas formas de educar, de enseñar, de participar, de aprender. (Álbaigés, y otros, 2009)

Varios autores han aportado con definiciones de innovación educativa. Entre ellos está (Rimari, 2009) quien entiende la innovación educativa como:

Un conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la

vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente –explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teoría práctica inherentes al acto educativo. (p. 11-12)

Por medio del anterior concepto se puede establecer que la presente investigación integra ideas, procesos y estrategias sistemáticas implementadas en la Institución educativa, en la que se han involucrado diferentes actores cuyo objeto fundamental es la modificación de acciones, la participación de los estudiantes, fomentando la dinámica educativa para rescatar elementos de tradición oral promoviendo en los estudiantes el cambio de actitud, el aprendizaje autónomo, la solidaridad y cooperación.

Por su parte, (Imbernón, 1996) afirma que:

La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación. (p.64)

Lo anteriormente mencionado demuestra que la educación también ha sufrido transformaciones y que la innovación juega un papel importante en este proceso transformador, en la que se busca la

solución a diferentes problemas educativos y sociales, permitiendo la innovación social como un elemento enriquecedor para la solución de problemas en la comunidad educativa.

El carácter de esta investigación se fundamenta en la innovación educativa y la innovación social, ya que cada una contribuye desde su especificación para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

**2.6.4. Estrategias pedagógicas.** Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes (Mockus, 1984).

Una estrategia pedagógica es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales. Es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante. ( (Giráldez, 2009)En Pedagogía de la humanización, se comprende “la estrategia pedagógica como un proceso planificado con un propósito educativo, un conjunto de acciones, la aplicación de unas herramientas y recursos que permiten acceder a un resultado significativo”.

Las estrategias pedagógicas que se aplican a partir de la comprensión de la Pedagogía de la humanización son las siguientes:

1. Estrategias cognitivas: permiten desarrollar una serie de acciones encaminadas al aprendizaje significativo de las temáticas en estudio.

2. Estrategia Meta cognitiva: conducen al estudiante a realizar ejercicios de conciencia del propio saber, a cuestionar lo que se aprende, cómo se aprende, con qué se aprende y su función social.

3. Estrategias lúdicas: facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable, emocional y la aplicación del juego.

4. Estrategias tecnológicas: se plantean como aplicación de conceptos y contenidos para ser reforzados mediante una estructura creativa en la que el estudiante es el artífice y creador de su presentación.

### **2.6.5. Herramientas**

Son programas educativos didácticos diseñados con el fin de apoyar la labor de los profesores en el proceso de enseñanza- aprendizaje; las herramientas educativas están destinadas a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas, ya que como lo afirma (Carneiro, 2009):

Las experiencias mundiales desarrolladas en educación alrededor del fomento a los Recursos Educativos, bien sea condiciones, objetos, especificaciones, resultados o cualquier otra tipología, permiten obtener unos referentes significativos para el contexto colombiano, que brindan orientaciones en cuanto a diversos caminos a seguir en torno al desarrollo de una estrategia que beneficie al sector educativo en nuestro país (p.67).

**2.6.5.1. Aprender haciendo.** (Schank, 1999), uno de los grandes exponentes de la filosofía o teoría del “Learning by Doing” que se traduce como “aprender a través de la práctica” o “aprender haciendo” explica:

Se trata, en definitiva, de perfilar los valores asociados al esfuerzo y la implicación, al trabajo en equipo, a la concentración en el desarrollo de tareas más prácticas, al hecho de fijarse metas y

buscar la forma de conseguir resultados, a dar autonomía a los alumnos y propiciar la investigación y la curiosidad, la reflexión y la posterior puesta en práctica. (p.2)

Este tipo de aprendizaje impulsado por (Dewey, 1995), precursor de La filosofía experimental, expresa que:

Lo más importante en un proceso educativo es que el alumno realice más actividades que el profesor para suscitar el interés, autonomía, responsabilidad y compromiso, mediante la estimulación de la curiosidad, favoreciendo espacios para interactuar, permitiendo siempre una acción por parte del estudiante. (p.24)

Al aplicar el aprender haciendo como una estrategia pedagógica innovadora nos referimos al cambio de procedimientos que conciernen a una serie de operaciones que pretenden dar cumplimiento con actividades en tiempo establecido, involucrando a estudiantes y docentes de la I.E departamental de Manta en este proceso. El procedimiento utilizado para la implementación de esta estrategia fue:

1. Selección del grupo de la Institución Educativa que mayores dificultades presentaba al iniciar el proyecto, en este caso se seleccionó el grado noveno.
2. Orientaciones para el desarrollo de actividades y organización de grupos de trabajo.
3. Desplazamiento de estudiantes al hogar geriátrico donde los estudiantes realizaron entrevistas a los adultos mayores que allí se encontraban.

Para llevar a la práctica una actividad pedagógica basada en la acción Shank, et al. (1999) proponen la aplicación de nuevas metodologías didácticas en las aulas, que reporten a los estudiantes aprendizajes experimentales.

La metodología aprender haciendo permite orientar el aprendizaje promoviendo en los estudiantes actitudes y valores como la iniciativa, responsabilidad, disciplina, compromiso autonomía. Además pretende buscar la atención individual del estudiante dándole oportunidad de potencializar sus fortalezas y conocer sus debilidades, además de tener en cuenta intereses de los estudiantes.

**2.6.5.2 ¿Por qué la tradición oral?** Porque la globalización ha contribuido con la homogenización de la cultura contribuyendo con la pérdida de valores que fortalecen a los grupos sociales. En el caso de los estudiantes de nuestra institución no reconocen ni valoran la importancia de la tradición y cultura. Este fenómeno ha desplazado el valor de la unión familiar, el dialogo y el respeto por los adultos mayores ocasionando inestabilidad y desarraigo social.

El proyecto se fundamenta en la recuperación de la tradición oral del municipio porque “La oralidad primaria tiene una paradoja esencial; por un lado, permite que la memoria se active y acceda a la consulta del conjunto de conocimientos hábitos, tradiciones, representaciones, simbolismos, significaciones y lengua en un grupo social determinado”. (Suescún & Torres, 2008)

Cuando los abuelos de Manta hacen parte del trabajo investigativo expresan experiencias que develan la parte ancestral que estaba en el olvido, permitiendo sumergirnos en un campo desconocido, interpretar y reconocer los valores que estos relatos encierran, de esta manera se busca que los estudiantes además de conocer la tradición oral de su municipio, también se relacionen de otra forma con sus abuelos, vecinos y comunidad, (Suescún & Torres, 2008)

La tradición oral en el municipio de Manta, comunica la conciencia de una comunidad, enriquecida con vivencias personales permitiendo que una colectividad se enriquezca con sus saberes y

conocimientos permitiendo de esta manera que las historias de abuelos y adultos mayores evoque y rediman los aspectos regionales y locales que se han perdido con el paso del tiempo

El proyecto se fundamenta en la recuperación de la tradición oral y el aprendizaje adquirido mediante el aprender haciendo se conjugan facilitando la comprensión de conceptos mediante la aplicación de ejercicios en clase se español, donde los estudiantes tienen la oportunidad de identificar los valores que se encuentran en cada mito, leyenda, historia de vida narrado por los abuelos, analizando su contexto real.

En todas las áreas de estudio, y en cualquiera de los niveles de la enseñanza, se hace necesario el uso de la tradición oral. En los casos de enseñanzas sociales, de barrio, de comunicación asociativa, es todavía más importante tener en cuenta las pautas culturales que proporciona la tradición oral como complemento documental, o como instrumento de trabajo. La transversalidad se hace imposible sin contar con la transmisión verbal de los conocimientos, al mismo tiempo que con otros medios, dado el papel que tiene en la sociedad (Sánchez, 2003).

**2.6.5.3. La lúdica como elemento motivador.** La actividad lúdica, es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe incluirse sólo en tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente (Guevara, 2010)



*Ilustración 3. Actividad lúdica con estudiantes.*

Desde nuestra experiencia docente, entendemos el juego como acciones libres de esparcimiento y recreación, pero si vamos a autores especializados en el tema, encontramos que según (Guevara, 2010) el juego lo podemos ver como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real.

Al utilizar la lúdica como una estrategia pedagógica se pudo observar en los estudiantes, mejor disposición y apropiación con mayor facilidad, por medio de la interacción, se estableció una colaboración entre ellos para recordar términos y conceptos relacionados con la tradición oral, al romper el hielo los estudiantes mejoraron la comunicación con los docentes y compañeros.

Algunos, de estos juegos permitieron repasar conocimientos adquiridos para potenciar y re-significar vocabulario, se combinó la participación individual con la creatividad, el trabajo en equipo, se

fomentó la reflexión y la sana convivencia. Por otra parte y de suma importancia para el objetivo de esta investigación, el juego también es una oportunidad de aprendizaje.

El juego es la posibilidad de conocer al otro y a sí mismo, mediante la solución creativa de problemas, los seres humanos en su gran mayoría han experimentado los diferentes sentimientos de júbilo que el juego provoca y así se puede prever que el joven puede desarrollar habilidades que le servirán para la vida, por ello el proceso de enseñanza se hace efectivo.

El juego nos permite dirigir estratégicamente el conocimiento mediante la acción, por ello la aplicación de la lúdica para recrear y re-significar la identidad del municipio, despertando el interés no solo del grupo noveno sino de los demás estudiantes que se fueron vinculando al proceso.

Stocker (como se citó en Martínez, 2013) afirma que el aprendizaje lúdico se basa en los principios didácticos de:

**Carácter científico.** Toda enseñanza tiene un carácter científico apoyado en la realidad.

**Sistematización.** La realidad es una, forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo los conocimientos se planean y estructuran de manera que el “estudiante” los integre como un todo.

**Relación entre teoría y práctica.** Los contenidos son teóricos, pero para su asimilación se requieren actividades prácticas.

**Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Los “estudiantes” hacen abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad en procedimientos que incluyen explicaciones, observación, interacción y retroalimentación.

**Independencia cognitiva.** Aprender a aprender es el carácter consciente y la actividad independiente de los “estudiantes”.

**Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza es comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del “estudiante”.

**De lo individual y lo grupal.** Se conjuntan los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros para lograr objetivos propuestos y tareas de enseñanza.

**Solidez de los conocimientos.** Trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza en contra del olvido. (pág. 7)

A partir de estos principios, en el aprendizaje lúdico se desarrollan estrategias directas e indirectas

#### **DIRECTAS:**

**Estrategias nemotécnicas:** para adquirir conocimiento o ser capaz de repetir actividades eficientemente.

**Estrategias cognitivas:** se utilizan como instrumento de generación de conocimientos; permiten deducir, inferir y formular hipótesis.

**Estrategias comunicativas:** permiten una comunicación real entre participantes y entre facilitador y participantes.

**Estrategias compensatorias:** por medio de la evaluación, se confirma el aprendizaje y se corrige lo necesario.

**INDIRECTAS:**

**Estrategias meta-cognitivas:** se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear.

**Estrategias afectivas:** se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva al desarrollo de la inteligencia emocional. La necesidad incide en la motivación y, cuanto más motivado esté un participante, más aprovechará los recursos de los que dispone, más estrategias utilizará para conseguir su objetivo, generará mayor confianza y aprenderá mejor y más rápido. (Martínez G. , 2013, pág. 9)

**2.6.5.4. Uso de herramientas Tic:** Las conocemos como un conjunto de tecnologías que permiten el acceso, la producción, comunicación de manera rápida y versátil.

De acuerdo con los conceptos de Colombia digital y el ministerio de las TIC (MTIC, 2016) se dice que

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación han sido empleadas para la transmisión de contenidos y gracias a ellas, los campos de la educación, cultura, política, opinión y demás han logrado avanzar en la distribución y masificación de sus contenidos, planes de acción y trabajo y las diversas funcionalidades en sus áreas. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos, texto, imagen, sonido.,(colombiadigital.net/)

Las TIC actúan como herramientas y medios para el envío de mensajes minuto a minuto en la red. Otro concepto que se asocia con estas es como Sociedad de la información, gracias a los avances de Internet el conocimiento ya no solo reside en los padres, docentes, instituciones y centros de investigación, hoy día el rápido acceso al mundo virtual permite a todos los usuarios hallar todo tipo de contenidos. Sin embargo, el problema de ello reside en la calidad de la información.

¿Por qué utilizar estas herramientas?

Porque las Tic son de fácil manejo, especialmente para los jóvenes quienes se motivan más frente a estas herramientas,

Los siguientes conceptos de Colombia digital (MTIC, 2016) permiten evidenciar como las Tic promueven la gestión del conocimiento:

**Economía del conocimiento:** utiliza el conocimiento como valor agregado en la transformación de la sociedad, haciendo énfasis en dos grandes aspectos: ‘saber hacer’ y ‘saber cómo’, lo cual incluye innovación en la producción de nuevas ideas en los campos de la educación, investigación, desarrollo, informáticas, nuevas tecnologías y las áreas afines a esta última.

**Educación disruptiva:** el término se asocia con aquellos procesos de enseñanza y aprendizaje que buscan generar espacios de educación completamente diferentes a los tradicionales, valiéndose de recursos digitales y diversas actividades que buscan incentivar en los estudiantes la innovación, el pensamiento crítico y estructurado, la participación activa; y la capacidad de análisis y síntesis (Recuperado de <https://colombiadigital.net/>).

**2.6.5.5. Importancia de estas estrategias.** Porque con el “Aprender haciendo” los contenidos teóricos son asimilados fácilmente y el aprender a aprehender permite la comunicación real entre el participante y el entrevistador en este caso el entrevistador es el estudiante quien al realizar la indagación, adquiere habilidades y refuerza el conocimiento permitiendo que la experiencia facilite el aprendizaje cognitivo.

De acuerdo con las características anteriores Stocker (como se citó en Martínez G. , 2013) explica que la estrategia permite relacionar la teoría con la práctica (...) a su vez la independencia cognitiva favorece el aprendizaje individual y según el ritmo de los estudiantes (...) importante para el proceso investigativo ya nuestro objetivo es vincular a los estudiantes en su proceso formativo para que aprendan a su ritmo y se cuestionen sobre su realidad.

El componente lúdico fue aprovechado como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estrategia que posibilitó la motivación, la apropiación de conocimientos ya que mediante el juego se ejercitaron conceptos, mitos y coplas, de igual forma se logró la participación de docentes de la sede central y del 90% de estudiantes en su ejecución.

Teniendo en cuenta que la motivación es un elemento imprescindible en todo aprendizaje La estrategia lúdica permitió despertar el interés, apropiar conceptos y contenidos de tradición oral, mediante la repetición, la concentración, la socialización, la correspondencia de términos y la creación de coplas, la dramatización de mitos y la participación en el rally de un 90% de los estudiantes de la institución educativa.

La construcción del conocimiento, la generación de motivación previa, el desarrollo de pensamiento crítico y el acercamiento a la realidad social, son factores que nos han estimulado en la aplicación de las tic como elemento motivador partiendo de las dificultades existentes en la institución educativa por el bajo acceso al internet, a su vez el interés de los jóvenes por el trabajo con las nuevas tecnologías permite combinar diversos conocimientos de áreas básicas para desarrollar competencias comunicativas, procedimentales y actitudinales. Haciendo referencia a las Tic se puede inferir:

La informática estimula al discente a expresar y publicar sus ideas permitiendo la producción y participación de conocimiento, además con la fusión de diversos medios de comunicación se pueden lograr significativos procesos en la educación, permitiendo rediseñar entornos de aprendizaje, utilizar adecuadamente los recursos con los que la institución cuenta para favorecer no solo la motivación sino la creatividad en la creación de herramientas que permiten difundir los elementos de tradición oral y fomentar la participación de la comunidad educativa.

Teniendo en cuenta las dificultades existentes en la institución y con el objeto de mejorar el desempeño académico, fortalecer la identidad mediante la re significación de la tradición oral, se enfocaron tres estrategias innovadoras que no se habían aplicado antes. De esta manera, con la certeza de contribuir significativamente con los procesos educativos y permitir que el estudiante por sí mismo llegue al conocimiento, los docentes orientan las prácticas y sugieren herramientas para que este proceso tenga un impacto positivo en el grupo de estudiantes.

**2.6.6. Investigación educativa e innovación.** La investigación educativa en la actualidad ha sido fortalecida por elementos de innovación, creatividad y la tecnología, que tienen por objeto el acercamiento de las instituciones a la realidad social, a la generación del conocimiento y al desarrollo

del ser humano como factor preponderante en la transformación social, por lo que se expondrán referentes relacionados con la innovación y referentes relacionados con el tema de la propuesta. “La realización de cambios valiosos y significativos en educación, que persigan y logren transformaciones y mejoras relevantes del sistema escolar y de la educación para los ciudadanos y la sociedad, es una tarea muy compleja y sumamente costosa.

En la propuesta “*Experiencias docentes calidad y cambio escolar*” (Salcedo, 2003) describe una reflexión de investigación en el aula con innovación educativa y pedagógica en diferentes aspectos de la vida escolar, cuyo objetivo es el mejoramiento de competencias básicas, la formación de valores, el uso de tecnologías de la información y la comunicación. Esta propuesta enmarca aspectos innovadores como referentes para la apropiación de prácticas novedosas en contextos diferentes.

Proyectar la investigación y la innovación significa reconocer de ella lo que es posible asentar en la tradición construida por la institución, volverlo práctica cotidiana, y ubicar aquello que necesita ser impulsado con todo dinamismo; proyectarla a más docentes de la propia institución y de otras instituciones, por medio de la socialización, de su análisis en otros escenarios, de nuevos ensayos. Frente a esto la (OCDE, 2005) en el “*Manual de Oslo*” cita que:

La creatividad va ligada a las personas, son estas personas que se consideran creativas las que emprenden acciones que en algunos casos aceleran y transforman el curso de su organización. Ellas son capaces de establecer nuevas relaciones de conocimiento, de ver posibilidades y soluciones a problemas en dónde otros no son capaces de ver, de establecer nuevas preguntas y de dar respuestas originales y útiles. Así, la creatividad es una condición necesaria para el crecimiento, para el desarrollo de la humanidad, y para mejorar la calidad. (pág. 8)

En este proyecto se implementaron acciones con estudiantes de diversos grados, con el objeto de mejorar tanto su motivación como su desempeño, mediante el aprender haciendo, la implementación de estrategias innovadoras.

Por su parte, (Arraut, 2009, pág. 8) plantea que “la primera barrera tiene que ver con la educación (...) estamos en una época diferente enseñando a personas diferentes, (...)”. Se busca incentivar en los estudiantes el respeto, la tolerancia, el reconocimiento de valores, el fortalecimiento y recopilación de elementos de tradición oral propios del municipio ya que este no cuenta con un historial que permita ser referente para futuras generaciones. A su vez se propone la promoción de espacios de consulta para motivar la investigación y comunicación asertiva fomentando una cultura de investigación, promoción de la lectura mediante la innovación en las prácticas pedagógicas.

Y, el manual de (De Frascati, 1963) hace referencia al desarrollo experimental... A su vez la aplicación de prácticas innovadoras busca fortalecer la enseñanza de las ciencias sociales y actuar como referente motivador para otras áreas, en busca de la gestión adecuada de conocimientos y tradiciones que de no tenerse en cuenta permitirán el olvido, y la pérdida de identidad.

En el marco de la evaluación institucional se ha promulgado la apropiación por parte de los docentes de prácticas innovadoras para el fortalecimiento del saber académico y el mejoramiento en los desempeños en las pruebas saber. La aplicación de esta propuesta de acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional se enfatiza en el horizonte institucional. “Formadores de hombres libres comprometidos con el cambio social”.

La oportunidad que favorece este proyecto es el conocimiento existente en la población senil que puede ser compartido con jóvenes y niños para recuperar y elaborar un compendio de elementos

culturales y ancestrales que permitan ser utilizados por los docentes como fuentes de primera mano para las diferentes actividades en clase, como también brindar la oportunidad a otras instancias de conocer el legado cultural existente en el municipio, se pretende entonces aprovechar diferentes herramientas para el proceso de recolección de fuentes orales, fotografías, entrevistas, elaboración de videos, que para los estudiantes son de fácil manejo y además atraen su atención permitiendo de esta manera que ellos mismos identifiquen su pasado, lo reinventen y lo den a conocer a otras personas de diversos lugares mediante el uso adecuado de las TIC.

Así, se hace evidente que al incentivar en los jóvenes valores y costumbres autóctonas del municipio, se fortalece la riqueza transmitida por los abuelos, se determinan factores que han determinado este problema y se busca por medio de estrategias innovadoras crear oportunidades para el logro de los objetivos y superación de diversos problemas que conllevan a la inestabilidad, falta de motivación y pérdida de valores. De continuar esta situación se puede perder la tradición, la historia del municipio y la oportunidad de obtener los datos precisos y verídicos que conservan los abuelos.

**2.6.7. Investigación en y para la Acción.** La investigación educativa como facilitadora de construcción de conocimiento se convierte en instrumento para develar el mundo complejo de la escuela. La investigación como base de la enseñanza y de formación permite al docente, desde la reflexión crítica, la construcción de saber dejando de lado el rol de mediador pasivo entre teoría y práctica, sin embargo como bien lo ha señalado el profesor Porlán (como se citó en Carr y Kemmis, 1986) piensa que solo una reflexión que incorpore la crítica ideológica puede revelar a los profesores, como sus creencias y actitudes quizá sean ilusiones ideológicas que ayudan a preservar un orden social ajeno a sus experiencias y necesidades colectivas. Así, el ejercicio investigativo asumido desde teorías críticas puede dirigir procesos reales de transformación no solo de las prácticas pedagógicas sino de las

prácticas sociales inmersas en la Escuela, favoreciendo la democratización del conocimiento y paliando los efectos de la desigualdad social.

De hecho, (Dewey, 1995) confiaba en una educación basada en la actividad práctica, que superara los problemas de conducta y disciplina de los estudiantes, en forma tal, que la educación tradicional, pasiva, centrada en el pupitre, no lo podía hacer. En lo referido a los fines de la educación, criticó a otros pedagogos porque según él sus metas:

...nacen fuera de las actividades reales de los estudiantes y les son ajenas. Si los fines educativos se originan en las actividades reales de la vida, serán tantos y tan variados como la vida misma. Al estudiante debe dársele la oportunidad de realizar observaciones e investigaciones directas y debe tener a su disposición materiales de consulta. Se le debe estimular a aprender actuando. (p. 43)

Consideraba el aprendizaje como un proceso de acción sobre las cosas, no como un proceso pasivo, de recibir datos a través de los sentidos

## **2.7. Estado del arte**

A partir del concepto innovación social de la Escuela de Administración de Santiago de (Chile, 2012):

La innovación social es la generación de valor para la sociedad a través de la introducción de un producto, servicio o proceso novedoso que satisface una necesidad social de mejor forma que las soluciones existentes, produciendo un cambio favorable en el sistema social. (p.20)

Las innovaciones sociales exitosas tienen durabilidad en el tiempo, un impacto escalable, y promueven y fortalecen la participación de la propia comunidad donde se insertan

El concepto anterior nos permite considerar que la presente investigación tiene un carácter social teniendo en cuenta que se está buscando una solución a una necesidad de la comunidad de Manta, a nivel municipal e institucional y el objetivo se fundamenta en esta necesidad.

Al respecto, (Villa & Melo, 2015) relacionan el concepto de innovación social con la definición de la organización minuto de Dios, haciendo referencia a un estudio de caso de Medellín y Antioquia:

La innovación social es hoy un tema relevante para Colombia (...), la innovación social se considera un mecanismo para buscar y desarrollar soluciones novedosas a los problemas sociales y principalmente la reducción de la pobreza y el mejoramiento de las condiciones de vida de la población. (pág. 224)

De acuerdo con las características de la innovación, si nos remontamos a la primera definición propuesta por la (RAE, 1734):

Innovación es la acción de innovar, mudar, renovar, podemos asociarla con el objeto de estudio, nuevas ideas proyectadas para dar solución de la problemática descrita para generar cambios de actitud en los estudiantes, en la comunidad, contexto y se aprovechen de manera incremental las herramientas Tic con las que dispone la Institución educativa. (pág. 127)

Dentro de los diversos conceptos de innovación social como (Simbiosis, 2004):

Nuevas formas de hacer las cosas, nuevas formas de gestión con respecto al estado del arte en la región, que permitieran mejores resultados que los modelos tradicionales, que fuesen costo eficientes y muy importante, que promovieran y fortalecieran la participación de la propia comunidad y los beneficiarios, convirtiéndolos en verdaderos actores de sus propio desarrollo y

por lo tanto fortaleciendo la conciencia ciudadana y con ello la democracia de nuestra región.

(p.33)

Los anteriores conceptos de innovación social, permiten considerar la búsqueda de soluciones a un determinado grupo social, mediante la aplicación de estrategias y herramientas encaminadas para tal fin.

El proyecto Educativo institucional (PEI, 2014), como referente permite identificar la relevancia de aplicar esta investigación puesto que su objeto “busca la participación de la comunidad, mediante el enriquecimiento de conocimientos y saberes culturales, el desarrollo de competencias comunicativas, ciudadanas, laborales y sociales con el objeto de trascender el desempeño del aula a la familia y a la sociedad”

La aplicación de esta investigación permite contribuir con los indicadores planteados en el (PEI, 2015) como:

El reconocimiento de elementos del municipio; saberes, cultura, tradición, adquiriendo las competencias necesarias para fortalecer aspectos familiares y sociales. El estudiante fortalecerá no solo sus conocimientos sino que tendrá la capacidad de identificar, apropiar e informar elementos relevantes en cuanto a la cultura de su municipio. (p.6)

Esto, muestra como las narraciones orales encierran experiencia acumulada de manera colectiva por un pueblo, por lo que tienen un alto significado en la enseñanza. Es decir, como educadores podemos contribuir de manera efectiva en los procesos de re-significación y valoración de las experiencias de los adultos en un contexto determinado, de esta forma el estudiante identifica los valores

que se encuentran inmersos en una narración o suceso de los abuelos, lo apropia a su realidad, identificando el porqué, para qué y cómo.

(Gramsci, 2005), en su artículo “*Qué puede llegar a ser el hombre*”, se refiere a los potenciales y capacidades del ser humano, las sociedades en las que cada individuo puede participar son numerosas, a través de estas el hombre interactúa, son múltiples los modos por medio de los cuales el individuo entra en relación con su mundo, por lo tanto viviendo en sociedad se realiza y se determina.

Para (Gramsci, 2005), la filosofía de la praxis es una reflexión teórica que se ocupa de la actividad que el hombre realiza en el mundo, por ello el mundo humano es histórico y social, porque es una producción del hombre mismo.

A partir de esta reflexión se puede determinar la importancia de las relaciones sociales del hombre en su devenir histórico, y como inmerso en un contexto, el hombre interactúa, crea y se desarrolla.

CICDE (2011). Centro de investigación de Cultura y desarrollo como unidad de investigación científica multidisciplinaria y tras-disciplinaria, dedicada a la investigación en relación con las problemáticas de la cultura, las identidades, los procesos de organización ciudadana, proyectos de desarrollo y globalización tiene como objetivo llevar a cabo investigaciones científicas orientadas a la indagación sistemática y rigurosa sobre la cultura y los problemas de desarrollo, desde la construcción de alternativas democráticas, la diversidad cultural y el respeto a los derechos humanos. El Trabajo permite identificar aspectos del proceso de investigación como referente para apropiación no solo de conocimientos del municipio sino la práctica de valores sociales en la comunidad educativa

Como referente de investigación el Centro de Investigación de cultura y desarrollo (CICDE 2010, p.9) en otras palabras, ha posibilitado herramientas para tener en cuenta en el proceso

investigativo así como la forma en la que se puede organizar la información con el apoyo de los discentes, involucrándolos directamente en procesos para el reconocimiento de fuentes orales conocidas por ellos, como es el caso de familiares y vecinos. Al realizar esta caracterización de actividades se logra crear una comunicación asertiva en la comunidad. Al realizar esta caracterización de actividades se logra crear una comunicación asertiva en comunidad.

En “**Cultura y tradición oral en el Caribe colombiano**, (Baquero, De La Hoz, & Montoya., 2010), muestran cómo se han readaptado mitos y leyendas que permiten la práctica democrática, la igualdad de género, los derechos humanos, la consolidación de valores y la participación ciudadana.(p.3)

Así mismo los autores señalan que, corresponde a los docentes ocuparse del conocimiento, rescate y valoración en la vida cotidiana de los pueblos, para asumir como ciudadanos responsables en un mundo globalizante, la búsqueda de solución frente a los problemas del contexto y determinar la toma de decisiones de manera responsable.(p.9)

Al respecto Baquero, et. al., (citando a Roger Bartra, 2006) se refieren a La identidad como: Condición que suele ser vista como enjambre de símbolos y procesos culturales que giran en torno de la definición de un yo, un ego que se expresa primordialmente como hecho individual, pero que adquiere dimensiones colectivas muy variadas: identidades étnicas, sociales, religiosas, nacionales, sexuales y muchas más... (pág. 8)

Uno de los retos del Ministerio de es incentivar a los docentes en la reflexión investigativa en el aula, la innovación educativa y pedagógica en diferentes aspectos de la vida escolar, cuyo objetivo es el mejoramiento de competencias básicas, la formación de valores, el uso de tecnologías de la información y la comunicación para mejorar la calidad educativa.

Esta propuesta enmarca aspectos innovadores como referentes para la apropiación de prácticas novedosas en contextos diferentes, de acuerdo con estos objetivos, puedo establecer que existen prácticas novedosas para implementar en el aula, como un aporte significativo frente a los procesos de mejoramiento institucional, que contribuyen con las buenas prácticas de las que menciona el PEI institucional, y como toda práctica innovadora busca mejorar significativamente el desempeño académico en los estudiantes, la motivación y participación, para fortalecer la sana convivencia y la apropiación de conceptos de tradición.

Las anteriores investigaciones explican de diversas maneras como se pueden enfocar investigaciones significativas, reconociendo las particularidades de los jóvenes, motivándolos contantemente al cumplimiento de las metas propuestas. De acuerdo con el método Montessori, cuyas experiencias prácticas de aprendizaje interactivo, fomenta en los estudiantes la sensibilización, la diversión, realizarse como personas, ya que ven sus esfuerzos ratificados mediante la satisfacción de haber realizado algo, permite identificar elementos para la aplicación de proyectos en los cuales los jóvenes estudiantes se apropien del conocimiento mediante la solución creativa a los diferentes problemas planteados.

En su tesis doctoral (Dopico, 2006) titulada “*Ámbitos de la tradición oral en Asturias*”, se refiere a la importancia de:

Conservar la tradición oral como un elemento indispensable para enriquecer el proceso educativo ofreciendo conocimientos y habilidades que sirven de base para construir aprendizajes más elaborados. Asegura a la vez "la transmisión oral de la información es un mecanismo de

aprendizaje vivo, bidireccional e interactivo, una fuente de datos, referencias y procedimientos...” (p. 65)

Igualmente, (Dopico, 2006) explica como desde la educación la tradición oral se puede utilizar como herramienta de aprendizaje para construir conocimiento. (p. 24)

Por medio de su tesis doctoral, aclara también que la tradición de los pueblos identifica estilos de vida y cultura propios de una comunidad, por ello es importante que las comunidades educativas no pierdan la esencia y busquen el fortalecimiento e identidad de sus miembros.

De esta manera logramos comprobar, que la cultura es el saber acumulado, el repertorio aprendido de pensamientos y acciones codificadas como información relevante para una comunidad social que se transmiten de generación en generación, que puede ser recibida por el individuo por diversos medios y procesos. (Gómez & González, 1999, pág. 31)

En Los relatos de tradición oral y la problemática de su descontextualización y re-significación tesis de (Álvarez C. , 2012) analiza como la tradición oral es un arte de composición de la lengua cuyo fin o función es la de transmitir conocimientos históricos, culturales y valores ancestrales que se actualizan desde una temporalidad cíclica con un sentido más profundo... (p.42)

De acuerdo con el concepto anterior puedo considerar como la función imperante de transmitir conocimientos ancestrales puede enfocarse desde la reconstrucción de la historia, como de la apropiación de valores y la re significación de elementos comunes a una sociedad o grupo, que se pueden evidenciar en un contexto determinado, generalmente identificados desde la espiritualidad y el sentido de pertenencia.

(Álvarez G. , 2012) Manifiesta que:

Los relatos recogidos en el campo, tienen como función social advertir peligros, el cuidado ante la presencia de fenómenos naturales; el respeto por los espacios sagrados. En todos los casos se trata de transmitir valores de la comunidad a las generaciones jóvenes... es decir que a través del análisis de determinado elemento de tradición oral se puede generar un nuevo conocimiento, un valor, un hecho posible por suceder, no se trata de cuentos fantásticos sino de anécdotas, relatos de personajes con experiencia para niños y jóvenes que intentan identificar el para qué, por qué y cómo. (p.50)

De esta manera se puede corroborar que con adecuada orientación la tradición oral puede contribuir de manera positiva en la vida de quienes la interpretan, analizan y la recrean.

EL referente que hacen (Baquero, De La Hoz, & Montoya., 2010) en Cultura y tradición oral en el Caribe colombiano indica que:

a través de los lineamientos curriculares de las Ciencias sociales, exponen que los sistemas educativos deben guiar a los estudiantes para que aprendan a manejar y seleccionar fuentes primarias, secundarias e iconográficas a fin de reconocer las corrientes ideológicas que motivan las construcciones de la cotidianidad, dado que el pasado no es para juzgarlo, sino para reconocer y comprender su incidencia en el presente, y desde aquí y el ahora, transformando y construyendo un mundo donde la convivencia pacífica señale principios de dignidad y justicia a todos los seres humanos. (p. 210)

Retomando el análisis que se hace a partir de los lineamientos se puede establecer el significado que tiene para un pueblo el reconocimiento de las fuentes, apropiación y valor del pasado para saber

vivir en presente y transformar las sociedades con el ánimo de construir mediante la memoria y el reconocimiento de elementos que caracterizan a una sociedad, de lo que nos enorgullecemos.

De hecho, en las aulas se observa como los innovadores disruptivos desarrollan su trabajo haciendo preguntas que invitan a la reflexión. El cuestionamiento es el catalizador creativo para otros comportamientos de descubrimiento: la observación, la creación de redes y la experimentación. Los innovadores hacen cientos de preguntas para entender mejor qué es una cosa y lo que podría ser, ignoran las preguntas prudentes y optan por preguntas disparatadas que desafían el statu quo y que a menudo cuestionan el poder establecido con una intensidad y frecuencia poco habituales.

La relevancia de mejorar las prácticas educativas para motivar a los estudiantes evitando la deserción está en manos de la Institución educativa, quien puede transformar las prácticas pedagógicas innovando, mejorando la calidad del servicio para promover en los estudiantes procesos flexibles, motivación, aprendizaje significativo, reconocimiento de su contexto y valoración de la cultura propia.

## **2.8.Tradición oral**

**2.81. Concepto.** Las tradiciones orales son los recuerdos del pasado transmitidos y narrados oralmente que surgen de manera natural en la dinámica de una cultura y a partir de ésta. Se manifiestan oralmente en toda esa cultura aun cuando se encarguen a determinadas personas su conservación, transmisión, recitación y narración. Son expresiones orgánicas de la identidad, los fines, las funciones, las costumbres y la continuidad generacional de la cultura en que se manifiestan.

Ocurren espontáneamente como fenómenos de expresión cultural. Existirían, y de hecho han existido, aunque no hubiera notas escritas u otros medios de registro más complejos. No son

experiencias directas de los narradores, y deben transmitirse oralmente para que se consideren como tradición oral.

Según la (UNESCO, 2013) El ámbito “tradiciones y expresiones orales” abarca una inmensa variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc. (p.4)

Las tradiciones y expresiones orales sirven también, para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva y son fundamentales para mantener vivas las culturas.

Las comunidades, los investigadores y las instituciones pueden utilizar la tecnología de la información para contribuir a salvaguardar las tradiciones orales en toda su variedad y riqueza, incluidas las variaciones textuales y los diferentes estilos de interpretación.

Actualmente se pueden grabar por medios audiovisuales elementos expresivos únicos en su género, como la entonación, y un número de variantes estilísticas mucho mayor, así como los intercambios entre los recitadores y el público y los elementos no verbales del relato, por ejemplo los gestos y la mímica.

Por su lado, los medios de comunicación de masas y las tecnologías de la información pueden servir para conservar, e incluso fortalecer, las tradiciones y expresiones orales mediante la difusión de las interpretaciones grabadas entre sus comunidades de origen y entre audiencias más amplias.

Atendiendo a las anteriores explicaciones la importancia de esta investigación radica en la forma como se puede mantener la presencia de las tradiciones y expresiones en el municipio de Manta; se requiere para ello la interacción y comunicación permanente entre los adultos mayores (abuelos,

padres y vecinos) con los jóvenes y niños a través de la comunicación asertiva incrementada para identificar y recolectar los principales elementos de tradición oral en el municipio de Manta, mediante la metodología “aprender haciendo” cuyo objeto fue llevar a los jóvenes al contexto de los ancianos, compartir con ellos, establecer lazos de amistad y valorar los aportes que ellos han hecho a la identidad del municipio.

De acuerdo, con la (RAE, 2002) se definen los siguientes conceptos, dependiendo del contexto los relatos pueden ser antropomorfos, teogónicos y escatológicos:

**Antropomorfo:** del griego *anthropos*, ser humano; *morphe*, forma. Es la atribución de forma humana o cualidades a lo que no es humano. En la historia de la religión, el antropomorfismo se refiere a la representación de Dios en una imagen humana, con forma humana corporal y las emociones, tales como los celos, la ira o el amor.

En el arte y la literatura, el antropomorfismo es la representación de los objetos naturales, tales como animales o plantas, como hablar, razonar, los seres sintientes, parecidos a los humanos.

**Teogonía:** Es un concepto que procede del vocablo latino *teogonía*, aunque sus raíces etimológicas más lejanas se hallan en la lengua griega. Refiere a la generación de las divinidades de los paganos.

**Escatología** (del griego antiguo *éskhatos*: ‘último’ y *logos*: ‘estudio’) es el conjunto de creencias religiosas sobre las realidades últimas. Se divide en:

Escatología general o antehistórica (que quiere decir, antes del fin de la historia). Se ocupa del destino final de la humanidad y del destino final del universo.

Escatología particular o *pos mortuario*. Se ocupa del estado del ser humano después de su muerte. (pág. s.p.)

**2.8.2. Tipos de relatos.** Los Mitos y las Leyendas son una de las costumbres más importantes del pueblo colombiano. Hacen parte de la tradición oral de los pueblos que se encargaron de unir la fantasía con las creencias populares, el resultado fue una serie de cuentos que han ido evolucionando a través de los siglos. (Martínez G. A., 2016)

Los relatos además se pueden clasificar según la temática, la intención y los elementos que lo caracterizan. Se agrupan, según distintos criterios, por ejemplo dentro del género encontramos principalmente las; leyendas, los apólogos, y; los cuentos.

Los cuentos a su vez se dividen en cuentos realistas, costumbristas, fantásticos, de ciencia-ficción, costumbristas, maravillosos, policiales, etc.

**2.8.3. Leyenda.** Estos tipos de textos, según la (RAE, 2016) se definen como:

Narraciones de sucesos fantásticos que se transmite por tradición. Creación breve que posee cierta parte de ficción y fantasía, cuyos personajes no exagerados son históricos. Relato basado en un hecho o un personaje reales, deformado o magnificado por la fantasía o la admiración.

Recrea hechos cotidianos que nos acercan e identifican dando un carácter costumbrista.

En este aspecto, se hace necesario hacer explícita la importancia de la clasificación de las leyendas, de acuerdo a su contenido. Al respecto (RAE, 2002) asigna las siguientes definiciones:

Leyendas etiológicas: Aquellas que aclaran el origen de los elementos inherentes a la naturaleza como los ríos, lagos y montañas.

Leyendas escatológicas: Hablan acerca de las creencias y doctrinas referentes a la vida ultratumba.

Leyendas históricas y leyendas históricas culturales: Hacen parte de la historia de la humanidad ya que en ellas se edifican los misterios de los pueblos griegos y romanos.

Leyendas míticas: que utilizan a los seres y fuerzas sobrenaturales para explicar los fenómenos.

Leyendas religiosas: son historias de justos y pecadores, pactos con el demonio, episodios de la vida de santos, así como también retratan la vida de personajes santificados por devociones populares pero que no hacen parte de los santos aceptados por la iglesia católica

Leyendas urbanas: se basan en personajes urbanos, como lo dice su nombre. Por lo mismo, las leyendas urbanas, siempre ocurren en ciudades o pueblos, los cuales conocemos. (pág. s.p.)

#### **2.8.4. El cuento.** Según, (Deconceptos.com, 2016)

Este género narrativo, de contenido imaginario o ficticio, aunque en algunos casos pueda asemejarse a la realidad. Generalmente cuentan con un personaje principal, y varios secundarios relacionados con el protagonista, que desarrollan el contenido de la trama, que es simple, en lugares determinados, reales o imaginarios, y en cortos lapsos temporales.

**2.8.4.1. Cuento realista.** (Deconceptos.com, 2016) Describe con minuciosidad el mundo que lo rodea, y el elemento predilecto es la descripción de la naturaleza o de los personajes, valiéndose de la observación directa de la realidad.

**2.8.4.2. Cuento policial.** En (Deconceptos.com, 2016) Está definido por la existencia de uno o varios crímenes y plantea un enigma que debe ser resuelto por la lógica.

**2.8.5. Tics y tradición oral.** De acuerdo con el Plan Decenal de Educación (MEN, 2005):

El interés de Colombia por el desarrollo de competencias en los últimos años le ha llevado a iniciar y promover programas para el fomento de la formación en competencias y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en el marco de los propósitos establecidos en el plan decenal de educación considera objetivos, tales como el uso y apropiación de las TIC; como herramientas para el aprendizaje; la creatividad, el avance científico, tecnológico y cultural, que permitan el desarrollo humano y la participación activa en la sociedad del conocimiento. (...) y Para lograr los objetivos se propone asegurar la incorporación, actualización, utilización y apropiación crítica y reflexiva de las TIC en el proceso formativo, por parte de todos los actores y de los diferentes niveles del sistema educativo, que además favorezca la divulgación del conocimiento y promover los aprendizajes autónomos y colaborativos que desarrollen las oportunidades y capacidades mediante la utilización crítica y reflexiva de las TIC. (p.5)

Las experiencias de investigación e innovación se proponen en forma sistemática, intencional y planificada, para conocer y afectar la institución educativa o cualquiera de sus procesos y dimensiones. Sin embargo, se plantean como permanente búsqueda de caminos y de toma de decisiones, a partir de unas condiciones iniciales dadas.

## Capítulo III

### 3. Aspectos metodológicos

La investigación se basa en un estudio descriptivo exploratorio con carácter empírico, llevado a cabo con estudiantes de grado noveno de la I. E Departamental de Manta, con el objeto de rescatar elementos de tradición oral, haciendo un análisis de datos cualitativo, cuyo objeto de indagación de fuentes de primera mano son los adultos mayores del municipio que tienen conocimiento de los elementos, tradiciones e historia pertinente, para fortalecer el proceso.

Por medio de la descripción realizada, de la observación en la entrevista, narraciones, permite estudiar las características generales de la tradición en el municipio, para luego cotejar las de mayor relevancia para el grupo de estudiantes

La investigación empírica "significa que se basa en fenómenos observables de la realidad" y crítica quiere decir que se juzga constantemente de manera objetiva y se eliminan preferencias personales y juicios de valor (Sampieri C. y., 1996, pág. 8)

Se ajusta a esta investigación, porque todas las evidencias para la etapa diagnóstica y desarrollo de la metodología, se basó en fenómenos observables como las mismas costumbres y creencias de estudiantes, padres de familia, abuelos, vecinos y personas de la comunidad, que con sus testimonios dan cuenta de su experiencia y conocimientos, de esta retórica y capital cultural, como lo son los mitos, leyendas, cuentos, historias de vida, coplas y costumbres.

### 3.1. Estrategias innovadoras



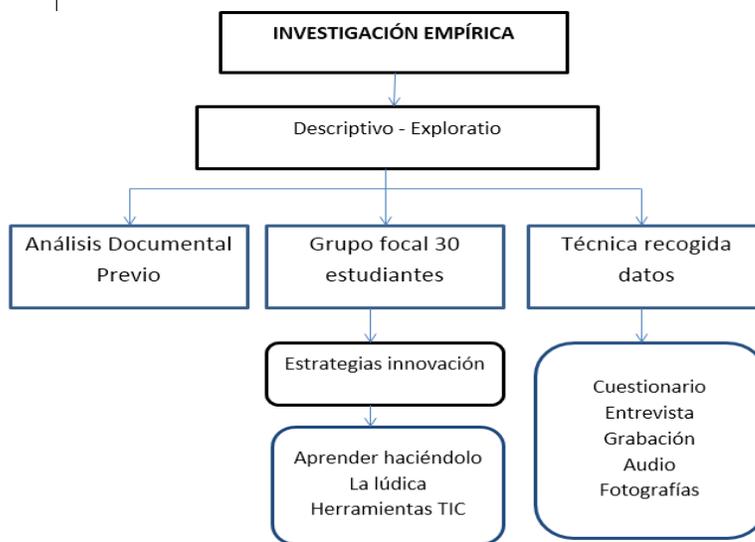
*Ilustración 4. Collage Actividades Realizadas en el Desarrollo de la Investigación*

El enfoque cualitativo es apropiado para la investigación por ser de carácter social, cuyas experiencias se enfocan al aprendizaje autónomo, buscando que en cada una de las etapas haya participación en el estudio exploratorio, permitiendo que el estudiante llegue al conocimiento, siempre orientado por docentes.

Con el análisis de resultados de los instrumentos en forma cualitativa, se orienta al estudio hacia la realidad social, que implica que los datos sean utilizados con diferentes técnicas, a favor del cumplimiento de los objetivos. Omar y Copello (citando a Goetz y Le Comte, 1981) explican:

“El análisis de la información se aborda de manera sistémica, constituyéndose esta metodología, en un camino para llegar a la teoría” (pág. 49) y por eso en esta investigación se organiza la información que se recolecta, de tal manera que pueda constituirse en fuente primaria, para la continuidad del proyecto, en favor del cumplimiento de los objetivos.

### 3.2. Estrategia metodológica



*Ilustración 5.* Estrategia Metodológica.

La investigación empírica basada en la experiencia, a cual se desarrolla mediante la estrategia aprender haciendo, donde los estudiantes de noveno contribuyen significativamente en el proceso investigativo, mediante la exploración, se permite el reconocimiento de elementos de tradición oral, recolectados mediante entrevistas, grabaciones, audios, videos y fotografías.

De acuerdo con Sampieri et al., (1996)“La investigación con análisis de datos de enfoque Cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y como sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas”

En cuanto al enfoque cualitativo se utilizaron una variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, observaciones, historias de vida, en las que describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.

Por otra parte, el tipo de investigación exploratoria – descriptiva con carácter empírica “significa que se basa en fenómenos observables de la realidad" y crítica quiere decir que se juzga constantemente de manera objetiva y se eliminan preferencias personales y juicios de valor" (Sampieri C. y., 1996, pág. 8) y no necesariamente tiene que llegar a acciones de experimentos de carácter científico, se basa en la observación y análisis de fenómenos reales, como en este caso, costumbres y creencias de capital cultural.

El enfoque cualitativo según Sampieri et al. (1996) es un método que se convierte en un camino para aprender sobre la realidad y por eso en esta investigación se considera que es apropiado para este tipo de investigación, por ser de carácter social cuyas experiencias se enfocan al aprendizaje autónomo, buscando que en cada una de las etapas haya participación en el estudio exploratorio, permitiendo que el estudiante llegue al conocimiento, siempre orientado por docentes.

### 3.3. Grupo focal



*Ilustración 6.* Grupo Focal de esta Investigación.

El grupo está constituido por treinta estudiantes de los cuales 11 son mujeres y 19 hombres. Se inicia este proceso en julio de 2014 con el apoyo de dos docentes la docente de Humanidades Gloria Estela Moreno y Mercedes Guerrero de ética y valores y Ciencias sociales Luz Myriam Melo.

### 3.4. Tipo de investigación

A partir del objetivo de la investigación “aplicar y desarrollar estrategias y herramientas innovadoras para rescatar elementos de tradición oral con estudiantes de la Institución Educativa Departamental de Manta, por medio de la interacción con la comunidad”. Este estudio utiliza la metodología de investigación descriptiva – exploratoria de carácter empírico, con un enfoque de análisis de datos cualitativo, promoviendo la investigación de los sujetos participantes mediante la relación directa con las fuentes primarias que en este caso son los adultos mayores.

En el trayecto de este estudio descriptivo, no hay acciones de experimentación, las variables independientes no se manipulan porque ya han sucedido, en tanto la lleva a convertirse en una investigación sistemática, empírica: no experimental (Hernández & Fernández, 2010).

Para el desarrollo de la presente investigación se utilizó en su etapa inicial la investigación exploratoria que tiene como fin investigar diferentes conceptos y aspectos de la tradición oral en el municipio de Manta, realizada mediante entrevistas a personas de edad adulta que puedan aportar significativamente y mediante el método de recogida de datos, para seleccionar temas relevantes, permitiendo establecer que en realidad era necesario implementar este tipo de investigación en el municipio, conforme lo refiere (Sampieri C. y., 1996).

Gracias a esta exploración, se lograron recoger 20 entrevistas relacionadas con los mitos de Manta, 10 entrevistas que permiten identificar costumbres y tradiciones y 25 entrevistas que permitieron recolectar 150 coplas que tienen que ver con la cultura y tradición del municipio.

La pertinencia para la implementación de la investigación converge con la problemática descrita anteriormente permitiendo la investigación participativa fomentando la toma de conciencia acerca de la realidad de la que hacen parte los estudiantes, el grupo está constituido por treinta estudiantes de los cuales 11 son mujeres y 19 hombres, reafirmando una vez más las bondades de la investigación cualitativa en la educación referidas por (Sampieri C. y., 1996).

Así, se da inicio a este proceso en julio de 2014 con el apoyo de dos docentes la docente de Humanidades Gloria Estela Moreno y Mercedes Guerrero de ética y valores.

### **3.5. Tipo de estudio**

Al mencionar características de los estudios cualitativos según (Sampieri, 2003, pág. 23)Se puede afirmar que es una manera importante para identificar y conseguir los objetivos propuestos en esta investigación.

1. Se aplica un método para comprender e interpretar las interacciones humanas, con el fin de reconstruirlas o transformarlas, en este caso, la adopción de tres estrategias innovadoras que

permitieron aportar en el rescate elementos de tradición oral contribuyendo de manera directa con la solución al problema formulado.

2. Se basa en el empirismo o el modo como los sujetos, objeto de estudio, ven su realidad, la interpretan y se apropian elementos para comprender el tema de estudio.
3. Considera la intencionalidad de la indagación, como la vivencia social desde sus aspectos particulares, a través del empleo de fuentes de información y técnicas descriptivas.
4. Es inductiva, se van a desarrollar conceptos, intelecciones y comprensiones partiendo de datos (se pretende generar sensibilización respecto a la tradición y la identidad) la información no es seleccionada para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidas al contrario, es abierta porque no excluye sino recoge la información para enriquecerse con ello. Al seleccionar la información pudimos dimensionar los temas relevantes que se van a considerar, de acuerdo con el interés de los estudiantes.
5. El rol como investigador cualitativo permite la sensibilidad a los efectos que producen elementos del contexto de estudio y en la re- significación que tiene la tradición para los sujetos participantes.
6. El enfoque cualitativo se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados, no se efectúa una medición numérica, por lo cual el análisis no es estadístico además sus procesos en cuanto a la muestra, la recolección y el análisis son fases que se realizarán casi de manera simultánea Hernández et al. (2010). Sin embargo mediante la aplicación de recolección de datos y la comparación de resultados podemos determinar el carácter cuantitativo de estos resultados.

### **3.6. Población y muestra**

De acuerdo con la estadística realizada en el momento de la matrícula y según los parámetros de seguimiento de la página SIGES (2015) de la secretaria de educación de Cundinamarca, la Institución Educativa cuenta con 750 estudiantes los cuales en su mayoría son de procedencia rural, entre el nivel 1 y tres del SISBEN, niños y jóvenes con dificultades económicas, de cuyas familias solo el 20% vive con ambos padres, el 80% restante está conformado con familias disfuncionales, algunos conviven con sus abuelos, tíos o familiares ya que por falta de posibilidades laborales, la mayoría de padres de familia se ven en la necesidad de desplazarse a la capital en búsqueda de mejores oportunidades, dejando a sus hijos con la mamá, con los abuelos, o en el peor de los casos bajo responsabilidad de uno de los hermanos mayores que se encuentra cursando grados superiores.

En cuanto a la población objeto, este proyecto se ha enfocado con 30 estudiantes de grado noveno a quienes se les aplicó una encuesta de conocimientos básicos en tradición oral (ver análisis de datos en los anexos) y de ella hemos observado que el 75% no identifica el concepto de tradición oral, presenta confusión en los elementos, solo el 16% ha consultado o abordado una fuente que ilustre aspectos generales de tradición, si referencian mitos, no los explican de manera coherente y un 80% muestra interés por profundizar sobre la tradición y cultura del municipio.

Por medio del conocimiento de los estudiantes que participan en la propuesta, se promueve la comunicación asertiva como elemento para facilitar la comunicación con los discentes, que en la actualidad presentan complejos comportamientos, que tratados adecuadamente pueden ser facilitadores en el proceso investigativo, promoviendo la comunicación, el trabajo cooperativo y la apropiación de herramientas Tic para registro de procesos.

Al utilizarse como estrategia educativa el área de ciencias sociales utiliza la historia oral como recurso para el estudio del pasado reciente, la relación con la línea del tiempo que permite al estudiante reconocer su pasado, representarlo e interpretarlo. De esta forma se acerca al estudiante a la investigación y le permite identificar aspectos relevantes de su cultura, como también mejorar su aprendizaje ya que el aprender haciendo estimula en el estudiante su propio auto aprendizaje.

El hecho que el estudiante participe en el proceso le permite apropiarse fácilmente los conocimientos a los que tiene acceso, la comunicación con personas que poseen el conocimiento, como familiares, vecinos y amigos favorece la comunicación asertiva, permitiendo que los acontecimientos significativos sean recordados con mayor facilidad.

Al hacer partícipe al estudiante en la entrevista, encuesta, historia del abuelo genera la activación de la memoria y facilita el auto aprendizaje. Esta propuesta de tipo descriptivo - exploratorio con carácter empírico, permite la aplicación de tres estrategias fundamentales que son: Metodología aprender haciendo, La lúdica como elemento motivador y el uso de herramientas Tic para dinamizar procesos.

### **3.7. Técnicas de recolección de información y participantes**

En el marco de la investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

**3.7.1. La entrevista.** Para realizar la investigación cualitativa hemos tenido en cuenta la entrevista abierta y personal, como instrumento para recopilar información contribuyendo con la participación de los estudiantes en la información sobre que personas podemos entrevistar y que información relevante podemos obtener de cada uno. El estudio descriptivo – exploratorio con carácter empírico, se fundamenta en la recolección de información de elementos de tradición oral en el municipio por ello se

han diseñado entrevistas a personas adultas que puedan aportar al proceso investigativo. Se plantearon los siguientes diseños de entrevistas.

Se realizó una entrevista general técnica y luego se aplicó un cuestionario (Anexo A página 139), entrevistas al adulto mayor que tiene conocimiento pertinente (Anexo B página 142), Videos o grabaciones a los adultos, para un total de cien entrevistas de las cuales se clasificaron ochenta y cinco distribuidas así:

Veinticinco entrevistas a personas que aportaron coplas, veinticinco entrevistas a adultos mayores que aportaron relatos de mitos y leyendas más diez videos relatando mitos o historias tradicionales, quince entrevistas de costumbres del municipio, diez de personas que aportaron a la vez mitos y coplas.

Para finalizar el proceso se realizó una encuesta de re significación de conceptos a los estudiantes de grado noveno que intervinieron en el proceso investigativo.

**3.7.2. Cuestionario.** Ha sido utilizado en el proceso investigativo como medio de verificación de conceptos una vez realizada la primera estrategia, y como validación de la apropiación de conceptos por parte de los estudiantes como resultado final.

**3.7.3. Observación participante.** Es considerado como un instrumento adecuado para la acceder al reconocimiento e identificación de aspectos relevantes del grupo mediante el registro de acciones que realizan las personas en la cotidianidad, es decir compartir espacios con el grupo investigado. Es más, Galeano (citando a Marshall & Rossman, 1989) definen la observación como "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado" (pág. 79).

Estas observaciones permiten reconocer y describir situaciones, implica a la vez focalizar la atención de manera intencional, sobre algunos elementos de la realidad que se estudia, tratando de evitar la crítica.

Es importante mencionar que el cuestionario aplicado a los estudiantes fue utilizado para identificar las debilidades y fortalezas frente al tema de investigación, teniendo como referente la Matriz DOFA.

De acuerdo con el cronograma de actividades y con el fin de llevar un seguimiento para el estudio exploratorio contando con la autorización de rectoría se aplicaron los instrumentos diseñados., sin embargo el proceso investigativo requirió de ajustes necesarios de acuerdo con las tutorías recibidas.

**3.7.4. Grabación de videos y audio.** Técnica utilizada para recopilar los mitos y leyendas, así como las coplas que fueron narradas por adultos mayores para la respectiva sistematización y verificación de la investigación , se han realizado 85 entrevistas a personas diversas entre los 55 y 100 años de edad, para poder cotejar la información, verificar su relevancia y veracidad obteniendo resultados satisfactorios que como se muestra en los resultados demuestra que la tradición oral esta manifiesta en dichos relatos y que una vez sistematizados hacen parte de la historia tradicional del municipio.

Además hemos obtenido diversos relatos de la historia de Manta, siembras tradicionales que pueden hacer parte de un banco de información para el municipio. Los videos obtenidos nos relatan mitos de El Cucacuy, el beato, el mohán, las almas y el demonio, especialmente.

**3.7.5. Aplicativo Software Hot potatoes.** Este aplicativo fue utilizado para la verificación de conceptos de tradición oral en tres ocasiones. La primera fue elaborada por los estudiantes a manera de juego de competencia en donde se introdujeron conceptos de mito, leyenda, relato, cuento, tradición

oral, entre otros para identificar el conocimiento de los jóvenes respecto a estos conceptos, se aplicó en JQuiz que como su nombre lo indica es un quiz con preguntas de selección múltiple.

En el momento de su implementación se observó desconocimiento por la mayoría de estudiantes frente a elementos y conceptos de tradición oral, sin embargo como el aplicativo permite repetir varias veces el proceso se logró receptividad en los jóvenes para su apropiación. La dificultad encontrada es que requiere de ser instalado en todas las tabletas y se requiere para su instalación el acceso a internet por lo que requirió de una semana para poder configurarlo.

El aplicativo J.Cloze que hace parte del software Hot potatoes permitió realizar otra actividad y esta vez fue de completar oraciones. En este sentido se utilizó para completar palabras claves de algunos mitos ya descritos en clase. Esta herramienta permitió a los estudiantes conocer el contenido de diferentes mitos y tradiciones del municipio el objetivo logrado fue la utilización productiva de las tabletas para uso didáctico. Estos aplicativos se utilizaron como evaluación del proceso terminada cada una de las fases.

## **Capitulo IV**

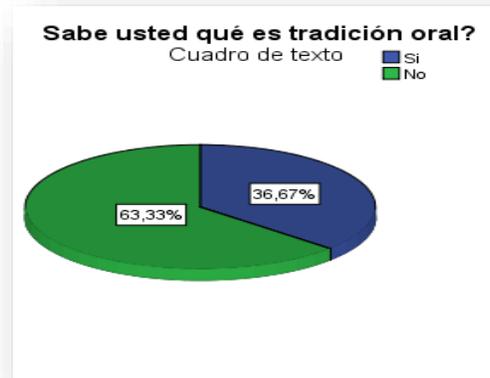
### **4. Análisis de la información**

#### **4.1. Cuestionario dirigido a estudiantes de noveno**

Se realizó una prueba piloto en la que se diagnosticó el problema objeto de este estudio, en la parte de anexos se presenta la encuesta y análisis de datos respectivos. (Ver anexo A cuestionarios, página 139).

Otro instrumento aplicado fue la encuesta diagnóstico conocimiento tradición oral. Esta, se realizó a 30 estudiantes obteniendo los siguientes resultados:

Ante la pregunta ¿sabe usted qué es tradición oral? El 63,33% contesta no y el 36.67% contesta sí.



*Ilustración 7. Pregunta 1: ¿Qué es tradición oral?*

*Fuente. Elaboración propia*

Ante la pregunta si usted contestó si por favor explique el concepto, los estudiantes contestan de la siguiente forma:

10% manifiesta que son las costumbres y tradiciones de un pueblo, el 15% expresa que la tradición oral son los mitos que se han conservado de generación en generación y el el 11% restante afirma que la tradición oral corresponde a las creencias, mitos y leyendas que han pasado de generación en generación mediante la utilización de la palabra. Observamos aquí una confusión en cuanto a la explicación adecuada del concepto tradición oral.

De acuerdo con la pregunta: Distingue los elementos de tradición oral del municipio, el 10% manifiesta que sí y el 90% que no como se puede apreciar en la siguiente grafica.

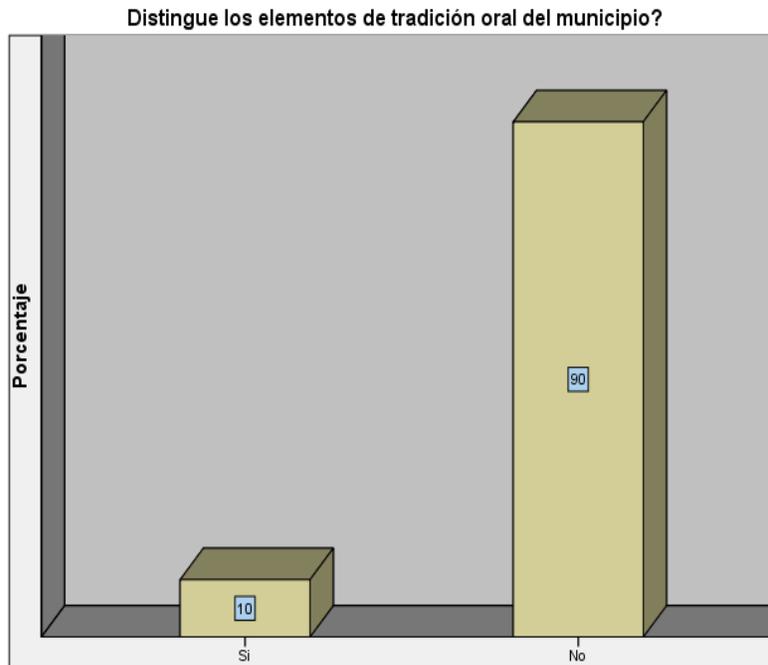


Gráfico 1: Fuente Elaboración propia.

Se evidencia desconocimiento por parte de los estudiantes en cuanto a tradición oral, tienen nociones pero no contestan acertadamente el 90%.



Gráfico 2: Fuente Elaboración propia

De acuerdo con la tabla anterior el 46,429% equivalente a 13 encuestados ha escuchado algún testimonio oral , mientras que el 53,571% que corresponde a 15 encuestados, no conoce o no ha escuchado versiones o no se acuerda. Según el análisis perdidos en el sistema 2 estudiantes que no contestaron esta pregunta.

Para identificar el conocimiento de las personas que contestaron que han escuchado versiones de los anteriores personajes, se formuló la pregunta ¿Si usted los conoce que sabe de ellos?

Teniendo en cuenta las respuestas y registro se evidencia que el 13,33% equivalente a una persona tiene conocimiento de estos mitos porque los ha escuchado, en tanto que el 63,33% presenta vagos conocimientos de estos mitos y aun los que antes contestaron que no tenían conocimiento escribieron que tienen poco conocimiento o tienen confusión. Según lo muestra la siguiente gráfica. Aquí se evidencia un error de interpretación pues solo debían contestar el 46%.



Gráfico 3: Fuente elaboración propia.

Frente a la pregunta si ha abordado un documento que narre sobre la tradición oral como lo muestra la grafica siguiente, se evidencia desconocimiento en el 71%

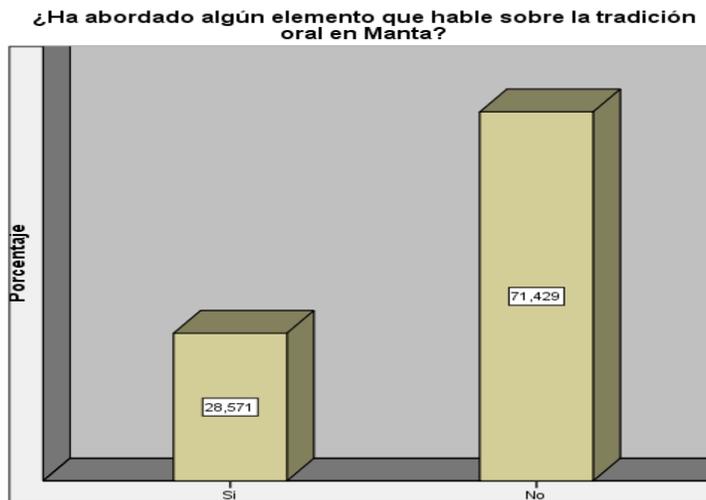


Gráfico 4: Fuente elaboración propia

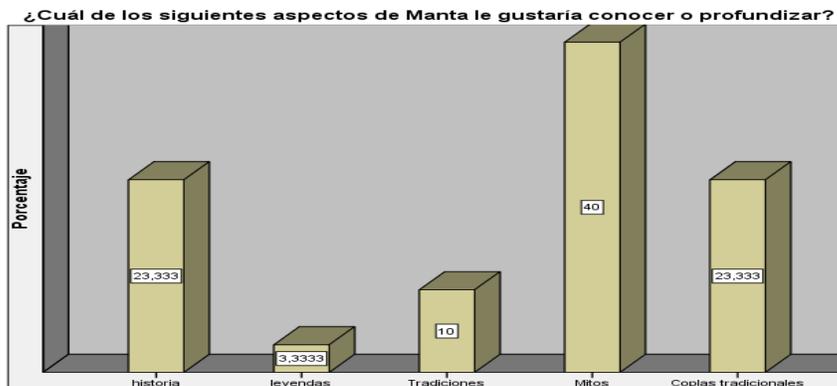
Frente a la pregunta anterior y para conocer específicamente que tipo de documento conocen, se evidencia en la siguiente tabla que 2 estudiantes han escuchado la versión de un adulto y la conocen, mientras que aparecen 28 perdidos en el sistema no han abordado documentos o elementos de tradición por ende no constataron esta pregunta.

**Tabla 8: ¿Si contestó si en la anterior pregunta qué tipo de elemento conoce sobre la tradición oral?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Escuchó la versión de un adulto	2	6,7	100,0	100,0
Perdidos Sistema	28	93,3		
Total	30	100,0		

Fuente. Sps

Para conocer la motivación de los estudiantes frente al tema se realizó la pregunta ¿Cuál de los siguientes aspectos de Mnta le gustaría conocer o profundizar? Ante la cual se obtienen los resultados descritos a continuación.



*Gráfico 6 Aspectos por profundizar*

Hay variedad de intereses de acuerdo a la temática se observa que el mayor interés es conocer los mitos 12 estudiantes, historia y coplas 7 estudiantes para cada tema, tradiciones 10 y leyendas solo 1. Por lo tanto buscaremos una estrategia para tratar de trabajar los aspectos de mayor relevancia para ellos.

Por último se pregunto: ¿Considera usted relevante conocer la historia del municipio? 83,3% correspondiente a 25 estudiantes contesta que sí y el 16,7 /% correspondiente a 5 estudiantes manifiesta que no. En este aspecto hay que buscar la motivación para el grupo que manifiesta que no es importante, para involucrarlos en el proceso de forma que se motiven y encuentren este proceso significativo.

*Tabla 9. Importancia de conocer la Tradición Oral.*

¿Considera usted importante conocer la historia de su pueblo?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Si	25	83,3	83,3	83,3
	No	5	16,7	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

*Fuente. Análisis de datos SPSS*

El anterior análisis ha permitido verificar la pertinencia en la aplicación de la investigación, que ha contribuido significativamente en mejorar la motivación de los estudiantes, la comprensión y apropiación de conceptos y elementos de tradición oral por medio de la tres estrategias denominadas fases.

#### **4.2. Análisis de resultados obtenidos cuestionario de aprendizaje**

Con relación al reconocimiento de conceptos, se aplica un cuestionario de apropiación de conceptos (Anexo cuestionario apropiación de conocimientos). El 11 de mayo de 2015 en el que se observa un progreso significativo de los estudiantes frente a temas y elementos de tradición oral, de esta manera se puede evidenciar cumplimiento en el primer objetivo específico, orientar prácticas

innovadoras que permitan la apropiación de conceptos básicos de tradición oral con estudiantes de grado noveno, los resultados obtenidos se discriminan a continuación.

**Tabla 10: SEXO**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
femenino	10	35,7	35,7	35,7
Válidos Masculino	18	64,3	64,3	100,0
Total	28	100,0	100,0	135,7

*Fuente SPSS*

A la fecha Mayo 30 de 2016 se han retirado dos estudiantes por enfermedad y corresponde el análisis de resultados con 28 estudiantes de los cuales 10 son mujeres y 18 hombres.

1. Seleccione el concepto que mejor defina identidad.

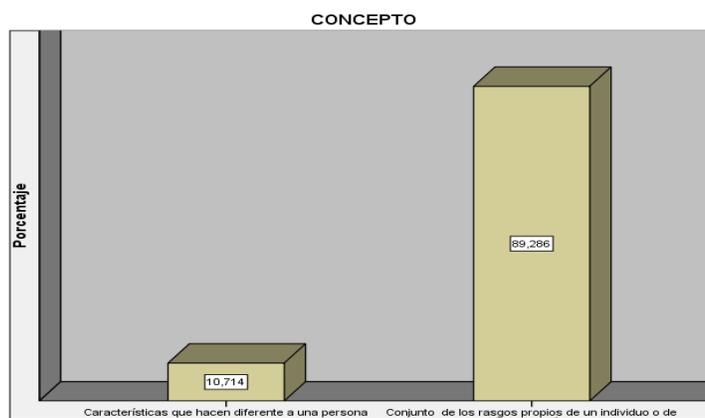


Gráfico7: Seleccione el concepto que mejor defina identidad.

La gráfica anterior muestra el avance en la identificación de concepto de identidad, solo tres personas presentan confusión en el concepto, los 25 restantes han apropiado el concepto.

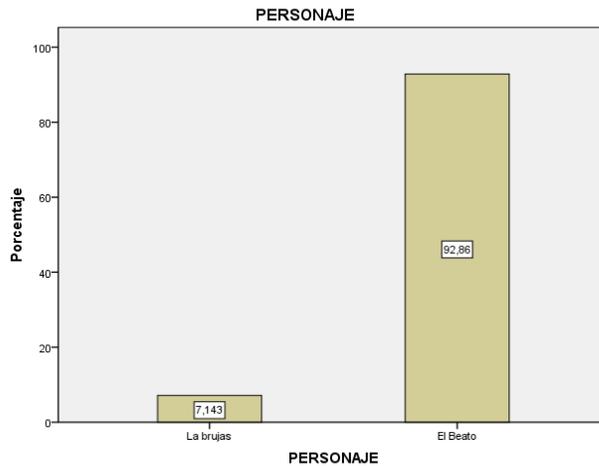
## 2. Seleccione la definición de Mito



*Gráfico8: Mito*

Como se aprecia en la gráfica el 96% equivalente a 26 estudiantes reconocen la definición de Mito, solo dos estudiantes aún no tienen claro este concepto.

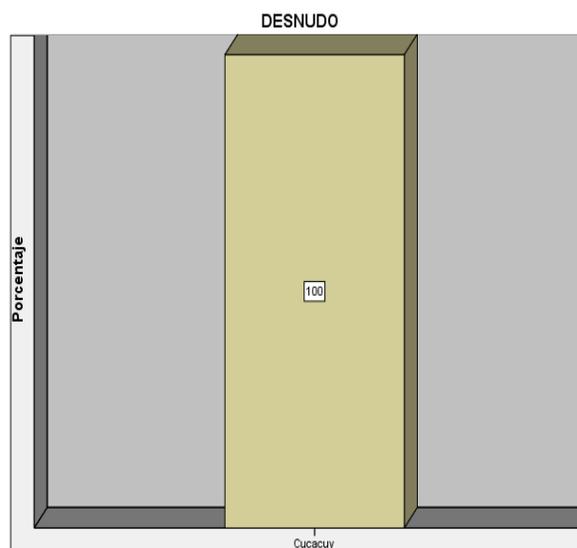
Antiguo personaje que se presentaba en casi todas las veredas de manta; era un hombre alto y corpulento, sombrero grande y negro, sotana negra, guantes blancos. Su misión era entregar riqueza a los pobres labriegos de esta localidad.



*Gráfico 9 reconocimiento del mito Beato*

El porcentaje valido corresponde al 92,9 % equivalente a 26 estudiantes que aciertan y el 7,1%, dos personas que no identifican adecuadamente el mito del Cucacuy, este resultado se tiene en cuenta para realizar nuevos ejercicios de apropiación.

4. Son hombres que frecuentan las noches, andando totalmente desnudos, y utilizan como medio de transporte una caña de castilla; casi siempre son individuos huraños y misteriosos.



*Gráfico 10: Identificación mito del cucacuy*

Se puede observar en la gráfica que el grupo en su totalidad reconoce este mito, puesto que ha sido el más referenciado en el desarrollo de la investigación, precisamente de este mito hay un número de 17 relatos en videos y entrevistas.

5. Espanto maligno que se le manifiesta a personas muy buenas o rezanderas, para perturbarlas por su ferviente fe en Dios; también a personas que irrespetan que irrespetan a sus padres y a borrachos que andan por los caminos a altas horas de la noche.

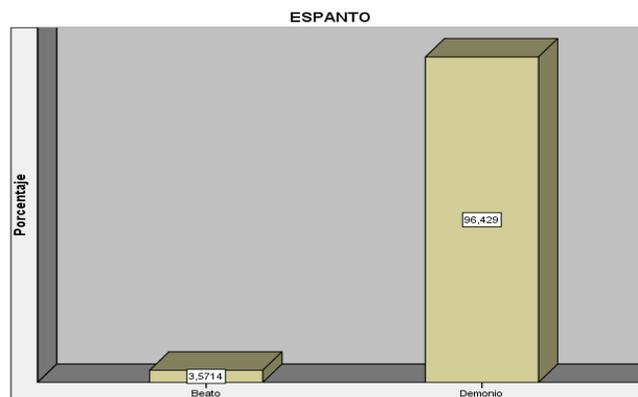
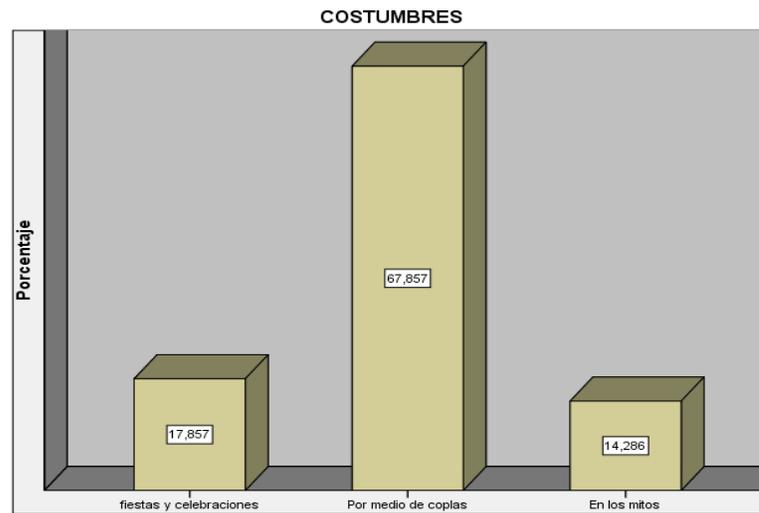


Gráfico11: reconocimiento mito demonio

El 96,4 equivalente a 27 personas han contestado adecuadamente respecto al mito del demonio, y solo un estudiante no lo identificó confundiéndolo con el Beato. Se puede verificar una vez más la apropiación por parte del grupo con relación a este mito.

6. Pregunta Abierta ¿Cómo se expresan en Manta las costumbres y tradiciones?

Las respuestas ante la anterior pregunta se presentan a continuación en la gráfica 12, identificando que hay varianza en tres respuestas pero que coincide el 67% en afirmar que en las coplas se evidencian las tradiciones, festividades, eventos realizados y por medio de ellas también se descubre el machismo.

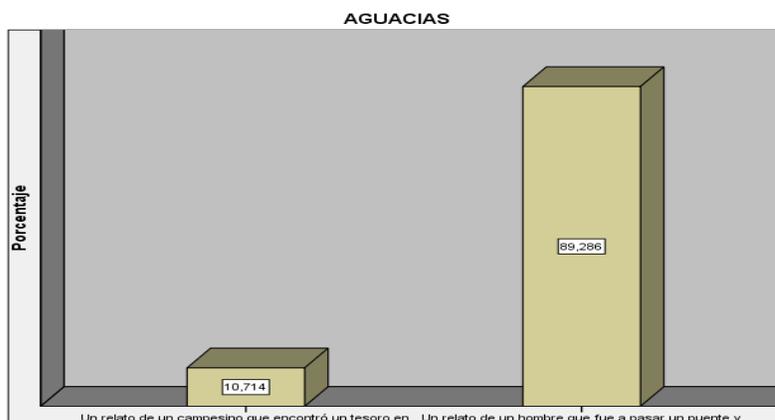


*Ilustración 8.* Respuestas sobre Reconocimiento de la Tradición Oral como Costumbres.

Como se evidencia en la gráfica anterior en esta respuesta hay diferentes puntos de vista, 19 estudiantes identifican las costumbres por medio de coplas, 5 se refieren a fiestas y celebraciones y 4 manifiestan que en los mitos. Cada grupo relaciona de acuerdo a su observación y conocimiento.

#### **La leyenda del río Aguacías relata:**

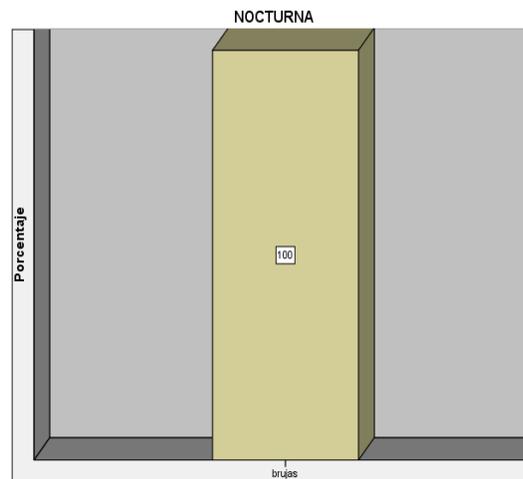
Las respuestas sobre el conocimiento de esta leyenda evidencia que 25 estudiantes contestan acertadamente y tres se inclinan la opción del tesoro. Resultados verificados en la siguiente gráfica.



*Ilustración 9.* Conocimiento sobre la Leyenda Aguacías.

## Las Brujas

Según la narración las Brujas, son mujeres malignas que acosan a los hombres para alimentarse de su sangre. Para conseguir tal fin se convierten en una gran ave nocturna de negro plumaje, que en las oscuras noches de martes y viernes silban por los aires cayendo sobre la casa de quien será su próxima víctima; se introducen en la casa y empiezan a alimentarse de la sangre de su elegido cuando éste duerme profundamente, al interrogar sobre el conocimiento de este mito se obtiene:

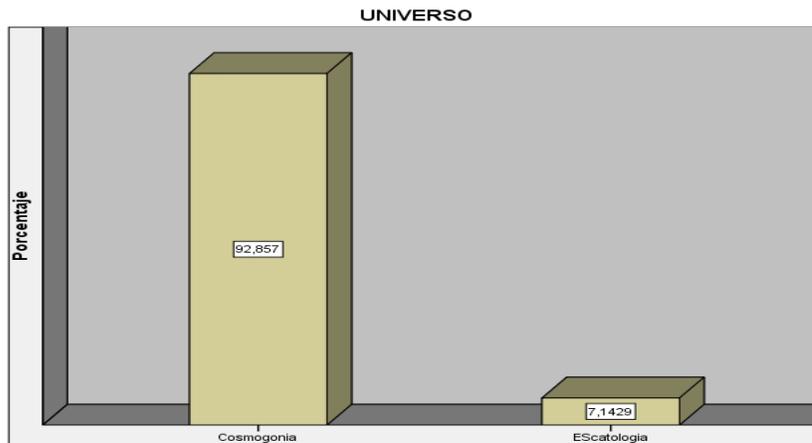


*Ilustración 10.* Resultados sobre el Reconocimiento del Mito Las Brujas.

Se evidencia el conocimiento de este mito en el municipio los 28 estudiantes reconocieron su explicación.

## Origen del Universo

En cuanto a la pregunta: Mito que describe en forma fantástica el origen del universo, se observan los siguientes resultados.



*Ilustración 11.* Conocimiento sobre el mito que describe el origen del Universo.

Los anteriores análisis permiten comprobar la apropiación de conceptos por parte del grupo focalizado.

## Capítulo V

### 5. Implementación

Los cambios y transformaciones ocurridos en la actualidad afectan de manera positiva o negativa a la sociedad, los avances científicos, sociales y las políticas económicas inciden en el desarrollo de los pueblos, a su vez los procesos educativos lejanos a la ciudad se ven afectados negativamente por que no existen los mismos avances y las circunstancias de niños y jóvenes son más precarias en nuestros municipios, donde la tecnología, la informática y la situación familiar y económica contribuyen negativamente en los procesos educativos.

El enfoque de esta investigación se basa en la innovación social cuyo fundamento es la solución a problemas que aquejan un grupo social. Nace entonces la necesidad de generar dinámicas a nivel institucional para contribuir directamente en el desarrollo de nuevas prácticas educativas que acerquen a los jóvenes a la realidad global y que promuevan la creación de redes de conocimiento, contribuyendo a

la vez en la preservación del patrimonio cultural de los pueblos mediante la re-significación de la cultura y la tradición oral.

En este orden, por medio de esta investigación se propende fortalecer acciones educativas para generar aprendizajes significativos, autonomía y reconocimiento del entorno, fortaleciendo la participación de diferentes actores en el rescate de elementos de tradición oral del municipio de manta, aplicando tres estrategias pedagógicas innovadoras que permitan el cumplimiento de objetivos.

La estrategia pedagógica aprender haciendo fue utilizada para identificar y recolectar los principales elementos de tradición oral con adultos mayores del municipio; según (Dewey, 1995), debía ser un programa de enseñanza práctico, centrado en la experiencia de los estudiantes y que implicara a la vez un hacer y una prueba. Las actividades relacionadas con esta estrategia se describirán a continuación.

Para la selección y sistematización de elementos de tradición oral fue utilizada la estrategia, uso de herramientas Tic, aprovechando los equipos y herramientas disponibles en la institución con la colaboración de la docente de informática en la realización de registro. A su vez los jóvenes participan activamente en la organización y creación de videos de acuerdo al conocimiento adquirido en la en los registros orales.

La lúdica ha jugado un papel importante en los procesos educativos porque con su aplicación se recrea en los estudiantes la realidad social, y a la vez permite la asimilación de nuevos conceptos.

A continuación se describen las estrategias innovadoras aplicadas y desarrolladas en la Institución Educativa Departamental con estudiantes que en 2014 cursaban grado octavo y que en el

presente año se encuentran en 1001. Se explica cada uno de los procesos ejecutados en estas estrategias.

1. Se aplicó inicialmente una prueba diagnóstico al grupo focal para conocer el grado de conocimiento e interés frente al tema propuesto. ( ver análisis de datos capítulo IV, página 91)

### **5.1 Primera estrategia: Aprender haciendo**

Según (Dewey, 1995) debe ser un programa de enseñanza práctico, centrado en la experiencia que implica a la vez un hacer y una prueba”. El momento se centró en la participación activa de los estudiantes por medio de la apropiación de conocimientos. En esta fase los estudiantes divididos en cinco grupos se desplazaron al hogar geriátrico del municipio, donde realizaron entrevistas, videos, con ayuda de las Tic. Esta experiencia permitió a los jóvenes adquirir habilidades comunicativas, reconocer su entorno, reconociendo aspectos de tradición oral.

Esta estrategia involucró a personas adultas que tienen el conocimiento como padres de familia, abuelos vecinos y familiares, se realizaron 100 entrevistas de las cuales fueron seleccionadas 85 ya que 15 de ellas no aportaban elementos de tradición oral correspondiente al municipio.

Cuando se involucró al adulto mayor se vincularon dos generaciones en el proceso, los jóvenes se sensibilizaron escuchando las historias de los abuelos, los adultos mayores se sintieron importantes en el proceso educativo y contribuyeron en la recopilación de elementos valiosos de tradición oral y cultural, se fortalecieron lazos de amistad con los abuelos, se logró en la mayoría de estudiantes asumir con responsabilidad cada uno de los retos asignados por el grupo docente, los integrantes buscaron apoyo en los docentes de acuerdo al perfil para la orientación de trabajos.

La estrategia fue dividida en tres momentos: comunicación e involucramiento y escribir. El momento Escuchar se desarrolló en el hogar geriátrico, en las casas de familiares, vecinos, abuelos, donde los estudiantes tuvieron oportunidad de interactuar y escuchar las historias, además realizaron entrevistas y videos a sus abuelos y vecinos, lográndose la sensibilización y recepción de historias de vida, mitos y leyendas, coplas y dichos. (Ver anexos página 175)

### **5.1.1. Comunicación e involucramiento.**

Tuvo por objeto aprender a escuchar, dialogar e intercambiar conocimientos, mediante el diálogo con los abuelos, identificando conceptos y realidades, escucharon historias según sus épocas y conocimientos.



*Ilustración 12.*Evidencia de visita al Ancianato.

En esta etapa los jóvenes acompañados por tres docentes se desplazaron al ancianato, compartieron con los adultos, interactuaron con ellos, se logró la sensibilización puesto que algunos conocieron a sus abuelos al entablar una comunicación se enteraron de aspectos familiares que desconocían y otros aprendieron a relacionar aspectos, conceptos vistos en clase con hechos reales narrados por los abuelos, esta estrategia permitió mejorar el respeto por los ancestros, considerar la vida del adulto mayor en el hogar geriátrico.

En este proceso se observó en los estudiantes buena disposición e interés por conocer las historias de vida de los adultos a quienes entrevistaron, a su vez los adultos mayores brindaron la información requerida, surgieron también anécdotas que contaron los estudiantes y que han permitido un ambiente de confianza en clase. En este momento participaron docente de ética, español y social. Se llevó a cabo septiembre de 2014 (el grupo de estudiantes estaba en grado noveno).

Etapa de gran importancia porque sensibilizó al estudiante frente a la realidad tanto de sus padres, como del adulto mayor del hogar geriátrico y con ello el registro de entrevistas, videos, historias que han contribuido con a investigación.

Una vez obtenida la información necesaria se distribuyen los grupos de trabajo para clasificar la información y sistematizarla. Para mayor información sobre estos resultados se invita a ir a la parte final de este documento. (Remitirse al anexo O página 157)

### 5.1.2 El momento de escribir.



*Ilustración 13.* Evidencia de Estudiantes Escribiendo.

Esta estrategia, permitió al estudiante redactar en forma ordenada y coherente los sucesos, apreciaciones, impresiones y experiencias conocidas en cada una de las entrevistas con los adultos mayores mediante la sistematización de datos recogidos en las entrevistas.

Este proceso se realizó en clase de lengua castellana y ciencias sociales, con la orientación de docentes, quienes guiaron a los estudiantes en dicho proceso, además contando con la asesoría de la docente de informática quien se vinculó en el proceso y dispuso del tiempo necesario para registrar por escrito las experiencias vividas.

La interdisciplinariedad se ha enfocado con la intencionalidad de dar un tiempo apropiado a cada una de las actividades generando confianza, receptividad, colaboración, coordinación de actividades donde el estudiante es el centro del quehacer educativo, dándole las oportunidades necesarias para mejorar su proceso, orientándolo hacia el propósito de cumplir responsablemente cada objetivo, siempre con la colaboración del docente.

Al interactuar el joven ha tenido la posibilidad de enriquecer sus conocimientos, realizar preguntas, aclarar dudas, concertar nuevos retos, aprender a relacionarse, aprender a escuchar y manifestar gustos e inquietudes; proceso que ha facilitado nuevas alianzas para realizar nuevas tareas. De esta experiencia se han registrado 150 coplas, 50 dichos, y los mitos conocidos como el Cucacuy, el mohán, las brujas, el beato, las almas y el demonio registrándose 85 entrevistas de mitos, coplas, tradiciones y costumbres, e historias de vida.

Con la participación en la estrategia aprender haciendo los estudiantes aprendieron a trabajar en equipo, distribuyeron responsabilidades y tareas. Demostró más independencia, fomentando el trabajo autónomo y la capacidad para trabajar organizadamente, utilizando recursos tecnológicos a su alcance.

## **5.2. Segunda estrategia “la lúdica como elemento innovador”**

De acuerdo con (Palacios, 1998) la lúdica como actividad humana permite la liberación de tensiones, promoviendo el enriquecimiento personal, es educación permanente que proporciona aprendizajes significativos para la vida, facilitando entornos de ejercitación y experimentación, donde se estimula a los estudiantes con la utilización de juegos y actividades diversas que contribuyan en la apropiación de conocimientos de tradición oral. Esta estrategia fue aplicada mediante juego de roles, juegos tradicionales, dramatizaciones, coplas, para permitir la apropiación de conocimientos propios de la cultura del municipio y tradición oral por medio del juego.



*Ilustración 14.* Evidencia de Dramatización Leyenda Cucacuy.

Esta estrategia, se aplicó de la siguiente forma: Luego de socializar los mitos y leyendas, escuchar algunas narraciones y videos de los adultos mayores, se diseñaron algunos juegos con los estudiantes para la apropiación de conceptos clave de tradición oral del municipio.

### **5.2.1. Juego de roles.**

Se realizó esta actividad con el área de ciencias Sociales donde los estudiantes prepararon dramatizaciones sobre personajes del municipio, imitando diversas acciones y actividades que ellos realizan, de esta manera se tomó conciencia del rol que realizan adultos mayores haciendo luego una reflexión sobre el trabajo de los adultos mayores en el municipio y su aporte a la economía. Se hicieron además representaciones de coplas y mitos tradicionales para contribuir con la apropiación de conceptos clave de la investigación.

### **5.2.2. Juegos tradicionales.**

Esta actividad se realizó en clase de ciencias sociales donde los jóvenes recordaron los juegos de los abuelos para lo cual anticipadamente los estudiantes consultaron con sus padres y abuelos los juegos de su época y se organizaron en grupos para realizarlos en clase.

Además de jugarlos se incentivó la apropiación de conceptos clave de tradición oral y reconocimiento de mitos mediante el juego y la integración del aprendizaje.

Esta actividad fue implementada el rally de integración mediante la participación en la que en algunas pistas debían realizar los juegos tradicionales del municipio: trompo, lazo, las lleva, coca, mini tejo, en la que para participar en la actividad lúdica debían llenar un crucigrama de los elementos de tradición oral. (Ver fotos anexo L.página 153).

Permitió devolvernos al pasado y mirar como se ha transformado el presente, que juegos tradicionales se han perdido y cómo se pueden recuperar.

Estos interrogantes permitieron a los jóvenes reconocer aspectos relevantes del pasado, descubrir valores y apreciar la incidencia del pasado en la actualidad

### **5.2.3. Dramatización**

Los estudiantes se organizaron de acuerdo a los grupos conformados al inicio del proyecto y seleccionaron el mito o la tradición oral a dramatizar. Esta etapa ha sido enriquecida con la actuación y talento individual de los estudiantes, quienes manifestaron gran interés en estas representaciones, contribuyendo con la retroalimentación de conceptos y mitos analizados. A su vez permitió identificar los valores ocultos en los mitos y coplas, con un ejercicio de reflexión en la clase de ética.

Los estudiantes de la sede central se vincularon junto con los docentes de humanidades en el día del idioma donde los jóvenes por grado dramatizaron un mito del municipio. Se evidenció la apropiación de conceptos y el reconocimiento de personajes relatados en los mitos por medio de la dramatización. (Ver dramatización mitos y leyendas de Manta canal innovación y cultura YouTube).

Los resultados obtenidos en esta estrategia fueron: fortalecimiento de conceptos básicos de tradición oral, reconocimiento de temática relacionada con los mitos, aplicación de contenidos vistos sobre tradición oral, reflexión e identificación de los valores que se encuentran ocultos en cada uno de los mitos, dichos y coplas.

Fue utilizado el software Hot potatoes, como instrumento de evaluación sobre elementos y conceptos básicos de tradición oral. Se ha podido constatar que la lúdica permite el desarrollo de destrezas, habilidades, mejora la interacción, la sana convivencia y socialización considerablemente en su productividad, es decir, el juego puede y debería ser parte de la educación. La aplicación de la lúdica en este proceso ha permitido que los estudiantes de la institución educativa sede central reconozcan y sean partícipes en la re- significación de la tradición oral del municipio, conociendo por medio del juego y la lúdica los conceptos clave, los mitos y sus relatos así como los elementos básicos de la tradición oral del municipio.

#### 5.2.4. Rally de integración lúdico académica.



*Ilustración 15.* Rally de Integración Lúdica Académica. Septiembre 2015.

Fue organizado en doce estaciones, fomentando la integración de nuevos actores en el proceso, donde cada curso participó con 22 estudiantes durante el proceso, en cada estación los estudiantes realizaban una competencia lúdica para poder contestar una pregunta relacionada con la tradición oral del municipio e identidad. El grupo que realizó en menor tiempo el recorrido por las doce estaciones y contestó acertadamente las actividades académicas recibió un premio y una retribución académica por su desempeño.

La importancia que en la actualidad tienen el componente lúdico y el componente estratégico se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los participantes acorde a la formación integral del ser humano.

## **Logros.**

El desarrollo de actividades lúdicas, ha permitido la apropiación de conceptos básicos de tradición oral, además ha propiciado la integración de todos los estudiantes de la sede central, permitiendo el trabajo en equipo, el repaso de contenidos de las diferentes áreas, facilitando la relación de contenidos teóricos y su asimilación en actividades prácticas Stocker.

Confirmando de esta manera lo evidenciado desde la práctica docente, respecto a la importancia de la lúdica para fomentar en los estudiantes su desarrollo psico – social, afianzar su personalidad, la práctica de buenos valores y algo muy importante la adquisición de saberes.

Se evidenció que en el juego se transfieren los conocimientos volviéndolos significativos ya se permitió experimentar, investigar crear y recrear (...) destacándose en este aspecto la dramatización de mitos por medio de los cuales los jóvenes los identificaron y los recuerdan con mayor facilidad, estrategia meta-cognitivas (Reyes, 2014)

Por medio de la lúdica también se observó que esta incide en la motivación, y cuanto más motivados estaban los estudiantes más aprovecharon los recursos disponibles y más estrategias utilizó para conseguir sus propios objetivos (...) es decir los jóvenes motivados presentaron un nivel mayor de participación y demostraron mayor creatividad (p.2).

**5.3 Tercera estrategia “Uso de herramientas Tic en la re-significación de nuestra identidad”** es una estrategia innovadora consistente en la incorporación de las Tic en el ámbito

educativo, que ha adquirido una gran importancia ya que ha evolucionado con los años, su utilización ha permitido la participación activa de los estudiantes, se ha transformado en una necesidad imperante como herramienta de trabajo, ya que permite además que los jóvenes participen activamente

en su proceso. Herramientas como el internet, la información, nos han llevado al proceso de comunicación a nivel global.

Las tecnologías de la información y la comunicación como potencial el en apoyo del aprendizaje, permiten el desarrollo de habilidades.

La estrategia del uso de herramientas TIC ha sido incrementada para registrar las diversas acciones implementadas en este proyecto y como elemento de evaluación en los procesos de registro de videos realizados con adultos mayores, se utilizaron tabletas, celulares, cámaras, a su vez en el proceso de sistematización de la información recopilada en entrevistas escritas se utilizaron los computadores de la institución del aula de informática y español para realizar el registro escrito de las entrevistas, con la participación de los estudiantes en cada uno de los procesos, orientados siempre por un docente de acuerdo al área, el proceso se ha enriquecido, gracias a la apropiación de aplicaciones que permitieron presentar un registro adecuado de las actividades realizadas como videos y documentales.

Se realizaron aproximadamente 80 documentales sobre la tradición, costumbres e historia del municipio. De ellos se seleccionaron 45, de los cuales se pueden observar algunos en la página de Calameo.com y YouTube tradición oral de Manta Cundinamarca.

El software movie maker fue utilizado para archivar las acciones tales como entrevistas al adulto mayor, videos, edición de coplas, canciones, hacer presentaciones de tradición oral, compartir información relevante, Hot potatoes fue utilizada para evaluación de procesos, según sus aplicaciones: J cross solución de crucigramas, J cloze, ejercicio de completar ideas en párrafos y oraciones, relación de conceptos y J Quiz para evaluación de contenidos temáticos.(ver evidencia pantallazos software hot potatoes)

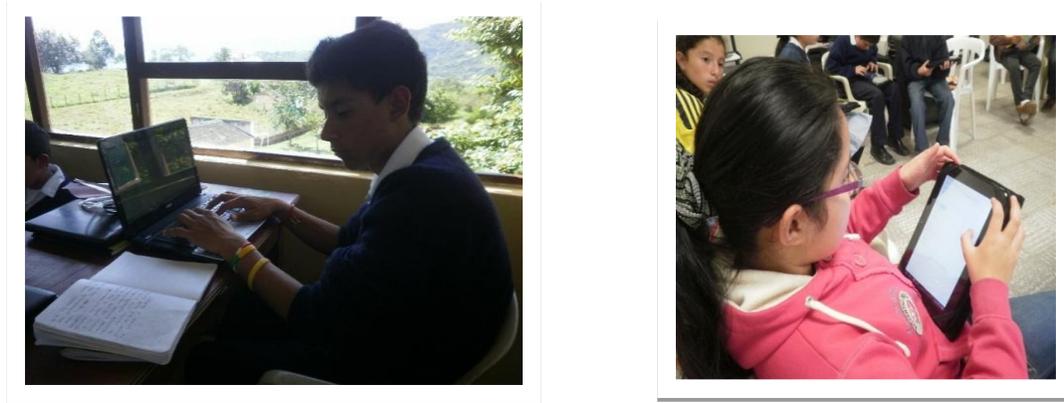


Ilustración 16. Uso de herramientas TIC, Utilizando Software Hot potatoes

En la evaluación de procesos se utilizó un software educativo que ha sido promovido por el Ministerio de las Tic que nunca se había utilizado Hot potatoes que permite realizar evaluaciones en línea, en este caso se realizó con el apoyo del docente de informática, permitiendo que los estudiantes crearan diversas evaluaciones de acuerdo con las aplicaciones que este software presenta, quiz, crucigrama, completar, relacionar. Con la utilización de las tabletas que fueron adecuadas para ello. Se logró no solo la evaluación, sino el refuerzo de conocimientos al crear la evaluación ellos mismos para aplicar a otros grupos, como la utilización adecuada de recursos institucionales.

Como refuerzo y mecanización de temática los estudiantes participan actualmente en la elaboración de nuevos ejercicios con los software anteriormente nombrados, descubriendo por ellos mismos la importancia de la utilización adecuada de herramientas tecnológicas, ejercicios guiados o estructurados por el docente. De igual manera se evidencia la innovación, mediante la aplicación de herramientas Tic en espacios donde el internet no tiene cobertura, especialmente en sedes rurales donde solo se puede instalar un computador y con el aplicativo creado con los estudiantes se logra llegar a estos lugares fomentando con los docentes la utilización de los recursos TIC.

Este proceso ha tenido gran acogida por el grupo de jóvenes, ya que por su carácter interactivo permite el desarrollo de actividades intelectuales, reflexivas, de esquematización, concertación y trabajo en equipo, propiciando esparcimiento, creatividad, receptividad en la información requerida, se han

realizado videos de gran originalidad, representaciones de los mitos más importantes que han sido presentados el día 22 de abril con ocasión al día del idioma. Constituyéndose en fortaleza para evitar la apatía y deserción escolar.

Surge entre los jóvenes la iniciativa del blog de tradición oral (Blogger Manta tradición oral) que sirve como referente a nuevas generaciones y que podrá ser aplicado por los docentes de las diferentes sedes para conocimiento de la población y apropiación de contenidos referentes a la tradición oral o la realización de videos elaborados por ellos mismos donde dramaticen y relaten mitos, cuentos e historia de Manta para que docentes de otras sedes puedan utilizarlos en sus clases. Estos videos han sido colgados colgarse en YouTube para que además sean conocidos por la comunidad y luego puedan evaluar este proceso.

Los estudiantes han tenido la posibilidad de realizar una presentación de acuerdo al aprendizaje adquirido en los procesos anteriores, registrando ellos mismos los mitos, leyendas, coplas y para fortalecer el proceso de auto-aprendizaje.

A su vez los materiales resultantes de este proceso serán utilizados para incentivar la identidad siendo utilizados en las sedes rurales de la Institución como elemento innovador especialmente en las veredas en que no existe el internet facilitando de esta manera la apropiación de conceptos clave del contexto, para mejorar las prácticas y procesos educativos. Una vez aplicados en las sedes educativas se aplicó una encuesta para conocer el impacto generado, las vivencias realizadas y el aprendizaje adquirido.

El objetivo es que las prácticas innovadoras aquí descritas sean apropiadas por todo el grupo docente en procura de mejorar y enriquecer las prácticas pedagógicas dando una nueva mirada a los

procesos para hacerlos mayormente significativos. Puesto que los diferentes Software educativos presentan un sinnúmero de aplicaciones de fácil uso y gran aplicabilidad en todas las áreas del conocimiento.

Se entregará a las sedes rurales sin acceso a internet un aplicativo sistematizado de tradición oral como resultado del proceso. De aproximadamente 52 videos se clasificaron 25 que permiten re-significar los mitos del municipio.

De esta manera, se puede afirmar que la investigación ha contribuido en el cumplimiento de los objetivos de la siguiente forma:

La investigación ha permitido fomentar la participación de estudiantes y docentes, así como la apropiación de conceptos básicos de la tradición del municipio, evidenciando mayor motivación por parte de los estudiantes en el proceso y por otra parte, los estudiantes han realizado la dramatización de mitos y tradiciones en el día del idioma. Sumado a esto y en miras a ampliar el radio de acción de estos logros, algunos de los insumos obtenidos se subieron en una página de YouTube para quienes tienen acceso al internet.

También, para garantizar la accesibilidad a las sedes rurales de la institución, los videos de mitos y demás relatos orales fueron entregados en una herramienta digital portátil a las sedes rurales que no tienen acceso a internet, servirán como referente para la re significación de la identidad y el análisis de valores ocultos en estas tradiciones. Además, la comunidad se ha involucrado en el proyecto de la siguiente forma:

1. Los estudiantes de otros grados se han involucrado en el proceso mediante la búsqueda de coplas, fotos, relatos de familiares para contribuir al compendio obtenido.

2. Algunos padres de familia han contribuido significativamente buscando contactos con sus familiares y amigos para obtener significativos materiales que contribuyeron en este proceso.

3. Cuatro docentes se vincularon directamente con el proceso y los demás han participado en el rally de integración mediante diferentes estrategias lúdicas que permitieron la participación del 90% de los estudiantes de esta sede.

4. Se han creado nuevos espacios para fortalecer el uso adecuado de herramientas Tic para la apropiación de diferentes temas y asignaturas. Actualmente se cuenta con el Blog Institucional, dirigido por estudiantes. (ver página Institución Educativa Departamental De Manta <https://www.facebook.com/mantaied/?fref=ts> )

## **Capítulo VI**

### **6. Resultados**

El desarrollo de la presente investigación participativa, ha contribuido con los siguientes resultados:

De acuerdo con el análisis de datos se puede evidenciar la apropiación de conceptos básicos de tradición oral en el grupo focalizado.

Este tipo de investigación me ha permitido a mí como docente sensibilizarme con muchos elementos que inciden en el desempeño de los jóvenes, conocer la problemática por la que algunos de ellos atraviesan en la familia debido a secuelas de la violencia en los pueblos.

Permitió que los jóvenes descubrieran por si mismos diversos elementos de su comunidad que eran desconocidos.

La investigación ha permitido la recuperación de elementos de tradición oral que no se encontraban en registros, hemos seleccionado 85 entrevistas, 10 de costumbres y tradiciones, 25 de coplas, obtenido un compendio de 150 coplas y 25 entrevistas sobre los mitos más importantes. (Evidencia <http://es.calameo.com/read/003935338fbaa39d38aa4> Libro digital tradición oral Manta Cundinamarca.)

Las estrategias aplicadas permitieron el reconocimiento y apropiación de elementos de tradición oral como se puede evidenciar en los videos realizados por estudiantes.

La investigación nos permitió la participación responsable y directa de cuatro docentes de las áreas ética y religión, español, ciencias sociales e informática quienes aplicando la transversalidad contribuyeron significativamente con la apropiación de conceptos y elementos de tradición oral con el grado noveno, a su vez con una participación del 75% de los estudiantes de la sede central. De igual manera, la estrategia lúdica permitió vincular a trece docentes más, lo cual ha contribuido con la vinculación de un 90% de estudiantes en la actividad lúdica.

Sumado a esto, la estrategia “Aprender Haciendo” ha contribuido con la apropiación de conceptos básicos de la tradición oral del municipio, evidenciada en la prueba de salida o evaluación final indicando que el 25% reconoce y apropió el concepto de identidad, el 96% reconoce la definición de mito e identifica los mitos del municipio y los explica.

La aplicación de la estrategia “la lúdica como elemento motivador” permitió en los estudiantes la apropiación de conocimientos de tradición oral” por medio juegos, dramatizaciones, y videos

creativos. . Se evidenció por medio de esta la transferencia de conocimientos (Meta cognición) Reyes ■

Estos resultados pueden observarse en las siguientes URL:

[https://www.yohttps://www.youtube.com/watch?v=U-](https://www.youtube.com/watch?v=U-) Dramatización dialectos de la región.

<https://www.youtube.com/watch?v=CARAw0Syn6g> Dramatización el Beato

<https://www.youtube.com/watch?v=ULtnrE-u5ZE> Mitos y leyendas

Se ha evidenciado mayor motivación por parte de los estudiantes en el proceso académico, ya que esta investigación ha permitido la vinculación de nuevos actores, como padres, vecinos y personas adultas que han contribuido significativamente con sus aportes y experiencias.

De la misma manera, el proceso investigativo ha contribuido con una mayor creatividad, aprendizaje significativo, interacción con personas adultas de la comunidad y la contribución con una herramienta tecnológica creada por los estudiantes cuyo fin es la utilización y apropiación de conceptos básicos de tradición oral en las sedes rurales que no tienen acceso a internet. La cual ya ha sido aplicada en tres sedes educativas, que han participado con la evaluación de uno de los temas presentado, del cual se evidencian resultados.

Existe un archivo extenso de historias, narraciones, tradiciones, fotos y relatos de actividades que conforman un compendio histórico del municipio cuyo fin a corto plazo, es la elaboración de un libro. Se evidencia en <http://es.calameo.com/read/003935338fbaa39d38aa4> Libro digital tradición oral Manta Cundinamarca.

Algunos de los insumos obtenidos en este proceso se encuentran en la página de <https://www.youtube.com/channel/UCsUEpUf2sRNHuvcfH8jLyIw> canal Innovación y cultura, mitos y leyendas de Manta Cundinamarca y en calameo cuyo objetivo es que sirvan como referente histórico del municipio y sean utilizados por la comunidad.

Los videos de mitos y demás relatos orales ya han sido entregados en una herramienta de fácil manejo a las sedes rurales que no tienen acceso a internet y servirán como referente para la re significación de la identidad y el análisis de valores ocultos en estas tradiciones para nuevas generaciones. Aquí es importante anotar, que la comunidad se ha involucrado en el proyecto participando en los videos, haciendo comentarios sobre las aplicaciones en YouTube.

La apropiación de conocimientos por medio de dramatizaciones, videos y audios se puede observar en:

<https://www.youtube.com/watch?v=POq7MsOWsD0> Mitos y leyendas

<https://www.youtube.com/watch?v=rVMJRXr87zA> costumbres de Manta videos y coplas

<https://www.youtube.com/watch?v=ULtnrE-u5ZE> Mitos y leyendas

<https://www.youtube.com/watch?v=A44jWqbGYLE> Homenaje a los abuelos

<https://www.youtube.com/watch?v=Kt2SnlBCK9A> Iglesia de Manta

<https://www.youtube.com/watch?v=8gMx-T4p-Uo> Historia de Manta

<https://www.youtube.com/watch?v=mANOKfixIRA> Mitos de Manta (Dramatización).

La innovación es de carácter social por cuanto ha permitido dar solución a la problemática encontrada en la Institución educativa de Manta con respecto al grado noveno donde se evidenció la apatía frente a las actividades pedagógicas, permitiendo la interacción con sus padres, abuelos y vecinos,

el reconocimiento de su identidad y la apropiación de conceptos básicos de tradición oral, además vinculó a todos los estudiantes de la Institución educativa y permitió la transformación de prácticas educativas evidenciada en los diferentes procesos.

Vinculó de manera directa a la comunidad adulta del municipio y permitió el rescate de elementos de tradición oral que no se conocían, los cuales han quedado al acceso de la comunidad a nivel nacional e internacional, mediante herramientas Tic.

## **7. Conclusiones**

El desarrollo de este proyecto, utilizando el tipo de investigación descriptiva – exploratoria con carácter empírico y realizando el análisis de datos cualitativo del que trata (Sampieri C. y., 1996), permitió el cumplimiento del objetivo general en su totalidad, su aplicación ha contribuido con la sistematización de la tradición oral de la localidad con el uso de las tecnologías.

Este método de investigación, permitió que el proceso realizado llevara a valorar significativamente la tradición oral identificando los valores inmersos en cada elemento logrando la incorporación a la vida presente en lo posible. Permitiendo la gestión del conocimiento en cada uno de los procesos.

La investigación descriptiva – exploratoria con carácter empírico, permitió la recolección de diversos aspectos de tradición e historia del municipio, que en su mayoría han quedado sistematizados, aunque solo se ha hecho énfasis en mitos y leyendas y coplas tradicionales.

Con el desarrollo de esta investigación se hace evidente, la importancia de reconocer y re-significar aspectos relevantes de la tradición reconociendo como elemento primordial las características

e idiosincrasia de los educandos configurados en su modo de conocer y de ser transmitidos por la oralidad que se adapta y recrea en cada generación.

También se logró reafirmar lo que advierte (Egan, 1994), respecto a que el relato constituye un universal cultural; todo el mundo en todas partes disfruta de las narraciones, resultante del reflejo de una modalidad básica de dar sentido al mundo y a la experiencia.

De esta manera en esta investigación, se demuestra la innovación en cuanto a la metodología y procedimiento en el desarrollo del proyecto, diferentes a los tradicionales contribuyendo en la perennización con el uso de las Tic, como objetos virtuales de aprendizaje al alcance de todos, así como la aplicación de estrategias que motivan al estudiante al aprendizaje.

Asimismo, contribuye al cumplimiento de los objetivos propuestos, el hecho de que la información obtenida en el proceso investigativo de re-significación de la identidad será entregada a las sedes de primaria como un instrumento para el reconocimiento de la tradición oral en generaciones futuras.

Es así como se puede concluir que, la innovación de carácter social ha permitido incentivar a la comunidad educativa estudiantes, docentes y adultos mayores en la participación, sistematización y consulta en la página de YouTube a su vez ha contribuido con la solución en un 70% con la problemática descrita en cuanto a la motivación académica, el reconocimiento de la identidad y la valoración por sus ancestros.

Además, los resultados del proceso han quedado registrados en la página de YouTube y además en el blog institucional que ha establecido el área de informática para que todas las demás áreas se vinculen.

También, se observó en el desarrollo de la investigación que existen otros elementos que pueden ser investigados como son los asentamientos indígenas, sitios turísticos y los elementos que han determinado la migración de los jóvenes a las ciudades.

Se ha dado cumplimiento con los objetivos de la siguiente forma: Se identificaron y recolectaron los principales elementos de tradición oral con los adultos mayores en el municipio de Manta. Además, se implementaron herramientas Tic en el proceso de recolección de la información por medio de videos, audios en tabletas, celulares, cámaras. Además los estudiantes utilizaron nuevos aplicativos para la elaboración de videos y presentaciones de tradición oral, en vinculación con el área de informática.

También, se conformó un archivo sobre la tradición oral del municipio, el cual se encuentra en la página Institucional.

Las diferentes prácticas y estrategias pedagógicas demuestran que la innovación en este caso es de carácter social porque ha contribuido significativamente en la solución de la problemática formulada.

La Maestría en Gestión de la Innovación me ha brindado herramientas valiosas para el desarrollo del proceso pues las diferentes temáticas desarrolladas fueron un aporte significativo al proceso así como la orientación de docentes, director de tesis y jurados.

## **8. Prospectiva**

Culminado el proceso investigativo los grandes retos son:

Organizar un compendio electrónico con todos los registros obtenidos en esta investigación, con posibilidad de crear un libro impreso ya que existe variedad de material que puede ser utilizado para este fin.

Fomentar con los docentes la creación de nuevas herramientas de acuerdo con los avances tecnológicos y los nuevos retos educativos, contribuyendo con la motivación e interés de los jóvenes ante estas herramientas.

La posibilidad de realizar otra investigación de acuerdo con la problemática no resuelta como es el acompañamiento de padres de familia en un 45% a sus hijos en el proceso académico, lo que contribuiría significativamente con el mejoramiento académico, ya que la disfuncionalidad en las familias afecta el proceso de niños y jóvenes en la educación.

La generación de nuevas herramientas con las áreas básicas del conocimiento para incentivar la apropiación de nuevos conocimientos en los estudiantes de las sedes rurales que aún no cuentan con acceso a internet en un mundo globalizado.

Son grandes retos para la educación en lugares donde la tecnología no ha llegado, y donde la escasez de recursos, la dificultad familiar contribuye con la inestabilidad de nuestros educandos.

## 9. Referencias

(s.f.).

Universidad nacional de laplata. (2003). *El descans de la facultad de humanidades y educacion*. Buenos Aires.

Álbaigés, J. A., Morales, G. A., Del Águila, A., Padilla, M. A., De La Nuez, J., Bel, V. A., y otros. (2009). *La Innovación Social, Motor de Desarrollo de Europa*. Andalucía - España: SL - Consultores de Comunicación e Innovación Social.

Alcaldía de Manta . (2015). *Infancia y adolescencia* . Manta .

Alcaldía de Manta. (2012). *Plan de ordenamiento territorial de manta 2012 - 2015*. Manta: Alcaldía de manta.

Álvarez, C. (2012). (Fahce) Recuperado el 2016, de <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.746/te.746.pdf>

Alvarez, G. (2010). *Los relatos de tradición oral y la problemática de la descontextualización*. Buenos Aires: Universidad de la Plata.

Álvarez, G. (2012). *Los Relatos de Tradición Oral y la Problemática de su Descontextualización y Resignificación*. 6. Argentina: Universidad Nacional de La Plata.

Arias, W. R. (2011). *LA INNOVACIÓN EDUCATIVA: Un instrumento de desarrollo*. Buenos Aires .

Arraut, C. L. (2009). *Modelo de Gestión de Innovación Organizacional*. (U. T. Colombia, Ed.) XXV *Congreso Colombiano de Ingeniería Química*. , III (ISSN: 1692-925K), 8.

Baquero, M., De La Hoz, A., & Montoya, A. d. (2010). *Cultura y Tradición Oral en el Caribe Colombiano*. Barranquilla: Universidad del Norte.

Carneiro. (2009). *Recursos Ditaes Abiertos - Colombia*. *Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación* , 67 .

Chavez, R. A. (2013). *más allá de la rsc. hacia un nuevo paradigma de desarrollo a travez de la innovacion social* . Barcelona : Prisma social.

Chile, E. d. (2012). *La innovación social en Chile y el Rol del Estado en su Desarrollo*. Santiago de Chile.

DANE. (2005). *Censo Poblacional Municipio de Manta 2005 - 2020*. Bogotá D.C.: DANE.

De Frascati, M. (2003). *OCDE 2003 Propuesta de Norma Práctica para Encuestas de Investigación y Desarrollo Experimental*. Argentina.: Universidad Tecnológica Argentina.

De Frascati, M. (1963). *OECD Manual de Frascati*. España.: Universidad Tecnológica Argentina.

Deconceptos.com. (2016). *www.deconceptos.com*. Obtenido de Diccionario virtual conceptos de cuentos: <http://deconceptos.com/>

Dewey, J. (1995). *Democracia y educación: Una introducción a la filosofía de la educación*. Madrid: Morata.

Dopico, R. E. (2006). *Ámbitos de la Tradición Oral en Asturias: Ecoeducación y Aprendizaje*. Tesis Doctoral, Universidad de Oviedo.

Egan, K. (1994). *Fantasia e Imaginación: Su poder en la enseñanza*.

Galeano, M. (2007). *Estrategias de Investigación Social Cualitativa*.

Giráldez, V. A. (2009). *La educación en valores en el aula de educación física. ¿mito o realidad?* Bogota.

Goetz, & Compte, L. (1988). *Etnografía y Diseño Cualitativo de Investigación Educativa*.

Gómez, P. E., & González, V. (1999). *Tradición Oral. Introducción a la Antropología Social y Cultural*.

Gramsci, A. (2005). *La Filosofía de la Praxis. ¿Qué puede llegar a ser el hombre? (E. 2, Ed.) Dialectología y Tradiciones Populares , II*.

Guevara, L. C. (2010). *El Profesorado Universitario. Rupturas Y Continuidades*. Nayarit: Universidad Autónoma de Nayarit.

Hernández, S., & Fernández, C. y. (2010). *Metodología de la Investigación - Quinta Edición*. México: McGraw Hil.

Hubert, A. (2010). *Empowering people, driving change: Social innovation in the European Union*. European: BEPA.

IED de Manta . (2015). *Proyecto educativo institucional PEI*. Manta .

Imbernón, F. (1996). *En busca del Discurso Educativo*. Buenos Aires, Argentina.: Mag. del Río de La Plata.

Marina, C. A. (2010). *Experiencia docente, calidad y camino escolar*.

Marshall, & Rossman. (1989). *Designing qualitative research*. Newbury Park , 79.

Martínez, G. A. (12 de abril de 2016). *www.todacolombia.com*. Obtenido de *www.todacolombia.com*:  
<http://www.todacolombia.com/folclor-colombia/mitos-y-leyendas/>

Martínez, G. (2013). *Lúdica como Estrategia Didáctica*. Lomas del Valle - México.: Universidad Autónoma de Guadalajara.

Meek, M. (1982). What counts as evidence in theories of children's literature?. *Theory into Practice*.  
*Theory Into Practice* , 21, 292.

MEN. (2000). *Desafíos de la Educación*. Buenos aires : Ministerio de educacion nacional argentina .

MEN. (2005). *Plan Decenal de Educación 2006 - 2016*. Obtenido de *www.plandecenal.edu.co*:  
<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/INEC/IGUB/Plan%20decenal%20de%20educacion%202006%20-%202016.pdf>

Mockus, A. (1984). *Movimiento Pedagógico y la Defensa de la Calidad de la Educación Pública*. Bogotá D.C.: Educación y Cultura.

MTIC. (14 de Octubre de 2016). *Colombia Digital*. Recuperado el 2016, de Colombia Digital.

Murray, R., Culier, J., & Mulgan, G. (2010). *The open book of social innovation*. Mexico: SOCIAL INNOVATOR SERIES.

OCDE. (2005). *Manual de Oslo - Guía para la Recogida e Interpretación de Datos sobre Innovación*.

PDM, Manta. (2012). *Pla de Desarrollo Municipal de Manta 2012 - 2020*. Manta - Cundinamarca: Municipio de Manta.

PEI. (2014). *Plan Educativo Institucional de la IED de Manta*. Manta - Cundinamarca: IED DE MANTA.

PEI. (2015). *Plan Educativo Institucional*. Manta - Cundinamarca: I.E.D. DE MANTA - CUNDINAMARCA.

Pellón, E. G. (2004). *Oralidad y memoria: sobre los testimonios verbales del pasado*. Canabria, España: Universidad de Cantabria.

Pereira, J. E. (2015). *Un pueblo sin memoria está condenado a desaparecer... un pueblo sin identidad es fácil de dominar*. Valle del Río Huasco: Revista Marañón.

RAE. (1734). *Real Academia Española*.

RAE. (2002). *Real Academia Española*. Madrid, España.

RAE. (2016). *Real Academia Española*. Madrid - España: Calpe.

Ramos, C. A. (2002). *Familia y escuela ante un mundo en cambio*. Buenos Aires : Universidad de rio Cuarto.

Ramos, C. A. (2011). *Profesionalización docente: conocimiento profesional de los docentes*. Barcelona .

Reyes. (2014). *Estrategia Meta - Cognitiva*.

- Rimari, A. (2009). En la Innovación Educativa como Instrumento de Desarrollo. *Innovando* , No. 51, 3.
- Salcedo, R. (2003). Experiencias docentes, calidad y cambio escolar.
- Sampieri. (2003). *Metodología de la Investigación*. Mac Graw Hill Interamericana.
- Sampieri, C. y. (1996). *Metodología de la Investigación* . México: McGraw-Hill.
- Sánchez, E. M.-S. (2003). *Tradición oral en las aulas*. Buens Aires: auiaria.
- Schank, R. C.-1. (1999). Learning by doing. *Instructional-design theories and models. A new paradigm of instructional theory* , 2, 161 - 181.
- Simbiosis. (2004). *Instituto de Ecotecnologías y Propuesta Tecnico Económica*.
- Suescún, C., & Torres, G. (2008). Cuadernos de Lingüística Hispánica No. 12. 31 - 38.
- UNESCO. (2013). Tradiciones y Expresiones Orales. *Patrimonio Cultural Inmaterial* , 4-12.
- Villa, L., & Melo, J. (2015). Programa Actual de la Innovación Social en Colombia. *Banco Interamericano de Desarrollo* , 224.

## 10. Bibliografía

(s.f.).

Universidad nacional de laplata. (2003). *El descans de la facultad de humanidades y educacion*. Buenos Aires.

Álbaigés, J. A., Morales, G. A., Del Águila, A., Padilla, M. A., De La Nuez, J., Bel, V. A., y otros. (2009). *La Innovación Social, Motor de Desarrollo de Europa*. Andalucía - España: SL - Consultores de Comunicación e Innovación Social.

Alcaldia de Manta . (2015). *Infancia y adolescencia* . Manta .

Alcaldia de Manta. (2012). *Plan de ordenamiento territorial de manta 2012 - 2015*. Manta: Alcaldia de manta.

Álvarez, C. (2012). (Fahce) Recuperado el 2016, de <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.746/te.746.pdf>

Alvarez, G. (2010). *Los relatos de tradición oral y la problemática de la descontextualización*. Buenos Aires: Universidad dee la Plata.

Álvarez, G. (2012). *Los Relatos de Tradición Oral y la Problemática de su Descontextualización y Resignificación*. 6. Argentina: Universidad Nacional de La Plata.

Arias, W. R. (2011). *LA INNOVACIÓN EDUCATIVA: Un instrumento de desarrollo*. Buenoa Aires .

Arraut, C. L. (2009). *Modelo de Gestión de Innovación Organizacional*. (U. T. Colombia, Ed.) XXV *Congreso Colombiano de Ingeniería Química. , III* (ISSN: 1692-925K), 8.

Baquero, M., De La Hoz, A., & Montoya., A. d. (2010). *Cultura y Tradición Oral en el Caribe Colombiano*.

Barranquilla: Universidad del Norte.

Carneiro. (2009). Recursos Ditaes Abiertos - Colombia. *Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación* , 67 .

Chavez, R. A. (2013). *más allá de la rsc. hacia un nuevo paradigma de desarrollo a travez de la innovacion social* . Barcelona : Prisma social.

Chile, E. d. (2012). *La innovación social en Chile y el Rol del Estado en su Desarrollo*. Santiago de Chile.

DANE. (2005). *Censo Poblacional Municipio de Manta 2005 - 2020*. Bogotá D.C.: DANE.

De Frascati, M. (2003). *OCDE 2003 Propuesta de Norma Práctica para Encuestas de Investigación y Desarrollo Experimental*. Argentina.: Universidad Tecnológica Argentina.

De Frascati, M. (1963). *OECD Manual de Frascati*. España.: Universidad Tecnológica Argentina.

Deconceptos.com. (2016). *www.deconceptos.com*. Obtenido de Diccionario virtual conceptos de cuentos: <http://deconceptos.com/>

Dewey, J. (1995). *Democracia y educación: Una introducción a la filosofía de la educación*. Madrid: Morata.

Dopico, R. E. (2006). *Ámbitos de la Tradición Oral en Asturias: Ecoeducación y Aprendizaje*. Tesis Doctoral, Universidad de Oviedo.

Egan, K. (1994). *Fantasía e Imaginación: Su poder en la enseñanza*.

Galeano, M. (2007). *Estrategias de Investigación Social Cualitativa*.

Giráldez, V. A. (2009). *La educación en valores en el aula de educación física. ¿mito o realidad?* Bogota.

Goetz, & Compte, L. (1988). *Etnografía y Diseño Cualitativo de Investigación Educativa*.

Gómez, P. E., & González, V. (1999). *Tradición Oral. Introducción a la Antropología Social y Cultural*.

Gramsci, A. (2005). *La Filosofía de la Praxis. ¿Qué puede llegar a ser el hombre? (E. 2, Ed.) Dialectología y Tradiciones Populares , II*.

Guevara, L. C. (2010). *El Profesorado Universitario. Rupturas Y Continuidades*. Nayarit: Universidad Autónoma de Nayarit.

Hernández, S., & Fernández, C. y. (2010). *Metodología de la Investigación - Quinta Edición*. México: McGraw Hil.

Hubert, A. (2010). *Empowering people, driving change: Social innovation in the European Union*. European: BEPA.

IED de Manta . (2015). *Proyecto educativo institucional PEI*. Manta .

Imbernón, F. (1996). *En busca del Discurso Educativo*. Buenos Aires, Argentina.: Mag. del Río de La Plata.

Marina, C. A. (2010). *Experiencia docente, calidad y camino escolar*.

Marshall, & Rossman. (1989). *Designing qualitative research. Newbury Park , 79*.

Martínez, G. A. (12 de abril de 2016). [www.todacolombia.com](http://www.todacolombia.com). Obtenido de [www.todacolombia.com](http://www.todacolombia.com):  
<http://www.todacolombia.com/folclor-colombia/mitos-y-leyendas/>

Martínez, G. (2013). *Lúdica como Estrategia Didáctica*. Lomas del Valle - México.: Universidad Autónoma de Guadalajara.

- Meek, M. (1982). What counts as evidence in theories of children's literature?. *Theory into Practice*, 21, 292.
- MEN. (2000). *Desafíos de la Educación*. Buenos aires : Ministerio de educación nacional argentina .
- MEN. (2005). *Plan Decenal de Educación 2006 - 2016*. Obtenido de [www.plandecenal.edu.co](http://www.plandecenal.edu.co):  
<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/INEC/IGUB/Plan%20decenal%20de%20educacion%202006%20-%202016.pdf>
- Mockus, A. (1984). *Movimiento Pedagógico y la Defensa de la Calidad de la Educación Pública*. Bogotá D.C.: Educación y Cultura.
- MTIC. (14 de Octubre de 2016). *Colombia Digital*. Recuperado el 2016, de Colombia Digital.
- Murray, R., Culier, J., & Mulgan, G. (2010). *The open book of social innovation*. Mexico: SOCIAL INNOVATOR SERIES.
- OCDE. (2005). *Manual de Oslo - Guía para la Recogida e Interpretación de Datos sobre Innovación*.
- PDM, Manta. (2012). *Pla de Desarrollo Municipal de Manta 2012 - 2020*. Manta - Cundinamarca: Municipio de Manta.
- PEI. (2014). *Plan Educativo Instiitucional de la IED de Manta*. Manta - Cundinamarca: IED DE MANTA.
- PEI. (2015). *Plan Educativo Institucional*. Manta - Cundinamarca: I.E.D. DE MANTA - CUNDINAMARCA.
- Pellón, E. G. (2004). *Oralidad y memoria: sobre los testimonios verbales del pasado* . Canabria, España: Universidad de Cantabria.
- Pereira, J. E. (2015). *Un pueblo sin memoria está condenado a desaparecer... un pueblo sin identidad es fácil de dominar*. Valle del Río Huasco: Revista Marañón.

RAE. (1734). *Real Academia Española*.

RAE. (2002). *Real Academia Española*. Madrid, España.

RAE. (2016). *Real Academia Española*. Madrid - España: Calpe.

Ramos, C. A. (2002). *Familia y escuela ante un mundo en cambio*. Buenos Aires : Universidad de rio Cuarto. Córdoba Argentina.

Ramos, C. A. (2011). *Profesionalización docente: conocimiento profesional de los docentes*. Barcelona .

Reyes. (2014). *Estrategia Meta - Cognitiva*.

Rimari, A. (2009). En la Innovación Educativa como Instrumento de Desarrollo. *Innovando* , No. 51, 3.

Salcedo, R. (2003). Experiencias docentes, calidad y cambio escolar.

Sampieri. (2003). *Metodología de la Investigación*. Mac Graw Hill Interamericana.

Sampieri, C. y. (1996). *Metodología de la Investigación* . México: McGraw-Hill.

Sánchez, E. M.-S. (2003). *Tradición oral en las aulas*. Buens Aires: auitaria.

Schank, R. C.-1. (1999). Learning by doing. *Instructional-design theories and models. A new paradigm of instructional theory* , 2, 161 - 181.

Simbiosis. (2004). *Instituto de Ecotecnologías y Propuesta Tecnico Económica*.

Suescún, C., & Torres, G. (2008). Cuadernos de Lingüística Hispánica No. 12. 31 - 38.

UNESCO. (2013). Tradiciones y Expresiones Orales. *Patrimonio Cultural Inmaterial* , 4-12.

Villa, L., & Melo, J. (2015). Programa Actual de la Innovación Social en Colombia. *Banco Interamericano de Desarrollo* , 224.

Universidad nacional de laplata. (2003). *El descans de la facultad de humanidades y educacion*. Buenos Aires

## 11. Anexos

**Anexo A.** Cuestionario aplicado al inicio y al final del proceso.

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL DE MANTA**  
**CUESTIONARIO INICIAL Y FINAL APROPIACIÓN DE CONCEPTOS GRADO**  
**NOVENO.**

1. Sexo\_\_\_\_\_ Femenino\_\_\_\_\_ Masculino\_\_\_\_\_
2. Edad:12 a 14 años\_\_\_\_\_ 15 a 17 años\_\_\_\_\_ 18\_\_\_\_\_
3. Seleccione el concepto que defina identidad.
  - a. Reconocimiento de los símbolos que identifican un país
  - b. Conocimiento de elementos que representan nuestro país
  - c. Conjunto de costumbres, tradiciones, y símbolos que identifican un país o  
 Región.
4. Marque el significado que mejor defina a Mito
  - a. Conjunto de cuentos que han sido relatados de generación en generación
  - b. Relatos fantásticos que explican fenómenos naturales.
  - c. Historia que relata cuentos fantásticos.

Identifique el mito que corresponde a cada una de las siguientes descripciones:

5. Antiguo personaje que se presentaba en casi todas las veredas de manta; era un hombre alto y corpulento, sombrero grande y negro, sotana negra, guantes blancos. Su misión era entregar riqueza a los pobres labriegos de esta localidad.
  - a. Cucacuy

- b. Las brujas
  - c. El beato
  - d. La Madremonte.
6. Son hombres que siempre frecuentan las noches, andando totalmente desnudos, y utilizan como medio de transporte una caña de castilla; casi siempre son individuos huraños y misteriosos.
- a. El beato
  - b. El Cucacuy
  - c. El demonio
  - d. El mohán.
7. Espanto maligno que se le manifiesta a personas muy buenas o rezanderas, para perturbarlas por su ferviente fe en Dios; también a personas que irrespetan que irrespetan a sus padres y a borrachos que andan por los caminos a altas horas de la noche,
- a. El Cucacuy
  - b. El beato
  - c. El demonio
  - d. El mohán
8. Como se expresan en Manta las costumbres y tradiciones.
9. La leyenda del río Aguacías relata
- a) Un campesino que encontró un tesoro en el río.
  - b) Un relato de un hombre que fue a pasar un puente y no lo encontró en el lugar en que debería estar.
  - c) Un cuento fantástico sobre el sacerdote sin cabeza.

d) Una narración sobre las costumbres de los antiguos muisca

10. Son mujeres malignas que acosan a los hombres para alimentarse de su sangre.

Para conseguir tal fin se convierten en una gran ave nocturna de negro plumaje, que en las oscuras noches de martes y viernes silban por los aires cayendo sobre la casa de quien será su próxima víctima; se introducen en la casa y empiezan a alimentarse de la sangre de su elegido cuando éste duerme profundamente

a) Vampiro

b) Madremonte

c) Brujas

d) Mohanes

**Anexo B.** Formato de entrevista al adulto mayor tipo I. Mitos

Nombre completo del entrevistado \_\_\_\_\_

Edad \_\_\_\_\_

Lugar de residencia \_\_\_\_\_

Cómo conoció o fue informado del mito del Beato? \_\_\_\_\_

Nos puede dar una explicación detallada de este mito?

Qué mensaje o enseñanza le dejó este mito?

**Anexo C. Ficha observación**

e) INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL DE MANTA

f) Ficha de observación Visitas al ancianato y recepción de relatos por los estudiantes.

<b>Fecha</b>	<b>Actividad</b>	<b>Observaciones</b>
Septiembre 7 de 2.014	Primera visita al hogar del adulto Mayor	Los estudiantes estaban entusiasmados, realizaron diez entrevistas con las tabletas, tomaron fotos y dialogaron con los adultos, se observó que algunos adultos mayores ya no recuerdan muy bien y otros por motivos de salud no pudieron ser entrevistados. Los adultos mayores estuvieron muy felices por la visita compartieron con los jóvenes, cantaron dijeron algunas coplas y compartieron un refrigerio llevado por los estudiantes.
Octubre de 2014	II visita hogar del adulto mayor	En esta ocasión se repitieron algunas entrevistas que en la primera visita no quedaron con buen volumen por lo que no se entendían. Los jóvenes estudiantes llevaron un compartir para el grupo de adultos y entablaron conversación de esta manera Llevaron una grabadora y realizaron una actividad lúdica donde los adultos que aún pueden caminar participaron bailando. A continuación realizamos entrevistas pendientes y buscamos a personas que no habíamos entrevistado. Los resultados obtenidos fueron seis entrevistas ya que algunos adultos ya no están en capacidad de recordar dichos acontecimientos pero también observamos quieren nos hicieron las narraciones tratan de detallar los acontecimientos. Esta salida correspondió al parque donde concurren entre semana algunos adultos que se sientan a conversar en el parque allí los estudiantes (un grupo de cinco) entablaron conversación con las personas que podían darnos la información adecuada. Los adultos mayores participaron dando información con tradiciones y costumbres de Manta.(festival de la gallina con arepa campesina y costumbres de los abuelos) Se realizó video de tres mitos.
Noviembre de 2014	III salida	Un grupo de estudiantes realizó entrevistas a sus vecinos, esta actividad la hicieron con abuelos y vecinos, las evidencias fueron trece videos y un compendio de cuarenta coplas de las costumbres de manta. Fueron escritas en los cuadernos de sociales.
Mayo de 2015	IV recolección de datos	Los estudiantes con anticipación preguntaron en sus veredas
	V entrevistas a	

Julio de 2015	personas que conocen mitos	quienes podían dar información de los mitos del municipio, y de esta manera dispusieron de elementos para realizar las entrevistas y videos correspondientes a mitos y coplas para continuar con la recopilación de relatos.
Agosto 2015	Nueva visita al hogar del adulto mayor	Nuevamente nos movilizamos en horas de la tarde con el fin de visitar a los adultos para confirmar si hay nuevas personas que nos brinden información y a la vez saludar y compartir un momento con ellos. En esta visita realizamos tres nuevos videos con adultos que han llegado al lugar. Narraron coplas y la historia del pozo de sal, el mito del beato. Hubo estudiantes que se sensibilizaron con la enfermedad de un adulto que nos había proporcionado entrevista y se encontraba muy mal de salud. Al salir aprovechamos para realizar preguntas a los jóvenes sobre que los había hecho sentir tan mal y reconocieron que la vida es muy corta y a veces no se aprovecha, también de la inquietud ante adultos nostálgicos porque nadie los visita.
Octubre de 2015	Recopilación de nueva información de tradición	Un grupo de ocho estudiantes en compañía de la docente en horas de la tarde nos movilizamos a la vereda de Juan Gordo con el objeto de entrevistar a personas que con anterioridad habíamos concertado cita. Estando allí cada uno de los estudiantes se movilizó a realizar la correspondiente entrevista teniendo en cuenta los parámetros establecidos, se observa que algunos prefieren preguntar pero no ser grabados, las personas entrevistadas colaboraron con gran entusiasmo en la narración de los sucesos, esta vez conocimos la historia de las almas.

#### **Anexo D.** Registros de la experiencia en las sedes rurales

Los estudiantes de grado noveno, interesados en proyectar los conocimientos de tradición oral rescatados durante la estrategia aprender haciendo, crearon varios materiales apoyados con herramientas tic que fueron entregados a las sedes rurales, que no cuentan con acceso a internet con el objeto de transmitir los conocimientos adquiridos durante las tres estrategias, a los niños de primaria de las respectivas sedes. Este material ha sido aplicado en tres sedes educativas quienes por su ubicación presentan problemas de conectividad y presentan carencia material tecnológica.

**Resultados de la evaluación de conocimientos posterior a la aplicación de la herramienta en la sede educativa.**

Los estudiantes de la sede minas participaron el 24 de mayo del presente año conociendo el material suministrado por la sede central. Los estudiantes reconocieron el mito del Cucacuy, mediante la observación de una dramatización, los comentarios de los estudiantes han sido muy valiosos, se observó comprensión del tema, los niños realizaron muchas preguntas referentes al mito, y a la relación con el proceso de la caña.

Aspectos a resaltar: El interés por observar a los amigos y conocidos actuando, la forma como los niños expresaron asombro e interés por saber más del mito.

La lectura del mito se aplicó al día siguiente en lenguaje y a partir de ella se redactaron frases y se aplicó un taller de lectura comprensiva.

En ética y valores se retomó el tema del Cucacuy destacando los valores del respeto, solidaridad y los antivalores como el odio, la maldad, la codicia.

Como es una escuela unitaria las actividades fueron aplicadas atendiendo de tercero a quinto.

**Anexo E.** Registro aplicación de herramienta Tic en sedes rurales

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL DE MANTA</b>			
<b>REGISTRO DE LA APLICACIÓN DE HERRAMIENTA EN SEDES RURALES</b>			
Sede donde se aplicó	Docente responsable	Actividades propuestas	Resultados
MINAS	JOHANA PINZÓN	Observación de video “El Cucacuy” Formulación de preguntas ¿Qué valores se pueden encontrar en el mito? ¿Qué antivalores podemos analizar? ¿Qué mensaje nos deja el mito?	Los estudiantes mostraron interés y asombro frente a este mito ya que no lo conocían, les pareció de miedo. Un señor que quiere asustar, que no le agrada la gente, no tiene valores positivos. Encontraron el personaje malo, egoísta, endemoniado. No creer en extraños porque nos pueden hacer daño.
Tercero y quinto	AMANDA CALDERÓN	1. Mito el Beato observación de video. Formulación de preguntas 2. ¿Qué valores se pueden encontrar en el mito? 3. ¿Qué antivalores podemos analizar? 4. ¿Qué mensaje nos deja el mito?	1. Los estudiantes observaron atentos la narración del mito. 2. Analizaron e hicieron comentarios de lo observado. 3. Valores: valentía, entusiasmo 4. Enfrentar retos, reaccionar ante un problema, ser ágiles.
PALMAR ARRIBA			
MANTA GRANDE ARRIBA		Observar el mito. Contestar preguntas relacionadas con el mito. Describir los valores antivalores que se encuentran en el mito.	Los estudiantes vieron la dramatización del mito del Beato y les gustó. Contestaron preguntas de acuerdo con lo que vieron de acuerdo con preguntas formuladas.

JUAN GORDO	JOSÉ ABRAHAM BERNAL.	Observación video de coplas de Manta. Análisis de una copla por grupo Que valores encuentran en la copla. Qué mensaje deja la copla.	Con ayuda del docente explicaron los valores que se encuentran en el mito y los antivalores. Por último explicaron que aprendieron de este mito, e hicieron preguntas sobre si el beato todavía existe. La experiencia fue novedosa para los estudiantes. Los estudiantes seleccionaron ocho de las coplas vistas y las analizaron. Encontraron algunos valores y los explicaron. Les agradaron las coplas y las representaron gráficamente, especialmente las que tienen que ver con acontecimientos o celebraciones de Manta.
---------------	----------------------------	---	--

**Anexo F. Evaluación. Apropiación de conocimientos posterior a la aplicación de herramienta Tic**

<b>Evaluación de conocimientos posterior a la aplicación de la herramienta</b>	
SEDE	EVALUACIÓN
Minas	Motivación por parte del grupo de estudiantes. De 14 estudiantes que escucharon el relato 10 apropiaron adecuadamente su contenido. Se logró la participación en un 95% de estudiantes. El 93% demostró conocimiento del tema La herramienta es de fácil utilización y no requiere internet lo que facilita su aplicación.
Palmar arriba	Se observó gran interés de los estudiantes frente al proceso La evaluación reflejó la apropiación del mito en un 95% La herramienta demuestra un trabajo de estudiantes.
Manta grande arriba	El material entregado por la sede central ha sido de utilidad para esta sede que carece de conectividad y además solo cuenta con cinco computadores y un televisor, por lo que la herramienta ha motivado a los estudiantes quienes se

---

	<p>sienten felices de ver a compañeros representando los mitos, además la narración de mitos ha permitido que en 92% de estudiantes apropien conocimientos de tradición oral.</p>
Juan Gordo	<p>El aspecto negativo es la falta de computadores para aplicar en forma individual la evaluación propuesta en la herramienta.</p> <p>Los niños de cuarto y quinto observaron el video de coplas Y estuvieron muy atentos a repetirlas, de 10 estudiantes 8 lograron aprender tres coplas y todos representaron gráficamente tres coplas según el registro presentado. El material es apto para los estudiantes y se nota un buen trabajo y creatividad de los estudiantes de bachillerato. Nos gustaría que continúen elaborando herramientas con otros temas ya que son apoyo para las sedes distantes.</p>

---

**.Anexo G.** Percepción por parte de los docentes frente al uso de herramienta Tic

---

SEDE	Percepción de esta experiencia en relación con el material entregado. PERCEPCIÓN DE CADA DOCENTE FRENTE A LA HERRAMIENTA Y TEMA
MINAS	El tema es pertinente por la pérdida de valores y la herramienta es de fácil manejo además es creativa y de interés.
PALMAR ARRIBA	Se evidencia trabajo en los estudiantes de bachillerato y el tema es importante para mejorar el respeto por lo tradicional, los estudiantes manifiestan interés por el tema y se logran buenos resultados.
MANTA GRANDE ARRIBA	Es bueno cambiar las prácticas educativas, involucrar a los estudiantes y valorar las costumbres de los mayores, por ello se felicita al grupo de noveno que contribuyó con esta herramienta, los niños están felices y como maestra este material es ideal para las clases.
JUAN GORDO	Como el acceso a la tecnología en algunas sedes es muy bajo este material ha servido para desarrollar nuevas actividades y a los niños les gustó por lo que se felicita al grupo y que sigan elaborando nuevos materiales que nos servirán para mejorar nuestras prácticas educativas.
SUGERENCIAS	Seguir contribuyendo con aportes para la cultura del Municipio. Elaborar una cartilla pedagógica con los elementos del compendio Ayudarnos con visitas a las sedes para enseñar a nuestros niños a crear videos y materiales. Continuar con este proceso para obtener mejores resultados a que tanto bien nos

---

---

hace a la Institución.

Elaborar materiales con diferentes temas y asignaturas.

Destinar un día al mes para que podamos asistir a la sede central para utilizar los materiales del internet con nuestros estudiantes.

Buscar ayuda para una mejor conectividad y nuevos equipos para sedes rurales.

Premiar a los estudiantes que elaboren mejores materiales para estas sedes.

---



---

**Seleccione con una X de las siguientes opciones aquellas que lograron tener una transformación educativa en su sede**

---

Efectos o transformaciones ha producido la herramienta en docentes, estudiantes, directivos, padres y madres de familia?

Los estudiantes de la sede educativa se han involucrado en el proceso

Se evidencia una mejora significativa en la relación de grupo

Ha mejorado el interés por la asignatura y el desarrollo de las actividades de clase

Aumentó el trabajo colaborativo y de equipo

Mejóro la actitud hacia el conocimiento y la asignatura

No hay efectos significativos con el proyecto

Avances durante la ejecución de la propuesta

Se evidencia un mejoramiento en el rendimiento de la asignatura a partir de las evaluaciones a los estudiantes.

Ha mejorado el aprendizaje de temáticas específicas de los temas que aborda el proyecto de aula.

La herramienta tiene poco tiempo de ejecución y No se evidencian avances concretos.

Cómo creen los docentes que su experiencia se puede transferir a otra institución educativa en el país

Participando activamente en redes de aprendizaje

Generando espacios virtuales para la socialización de experiencias

Publicando la experiencia en revistas de carácter educativo

Vinculándose a espacios de reflexión académica de orden local, nacional o internacional

---

**Anexo H.** Registro fotográfico primera estrategia “Aprender Haciendo”

Primer momento: Comunicación e involucramiento.  
Interacción con el adulto mayor.



Anexo I. Evidencias fotograficas segundo momento: Momento de escribir



**Anexo J. Evidencias fotográficas segunda estrategia “La lúdica como elemento motivador”**

**Juegos tradicionales**



**Anexo K. Juego de roles y dramatizaciones**





Anexo L. Evidencia fotográfica Rally de integración lúdico académico



**Anexo M.** Evidencias Uso de herramientas Tic. Evaluación con el software Hot potatoes. (pantallazos).

The image shows two overlapping windows from the Hot Potatoes software. The top window is the 'JCloze' window, and the bottom window is the 'JMatch' window.

**Hot Potatoes Version 6**  
From Hall-Baked Software Inc.

**JCloze [Sin título]**  
Archivos Edición Insertar Opciones Ayuda

**Título** tradición oral

**P1** Creencias populares, el resultado fue una serie de cuentos que han ido evolucionando a través de los siglos [Respuestas múltiples]

Respuestas	Indicaciones	Configuración
Cuento	No aceptaste	<input type="checkbox"/> Correcto
Mito y leyenda	Reconociste el concepto Felicitaciones	<input checked="" type="checkbox"/> Correcto
fantasia	Es importante resasar los terminos de tradición oral	<input type="checkbox"/> Correcto
Traves y cartas	Vehele a intentarlo	<input type="checkbox"/> Correcto

**JMatch [Sin título]**  
Archivos Edición Insertar Organizar elementos Opciones Ayuda

**Título** Reconocimiento de personajes en los mitos.

	mentos de la izquierda (ordenados)	mentos de la derecha (desordenados)	Fijar
1	Mohán	Se presentaba a altas horas de la noche a personas que	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Cucacuy	Dicen que salían en las noches oscuras buscando	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Beato	personas rezanderas para entregar	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Demonio	Personaje que andaba montado en una caña, siba	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Brujas	Personaje que de cabellera larga que ofrecia riqueza	<input checked="" type="checkbox"/>

Por defecto  42

Configuración: english6.cfg

**JCloze [Sin título]**  
Archivos Edición Insertar Opciones Ayuda

**Título** Tradición oral

Las tradiciones orales son los **recuentos** del pasado transmitidos y narrados **oralmente** que surgen de manera natural en la dinámica de una cultura y a partir de ésta. Se manifiestan oralmente en toda esa cultura aun cuando se encarguen a determinadas personas su conservación, transmisión, **recreación** y narración. Son expresiones orgánicas de la identidad, los fines, las funciones, las costumbres y la continuidad generacional de la cultura en que se manifiestan. Ocurren espontáneamente como fenómenos de expresión cultural. Existen, y de hecho han existido, aunque no hubiera notas escritas u otros medios de registro más complejos. No son experiencias directas de los narradores, y deben transmitirse oralmente para que se consideren como tradición oral.

Huevo

Anexo N. Trabajos realizados por estudiantes página calameo y YouTube

The image shows a digital presentation on Calameo and a YouTube search interface. The Calameo presentation features a background image of a lake and mountains, with a vertical text overlay that reads "Tradición oral Manta Cundinamarca". To the right, a YouTube search results page is displayed for the query "mitos y leyendas de manta cundinamarca". The search results show "Unos 114 resultados" and list several videos. The first video is from the channel "Innovación y cultura" (13 subscribers, 13 videos), titled "Mitos y Leyendas Manta Cundinamarca" (2:37), with 295 views. The second video is also from "Innovación y cultura" (333 views), titled "MITOS Y LEYENDAS DE MANTA ( trabajos realizados" (8:07). Below the search results, a video player shows a video titled "Historia de Manta" (2:09) with 209 views. The video player includes a progress bar and standard YouTube controls. To the right of the video player is a "Siguiente" (Next) section with several video thumbnails.

Anexo Ñ. Evidencia fotográfica algunos Personajes entrevistados.



## **Anexo O. Muestra Entrevistas realizadas.**

### **Tipo de entrevista I**

#### **1. Transito Palacios Gómez**

**Vereda: Palmar arriba**

**Edad: 73 años**

Cédula: 20742887

Celular: 3124677490

1. ¿Qué es lo que más recuerda de su juventud o niñez?

Todos éramos pobres y no había ayudas como hoy en el transporte, la vida era muy dura, nos cargaban para el trabajo nuestros padres porque no había guarderías como hoy en día.

2. ¿Qué conoce usted de la historia de Manta?

El sacerdote Iregui que construyó la iglesia, y la gente peleaba mucho en los bazares para recoger la plástica para construirla, se vendían tamales, masato, chicha, gallina.

3. ¿Qué leyendas conoce de Manta?

Una vez se me presentó un sacerdote alto de vestido negro y sombrero alto y me corría y se reía y yo corría hasta que llegué a la casa y me desmayé. Cuando me desperté estaba toda mojada y me alzó mi papá. Cuenta que de pronto me iba a entregar una riqueza y eso le pasó a mi papá, también lo asustó y le quitaron el sombrero y se lo botaron en un manzano y ahí estaba la plata.4. ¿Cómo era la vida de su familia hace 50 años, el trato de sus padres y abuelos. Se conocían los derechos humanos?

Como es la vida de las parejas con problemas, pero hoy en día ya no duran los matrimonios y en ese entonces duraban toda la vida.

5. Qué aspectos observa usted que han cambiado a lo largo de su vida y porqué:

Hoy en día hay cosas muy prácticas como la lavadora y el Tv porque antiguamente lavábamos con legía de ceniza de la leña y unche de fique porque no había jabón.

No había parque y en el parque quedaba la plaza.

## **2. José del Carmen Gómez Gómez**

**Edad 88 años**

**Cédula 320064**

1. ¿Qué es lo que más recuerda usted de su juventud o niñez?

No se jugaba, se iba a estudiar hasta las 11 a.m. y volver a trabajar mirando el ganado, un día los hombres y un día las mujeres, se utilizaba la pizarra y fices de cascajo.

2. ¿Qué conoce usted de la historia de Manta?

Antiguamente había muchos problemas y muertes por la política, mataron mucha gente del Palmar, mi papito me cogía de la mano y corríamos a escondernos, nos decían Hijueputas.

3. ¿Qué leyendas conoce de la historia de Manta?

La laguna brava: los padres de sacerdotes le hachaban sal por canecadas para volverla mansita.

4. ¿Cómo era la vida de su familia hace 50 años?

Ellos se trataban bien y veníamos a la santa misa, el 9 de abril me llevaron al ejército en un contingente tenía 22 años, el servicio militar lo presté en Pamplona, duré un año fue bien duro, por la guerrilla, porque prestaban dos años y me rogaban para que me quedara en el ejército porque era bueno para el polígono y saqué mi libreta excelente. Carlos Méndez y yo los únicos que quedamos de los 25.

Lo que ha cambiado es la política, también que un huevo en ese tiempo valía 25 centavos y ahora vale \$500, se araba con yunta de bueyes y ahora se utilizan las máquinas y hoy nadie trabaja.

**Nombre de la persona entrevistada**

**3. Mercedes Herrera de Gómez**

**Vereda Palmar Arriba**

**Edad 85 años**

1. ¿Qué conoce usted de la historia de Manta?

Mataban mucha gente, mandaban los liberales y no dejaban llegar a los conservadores y les tocaba andar por el monte y no por el camino, yo tenía unos seis años.

2. ¿Qué leyendas conoce de Manta?

Antiguamente en la laguna de la petaca hacíamos piquete con gallina, envueltos, Conejo para las fiestas

3. ¿Cómo era la vida de su familia hace 50 años, el trato de sus padres y abuelos. Se conocían los derechos humanos?

Ellos trabajaban mucho, cultivaban el sagú, lo rayaban en molinos y con un costal lo colocaban. Se llevaban bien, cultivaban caña y yuca arracacha y araban la tierra con bueyes.

4. ¿Qué aspectos observa usted que han cambiado a lo largo de subida y por qué?

En el parque hacían el toreo y vendían la papa, el jornal era de centavos, el toreo lo hacían en el parque.

**4. Ana Delia Roa**

**Vereda. Palo Gordo**

Edad: 74 años

2. ¿Qué es lo que más recuerda usted de su niñez?

Me tocaba sufrir mucho, porque era la mayor y mi papá le pegaba mucho a mi mamá, trabajo desde que tumbaron la iglesia vieja e hicieron la nueva y el padre de ese entonces era el padre Iregui.

3. ¿Qué leyendas conoce de manta?

Una vez vi pasar unos mohanes tres viejitos pasaron el río Aguacias y como a la hora bajó una creciente y llevaba mucha tierra y piedras.

4. ¿Cómo era la vida de su familia hace 50 años, el trato de sus padres y abuelos. Se conocían los derechos humanos?

Éramos muy pobres cocinábamos con leña y no habían carreteras y el trato de mis padres peleaban mucho, fue una vida de sufrimiento.

5. ¿Qué aspectos observa usted que han cambiado a lo largo de su vida y por qué?

Ahora la juventud no sufre como nos tocó a nosotros, no había colegios y ahora sí, la plaza de mercado era aquí donde queda la pila del agua en el parque y era en sola tierra.

## **5. Arturo Castañeda Ayala**

**Vereda: Madrid**

**Edad 83**

1. ¿Qué es lo que más recuerda usted de su niñez?

Había que caminar mucho para llegar a la escuela, 8 a 12 m y 1ª 4.30 se utilizaba la pizarra y el Jis para escribir.

2. ¿Qué conoce de la historia de Manta?

El doctor Efraín Quiroz estaba en la asamblea y consiguió los recursos para el hospital y la carretera la construyó a pica y pala José del Carmen Aldana, ambos de diferente política.

3. ¿Qué leyendas conoce de Manta?

Una vez regresaba de un entierro para mi casa como a la una de la mañana me salió una señora con pañolón y se fue acercando y pensé que me iban a matar, yo creo que era el diablo que siempre salía de las puertas para allá.

4. ¿Cómo era la vida de su familia hace 50 años, el trato de sus padre y abuelos. Se conocían los derechos humanos?

Éramos muy pobres y nos alimentábamos con maíz tostado, eran pacíficos, pero también había disputas, todos los domingos salíamos a misa.

5. ¿Qué aspectos observa usted que han cambiado a lo largo de su vida y por qué?

Ha cambiado porque peleaban por la puta política, los Méndez con los Camachos y los Rojas del Bosque y los echaban a la cárcel y al otro día los soltaban

#### **Anexo P.** Adaptación relatos Mitos y leyendas

En este tratado se ilustran versiones diferentes de la tradición oral del municipio, historias que con el pasar del tiempo han sido referidas con diferentes versiones pero que siguen formando parte de la tradición del municipio. La tradición oral de los habitantes de Manta se refiere a diversidad de historias de mohanes, Cucacuy, las brujas, el beato (conocida antes como Biato), el demonio.

Entre ellas encontramos:

## 1. Las almas

Cuentan los abuelos que cuando una persona se acoge a las benditas almas y cuando toma algo de ellas es cuando ellas se hacen presentes.

Iniciaba el mes de noviembre y un joven estudiante quedo solo en su casa mientras sus padres estaban realizando actividades en la ciudad de Bogotá.

El joven requería dinero para comprar elementos necesarios para realizar sus actividades escolares.

Entonces recurrió a buscar en el alar de la puerta de su casa de campo, encontrando unas monedas que alguien había guardado.

Salió entonces al pueblo y compró los elementos necesarios para sus labores académicas y emprendió camino a su casa que se encontraba a 20 minutos del casco urbano a las 5.30 de la tarde.

Cuando llegó al lugar conocido como el alto, el joven sintió mucho calor y sentía la presencia de varias personas que estaban a sus espaldas, pero cuando trató de mirar atrás fue tomado por la cintura y arrojado al piso donde sentía que le propinaban muchas patadas, le daban volteretas y lo arrastraban por un largo trayecto del potrero cercano a la casa, pero él aunque quería saber quién le estaba pegando no veía a nadie a su lado, pero muy a su pesar sentía demasiados golpes que terminaron por dejarlo sin sentido.

Cuando volvió en si advirtió que era muy tarde porque estaba oscuro y con el miedo que tenía se acercó a la casa de unos vecinos, porque no se atrevía a tratar de pasar por el lugar que lo acercaba a su casa.

Una vez entró donde sus vecinos comento a ellos lo sucedido y de inmediato uno de ellos le recomendó por esa noche quedarse allí ya que estaba demasiado lastimado, adolorido y sucio por la revolcada que había recibido.

Al día siguiente su vecino lo acompañó a su casa para recoger los elementos y la ropa requerida para ir a estudiar y el día transcurrió con normalidad.

En la tarde con preocupación el joven volvió a su hogar a la salida del colegio, sus padres aún estaban en la ciudad.

Esta vez llegó a los linderos de la casa de su padre y al cruzar la cerca de pierda para entrar el joven experimentó la misma situación del día anterior

Al tratar de ingresar por la entrada a su casa sintió que lo sujetaban varias personas y no lo dejaba fue arrastrado por el potrero, fue tirado y pateado; pero él joven no veía quienes lo estaban tratando de esta manera, sentía varias personas a su alrededor pero con un miedo de ultratumba, vio que unas luces pequeñas se dispersaban del lugar y se alejaban muerto de miedo terminó por perder el conocimiento.

Cuando despertó eran las nueve de la noche y reconoció a su vecina que lo estaba reanimando. Le contó a su vecina lo sucedido con una gran angustia y desesperación ya que sentía que no podría regresar a su casa porque la situación se volvería a repetir.

Los vecinos le advirtieron que debería contar lo sucedido a sus padres, una vez regresaran.

Hasta que sus padres volvieron el joven se quedó en el pueblo y relató a diferentes personas los sucesos. Las personas que lo escucharon le dijeron que esto era un susto de las benditas almas.

Cuando regresaron su padres el joven relató lo acontecido y ellos le dijeron que efectivamente era cuestión de las almas porque el dinero que había tomado del alar se la puerta era un dinero que había dejado los propietarios del terreno que colindaba con la casa para pagarle una misa a las benditas almas y como este dinero era para tal requerimiento había que devolverlo para pagar la misa.

El joven con la ayuda de sus padres depositó nuevamente el dinero en el alar donde lo había sacado y su mamá hizo la ofrenda para la misa a las benditas almas.

A partir de ese día el joven se quedó en el pueblo durante seis meses por el miedo a ser asustado nuevamente. Al cabo de estos regresó a su casa tomando precaución de no ir solo, y efectivamente no volvieron a asustarlo. Por ello a partir de ese entonces guarda mucho cuidado con tomar dinero sin preguntar para que fin será utilizado y con la angustia de ser asustado por las almas por tomar lo que les corresponde a ellas.(Adaptación cuentos de los abuelos L.M.M)

## **2. Las almas (Versión II)**

Cuentan los mayores de manta que cuando un difunto muere el municipio se le rezan las novenas para que su alma descanse en paz y no vuelva a asustar a sus familiares y conocidos.

En cierta ocasión una familia muy distinguida estaba invitada a participar en una fiesta en el centro de la población en un lugar conocido como el salón teatro parroquial.

La familia dispuso lo necesario para salir entrada la noche para acudir a la celebración a la que estaban invitados.

Al salir de la casa para salir a la invitación la madre que era muy devota de las almas dijo: “benditas almas cuiden mi casita hasta que vuelva” y marcharon hacia el pueblo para compartir con sus familiares.

Luego de compartir durante algunas horas decidieron volver a casa, pasada la media noche porque el sueño y el cansancio los estaba venciendo.

Al llegar al alto donde se divisaba su casa observaron con preocupación que su casa estaba ardiendo en llamas y se veía desde lejos un gran fuego que la envolvía.

Ellos con angustia no sabían cómo llamar a los vecinos para pedirles su ayuda mientras llegaban a la casa pues todavía se encontraban retirados.

Uno de ellos llevaba un biper y quiso enviar un mensaje a un vecino que también en aquel tiempo tenía un aparato igual a este.

En el mensaje le decía que por favor llamara a los vecinos y le ayudaran a apagar la casa que estaba ardiendo.

Los vecinos preocupados por aquel mensaje salieron pronto llevando elementos para apagar el fuego, pero cuando estuvieron allí, lo que sentían era un murmullo de personas rezando y el susto tan tremendo no los dejaba ingresar a esta.

Mientras los dueños de la casa, se iban acercando a sus terrenos observaban con preocupación que el fuego iba reduciéndose, y al recibir un mensaje de sus vecinos se mostraron más preocupados que antes.

Una vez estuvieron cerca divisaron el fuego en la pequeña salita de su casa, pero al acercarse al igual que sus vecinos escucharon un gran murmullo de gente rezando y angustiados corrieron pensando que se habían entrado desconocidos a su casa.

Al abrir la puerta de su casa el ruido y los rezos no se escucharon más y el silencio de todos fue sepulcral, un miedo se apoderó de ellos por momento... allí comprendieron los asistentes que quienes estaban cuidando su casita eran las benditas almas porque ellos mismos las habían invocado.

Desde entonces en esta vereda le han rendido veneración y respeto a las benditas almas ya que aunque son una presencia significativa para todos los creyentes también pueden ocasionar diferentes sustos a quienes les incumplan o invoquen su presencia.

#### a. **Las Almas (versión III)**

Sean buenas o malas, siempre deambulan por los caminos a tempranas o muy altas horas de la noche; el mes que con más frecuencia se presentan es el denominado mes de las almas (noviembre), sus características son las siguientes: se presentan como una luz redonda, grande y blanca que se desplaza por los aires, la luz que generan es transparente, una forma de estar bien con ellas es pagándoles responsos en el correspondiente mes.

Si el alma paga duras penas va acompañada de su ataúd, que es transportado en andas por una procesión mortuoria, conformada por muchos individuos poco reconocidos. El ruido que produce esta procesión es muy particular, pues el sonar de clavos y puntillas de estos ataúdes son las elegías que acompañan al muerto.

Uno de esos fantasmas que deambulaba por el camino que de la vereda de Palmar conduce al pueblo, atravesando las veredas de Quimbita y Manta grande, era el de un señor denominado Silverio, que iba acompañado por una gran borrasca, la cual en su velocidad llevaba moscas y el aroma de los muertos; el desprevenido transeúnte que con él se encontrara tenía que colaborar con el traslado del muerto que pesaba toneladas, para evitar lo anterior era necesario decir, Silverio, Silverio, pase y no me haga nada y así la procesión seguía su rumbo desconocido.

(Adaptación cuentos de los abuelos. (Gloria .Estela .Morales. )

#### **4. El demonio**

Espanto maligno que se le manifiesta a personas muy buenas o rezanderas, para perturbarlas por su ferviente fe en Dios; también a personas que irrespetan que irrespetan a sus padres y a borrachos que andan por los caminos a altas horas de la noche, se presenta en forma de gatos, perros, cerdos, mulas,

pavos, cuervos y hombres de estatura exagerada, el aterrorizado; según el espanto que observe, lo ve crecer de manera gigantesca.

Los más osados y desafiantes utilizan rejos de piel de ganado torcido, dando fuertes latigazos al diablo y gritando ave Marías.

La mayoría de personas coinciden en decir que ahora el demonio no se manifiesta tanto como antes, pues la corrupción del mundo es tal que las almas caen al infierno como las hojas de los árboles.

Los fenómenos naturales que acompañan la presencia del demonio son los siguientes: vientos muy fuertes que mueven árboles y matorrales, tropeles y ruidos estridentes acompañados de malos olores parecidos al azufre.

Es común escuchar que muchos campesinos son asediados por este espanto, como en los siguientes casos: el de una vivienda muy antigua localizada en la vereda de Quimbita, de propiedad de la señora Barbarita Moreno, pues desde el momento que ellos compraron esta propiedad, han sido testigos de numerosos casos raros.

La citada mujer atribuye dichos acontecimientos al hecho de que allí murió una parturienta que quiso suicidarse y es por esto que el alma paga duras penas vagando por el mundo y esta casa es su lugar de descanso. Entrada la noche se sienten ruidos, se abren las puertas, se caen palas lo mismo que bultos y al observar qué es lo que ocurre no se advierte nada.

Son escenarios del diablo una enigmática quebrada denominada El Golpe, el paso de las bobas, la chorrera, el puente de la carretera, el puente de los hornitos o la piedra blanca; en todos estos lugares según los campesinos, se aparece el demonio en altas horas de la noche.

En la chorrera, denominada así por ser una cascada aparece el diablo; en una ocasión en la que un campesino hacía trabajar forzosamente a sus obreros, le hizo compañía todo el día, llegada la noche

lo citó a tal lugar, el campesino advirtió que quien le hacía compañía era el demonio, pues de la manga del pantalón salían unas espuelas de perro, el campesino al observar esto gritó el Ave María y su acompañante se convirtió en un bola de fuego que desapareció.

(Adaptación Gloria Estela Moreno)

#### **4. EL beato o el biato.**

Antiguo personaje que se presentaba en casi todas las veredas de manta; era un hombre alto y corpulento, sombrero grande y negro, sotana negra, guantes blancos, medias blancas y cara de hierro; también se dice que era una guatilla o como un mono que corría tras la gente.

Su misión era entregar riqueza a los pobres labriegos de esta localidad; lo cierto es que ninguno fue premiado por el fantástico personaje. Podríamos decir que era un personaje bondadoso, no maligno; su fin no era castigar, sino al contrario: premiar a un elegido para que descansara el alma de un condenado; se presentaba a tempranas horas de la noche o de la mañana haciendo sonar en sus bolsillos grandes cantidades de monedas.

Su perseguido predilecto tenía que cumplir las siguientes características: “ser manso y humilde de corazón”, no ser ambicioso o avaro, ser pobre y “corto de espíritu”, de temperamento frío, calmado e introvertido: una vez que lo escogía, se dedicaba a perseguirlo continuamente en las oscuras noches de algunos días, se le presentaba en forma espontánea al desprevenido individuo, corría tras él intentando alcanzarle, pero nunca lo conseguía; el objeto de esta carrera era quitarle el sombrero para llevarlo luego y colocarlo sobre el supuesto entierro que allí había; los atemorizados individuos jamás volvían al lugar donde habían sido asustados, así se perdiera el pobre y rústico sombrero que les había sido arrebatado por el dichoso personaje.

Según los comentarios de los campesinos, este legendario espanto es la personificación de almas que en el más allá están padeciendo duras penas por haber convertido a las ollas de barro y a los antiguos baúles en meoyos de usura, pasando una vida tirana.

El juramento o proverbio utilizado en el momento de enterrar su plata era el siguiente: “Aquí te entierro, aquí te dejo y si te saco el diablo me lleve”; es así como efectivamente el diablo se los ha llevado, teniendo el alma que aparecerse como un bondadoso sacerdote entregando las guacas.

Este personaje no elegía lugares específicos o tiempo determinado para actuar ante sus víctimas; no elegía ni quebradas ni matas espesas, ni puentes como lo hacen otros espantos; podría decirse que cualquier lugar estaba bien siempre y cuando estuviera a la vista su víctima; pero si existe un lugar donde supuestamente vivía dicho personaje, al que se le denomina cueva del biato, localizada en la vereda de Quimbita. (Adaptación Gloria Estela Moreno)

## **5. El Cucacuy**

Si en el mundo existe lo blanco y lo negro, lo alto y lo bajo, el día y la noche, etc., era imposible que no existiera lo masculino y lo femenino .en el citado mundo de las brujas. Es así como el Cucacuy, según los campesinos de manta, es el complemento de las brujas.

Los Cucacuy son hombres que siempre frecuentan las noches, andando totalmente desnudos, y utilizan como medio de transporte una caña de castilla; casi siempre son individuos huraños y misteriosos. La noche es el ambiente propicio para manifestarse, lo mismo que para las aves nocturnas que allí existen (búhos, lechuzas y murciélagos).

Andan por los aires dando silbidos largos, prolongados y agudos, que producen con una uña de sus manos que dejan crecer en forma exagerada. Andan buscando fuego para calentarse y el lugar que

siempre frecuentan son las ramadas, aprovechando el calor de las parrillas; esto ha hecho que sean víctimas de horrendas quemaduras que les propinan los obreros que allí se encuentran, permitiendo con esto que posteriormente se les identifiquen en la vida diaria; su aspecto es el de hombre totalmente degenerados y solitarios; esto ha hecho que se generalice el concepto de que todo individuo que allí se observe con estas características posiblemente es un Cucacuy. El único mecanismo de defensa que utilizan es su estridente silbido, que produce en quien lo escucha un momento de aturdimiento total, lo cual es aprovechado por los dichos personajes para huir de la presencia de quien casualmente los ha logrado encontrar.

En la vereda de "Peñas existió uno de dichos personajes. Era vecino de todos reconocido; lo persiguen de forma continua, tal vez para obtener la inalcanzable riqueza que les ha sido negada.(Adaptación Gloria Estela Moreno)

## **6. La madre monte**

Duende de los montes que personificado en mujer allí existía, y según el decir de muchos campesinos, existió en las montañas de Manta. Su grito lánguido y triste aterrorizaba a los desprevenidos habitantes que a altas horas de la noche deambulaban por esos sitios.

Su configuración física era una mujer ferozmente espantosa, con dientes pronunciados y muy afilados, cabello abundante y muy largo, carece de piernas; se sostiene sobre dos colmillos que entierra en los árboles más frondosos que encuentra, la anterior descripción pertenece a personas que han sido tentadas por ella; en ese momento se convierte en una mujer de inigualable belleza, fornida y gigante, pero unos brazos dóciles y una cabellera que embruja; acaricia y mimba a quienes posteriormente pueden ser sus víctimas.

Los habitantes de esta región le tenían pavoroso espanto ya que cuentan muchos de ellos, su comida predilecta era la carne humana, la cual ingería cuidadosamente sin desintegrar ni una sola de las vértebras de sus víctimas y es por esto que se dice: “ A las montañas se les tiene respeto”

Los escenarios predilectos en los que se manifestaban sus horribles gritos eran los Altos de Machetá, el Picacho y la Petaca: prefería siempre las altas horas de la noche 12 p.m.) Jamás buscaba sus víctimas, éstas podían ser quienes la observaban desprevenidamente en la montaña; sin embargo tiene características de ser buena cuando se siente atraída por un hombre, pero ferozmente terrible cuando se trata de alguien común y corriente. Es un espanto que efectivamente existió, hay campesinos que la vieron y la escucharon, pero con el transcurrir del tiempo desapareció.(Adaptación Gloria Estela Moreno)

## **7. Las brujas**

No son abundantes en Manta. La gente del campo dice que no hay que creer en ellas, pero de que las hay, las hay: son mujeres malignas que acosan a los hombres para alimentarse de su sangre.

Para conseguir tal fin se convierten en una gran ave de negro plumaje, que en las oscuras noches de martes y viernes silban por los aires cayendo sobre la casa de quien será su próxima víctima; se introducen en la casa y empiezan a alimentarse de la sangre de su elegido cuando éste duerme profundamente. Según cuenta una de las víctimas, las características por las cuales se conoce donde ha mordido la bruja son: al día siguiente se sienten mareados y con malestar general, aparecen grandes manchas negras y moradas que con el paso del tiempo se tornan de color verdoso y luego color amarillento.

El acontecimiento más fiel de la existencia de dichos espantos es el siguiente: En la vereda de Peñas, del municipio de Manta el señor José María Segura narra que su abuelo fue asustado por una gran ave que se encontraba en el techo de una casa vecina.

Él pensó que efectivamente se trataba de una bruja y que tenía que encontrar la forma de descubrirla; es así como decidió lanzarle unos pantaloncillos sucios que allí encontró y contó con tal suerte que éstos quedaron enrollados en el cuello de la bruja, inexplicablemente, ésta se convirtió en la mujer que era, y pudo ser reconocida. Una vez que se convirtió, fue víctima de una tremenda paliza que le propinó dicho señor a lo cual la bruja exclamaba: “Ay hermanito no me pegue más que yo soy una bruja real, yo voy a Vélez a comer pepa de viña de lo que hacen el vino, yo soy una bruja real no le hago mal a nadie”. No fue castigada más y al día siguiente se marchó para su tierra la reconocida bruja, que no las hay pero que las hay, las hay.

Dicen que algunas formas de combatirlas son las siguientes: pantaloncillos sucios, agujas, sal cebolla, ajos, lo mismo que frotarse con limón en la parte afectada; según ellos los labios de la bruja se parten por la acción del ácido que producen estos elementos.

Son mujeres de vida normal que misteriosamente en las noches se convierten en grandes aves negras; no se sabe por qué causa ni razón eligen a sus víctimas. En Manta pocas personas han sido atacadas por este espanto, pero dan testimonio de que las brujas existen.

## **8. El Cucacuy.**

Si en el mundo existe lo blanco y lo negro, lo alto y lo bajo, el día y la noche, etc., era imposible que no existiera lo masculino y lo femenino en el citado mundo de las brujas. Es así como el Cucacuy, según los campesinos de manta, es el complemento de las brujas.

Los Cucacuy son hombres que siempre frecuentan las noches, andando totalmente desnudos, y utilizan como medio de transporte una caña de castilla; casi siempre son individuos huraños y misteriosos. La noche es el ambiente propicio para manifestarse, lo mismo que para las aves nocturnas que allí existen (búhos, lechuzas y murciélagos). Andan por los aires dando silbidos largos, prolongados y agudos, que producen con una uña de sus manos que dejan crecer en forma exagerada.

Andan buscando fuego para calentarse y el lugar que siempre frecuentan son las enramadas, aprovechando el calor de las parrillas; esto ha hecho que sean víctimas de horrendas quemaduras que les propinan los obreros que allí se encuentran, permitiendo con esto que posteriormente se les identifiquen en la vida diaria; su aspecto es el de hombre totalmente degenerados y solitarios; esto ha hecho que se generalice el concepto de que todo individuo que allí se observe con estas características posiblemente es un Cucacuy.

El único mecanismo de defensa que utilizan es su estridente silbido, que produce en quien lo escucha un momento de aturdimiento total, lo cual es aprovechado por los dichos personajes para huir de la presencia de quien casualmente los ha logrado encontrar.

En la vereda de "Peñas existió uno de dichos personajes. Era vecino de todos reconocido; para lograrlo lo persiguen de forma continua, tal vez para obtener la inalcanzable riqueza que les ha sido negada. (Adaptación Gloria Estela Moreno)

Anexo Q. Muestra coplas

Por el ruedo de tus naguas

Te vide correr un piojo

Si te lo vuelvo a ver

Te las alzo y te lo cojo.

Disque mi amigo perdigón

Se quedó a trabajar

Pero quien sabe que estaba haciendo

Con una china por allá.

Ay, Ay, Ay, Mamita mama

que se rasca el cirirí

Déjeselo quieto mija

Que así me rascaba a mí.

El guarapo de cebollas

Dicen que es de pura miel

El que lo llegue a probar

Se le revienta la hiel.

El camino de palmar  
Lo tengo cubierto de flores  
Para que pase mi chatica  
Y recoja informaciones.

Acodarte vida mía  
La noche del aguacero  
Que a tu taita lo bajamos  
A piedra de un gallinero.

Tápame Tápame Tápeme  
Tápeme que tengo frio  
Como quieres que te tape  
Si yo no soy tu marido.

Ojitos de mis ojitos  
Que a mi corazón encantó  
Que fue lo que tú me diste  
Para quererte tanto yo.

Decís que no me queréis

Yo por eso no me afano

Porque tengo más amores

Que flores en una manzano.

Chorrito arriba y chorro abajo

En busca de un renacuajo

P'a sobarle la barriga

De arriba y de pa 'bajo.

Tibirita en una loma

Manta en una planada

No le pude traer un helecho

Por falta de una cuajada.

Esto dijo el armadillo

Bostezando en el palmar

El que nació pa' pendejo

No necesita estudiar.

Una vieja y un viejito  
Se fueron a jugar tejo  
Y la viejita rogaba  
Que hiciera moñona el viejo.

Eso es lo que a mí me gusta  
El pan y la carne asada  
Una tutuma de chicha  
Y una muchacha embarazada.

El marrano en el balcón  
La señora en el chiquero  
El gallo cargando leña  
Y el burro en el gallinero.

Yo sembré la mejorana  
A ver si me mejoraba  
La matica si creció  
Pero mejorarme nada.

Anoche a la media noche  
Lloraba el garrapatero  
Porque no podía arrancar  
Las garrapatas del cuero.

Yo soy asina no más  
Asina no más soy yo  
Yo soy como aquella mula  
Que allá abajo se mató.

A la laguna del cerro  
Yo la quiero visitar  
Por qué se cuentan leyendas  
Y tiene mucho de qué hablar.

Porque canto y me divierto,  
Me dicen que soy la loca,  
Y a nadie le importa nada  
Porque canto es con mi boca.

En el ruedo de tus naguas,  
Te vide correr un piojo  
que si yo no juera pendejo  
te las alzo y te lo cojo

Deportes tan favoritos  
el campesino comparte  
es el tejo o turmequé  
Las bolas y el sacamate.

En Guateque hay una rosa,  
En Manta un cartucho  
A todos en estas tierras  
Dicen que los quieren mucho.

La laguna del cerro  
dicen que encantada está  
si quieren vamos ahora  
A ver o a mimar allá.

Desde aquí se ve la casa,  
Y también la corraleja  
La muchacha no se ve,  
La que se asoma es la vieja.

Yo soy de Cundinamarca  
Nacida en el pueblo de Manta  
De gente muy campesina,  
Pero entusiasta y alegre.

Dicen que encantada era  
Y que le echaron mucha sal  
para que sus visitantes  
a ella pudieran llegar.

Las muchachas de mi tierra  
Son sencillas y educadas  
Cuando se trata de amores  
a diablos pa enamoradas.

Que me miras a la cara,  
Desde la quijada a la frente?  
Pareces pájaro bobo,  
De esos de tierra caliente

El mercadito lo llevan  
de la tienda del amigo  
Por si la plata no alcanza  
apuntadito queda en el libro.

Me parece que la vi,  
En el banco de la cocina  
Cuando jui a pedirle tinto  
Contestaron las gallinas.

Dicen que los mantunitos  
somos muy trabajadores,  
sencillos y generosos  
Pero también muy sabrosos.

Cuando vayas a nadar.  
no te vayas a lo jondo  
no te dejes engañar,  
de aquellos con ruana al hombro.

Qué bonito por aquí (Ismaelina Salamanca)  
yo jamás había venido  
me va cogiendo la noche  
por amor entretenido.

En el lado de Madrid  
me hicieron una señita  
ojalá sea seña de amores  
ojalá mi Dios permita.

En palmar yo siembro caña  
y en manta grande frijoles  
y en el lado de Madrid  
mi nidito de amores.

En la salita de Tenza  
me dijo un indio que cuando  
yo le dije sinvergüenza  
ningún pan se está quemando

Esto dijo el armadillo  
batiéndose en el poso  
que tendré de bajo del rabo  
que me huele tan sabroso.

Esto dijo el armadillo  
sacando una mata de yuca  
cuando uno va pa viejo  
hasta el rabo se le chupa.

Allá arriba en aquel alto  
tengo un corral de conejos  
cada vez que subo y bajo  
se ríen los gran pendejos.

El martes en Tibirita  
me eche por un canaleta  
a ver si podía salir  
el miércoles en Guateque.

Saluditos al alcalde  
que perdone las molestias  
no nos vamos del parque  
hasta que pacen las fiestas.

Anexo R. Muestra Video El mohán

