

**Habilidades del pensamiento lógico matemático con los niños y las niñas del grado primero
de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, Municipio El Charco (Nariño)**

Carlos Daniel Caicedo Guapi

Asesora:

Daniela Lizeth Gómez Realpe

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Dedicatoria

Con todo mi cariño y respeto, dedico este proyecto a la infancia de mi municipio, El Charco,

Nariño, quienes han sido sujetos víctimas del conflicto armado y de prácticas educativas metodológicas tradicionales, las cuales no centran al niño como sujetos biológicos activos de su propio aprendizaje.

En este proyecto investigativo propongo un enfoque metodológico contextualizado el cual centra al niño como sujeto autónomo de sus acciones, donde se recomiendan materiales relevantes del contexto que posean características provocadoras y familiares. Pero también, el proyecto invita a fomentar en los niños la lúdica, donde tendrán la oportunidad de exteriorizar su sentir mediante la interacción con otros.

Agradecimientos

A Dios, toda mi inmensa gratitud por iluminarme en el desarrollo del presente proceso investigativo, donde la incertidumbre de lo inesperado ahogaba las motivaciones que llevaron a realizar la investigación. Hubo momentos que el sosiego dejaba en la nebulosa al consciente, pero gracias a tu benevolente misericordia que orientó mis pensamientos finalmente se le dio continuidad a este proyecto. Inmensa e infinita gratitud para ti padre omnipotente. Gracias a Dios por darme a la familia con la que cuento, la cual reconoce y valida mis virtudes. Como humano, también tengo días accidentados, pero el amor filial está ahí brindando palabras de aliento y esa sensación de compañía equiperera.

Para el cuerpo de docente de la UNAD infinitas gracias por este proceso de orientación y acompañamiento brindado en esta investigación, quienes han contribuido mediante sus instrucciones en la construcción del presente proyecto, Dios con su inmenso poder les continúe orientando en lo académico, para que sigan formando hombres y mujeres en las diferentes disciplinas del saber.

Todas las personas que desde un principio han estado presente animándome con sus palabras que impulsaron anhelos, infinitas gracias por creer que todo es posible, gracias por esas energías transmitidas en sus palabras y acciones que llegaron a lo más profundo de mí ser.

Pese a los pensamientos que en algunos momentos invadieron mi mente, gracias, gracias por brindarme su apoyo que disiparon las tinieblas las cuales querían alejarme del propósito trazado.

Ahora, estoy a punto de obtener este logro el cual ha sido trabajado desde principio a fin.

Resumen

La educación es el proceso de orientación en los niños, quienes requieren potenciar las habilidades matemáticas para una mejor comprensión de su entorno e integración en el mismo. Es decir, la educación es pensada como entorno de enseñanza-aprendizaje en el que los niños son vistos como sujetos constructores de conocimiento, la construcción del conocimiento tiene como marco a las habilidades lógico-matemáticas que son mecanismo de respuesta a los problemas que surgen en el día a día. Estas habilidades lógico-matemáticas deben analizarse y conocer su estructura para validar su utilidad en la resolución de situaciones interactivas. Este enfoque de enseñanza-aprendizaje tiene como objetivo facilitar el aprendizaje de conceptos complejos mediante canales comunicativos que encierran los códigos y objetos que son utilizados frecuentemente en el entorno. El proceso de enseñanza permite que los niños aprendan sobre lo que ya conocen y, el docente realice las orientaciones con base a las particularidades de habilidades desarrolladas y socializadas en el entorno, utilizando como elementos comunicativos los códigos del contexto sociocultural. Utilizar los elementos comunicativos permite a los niños reconocer y entender desde las experiencias las orientaciones dadas por el docente, la enseñanza debe ser un mecanismo que ayude al docente y estudiante a entender el proceso dialógico que sostienen ellos en los escenarios prácticos y como los objetos cumplen la función utilitaria en el proceso interpretativo, y es aquí donde entra a comprender la operación funcional de las habilidades lógico-matemáticas.

Palabras clave: Habilidades, Lógico, matemáticas, contexto, práctica.

Abstract

Education is the process of guiding children, who need to develop mathematical skills to better understand and integrate into their environment. In other words, education is conceived as a teaching-learning environment in which children are seen as knowledge builders. Knowledge construction is based on logical-mathematical skills, which are a response mechanism to problems that arise in everyday life. These logical-mathematical skills must be analyzed and their structure understood to validate their usefulness in solving interactive situations. This teaching-learning approach aims to facilitate the learning of complex concepts through communication channels that contain codes and objects frequently used in the environment. The teaching process allows children to learn about what they already know, and the teacher provides guidance based on the specific skills developed and socialized in the environment, using the codes of the sociocultural context as communicative elements. Using communicative elements allows children to recognize and understand, from their experiences, the guidelines given by the teacher. Teaching must be a mechanism that helps the teacher and student understand the dialogical process they sustain in practical scenarios and how objects fulfill the utilitarian function in the interpretive process, and it is here where understanding the functional operation of logical-mathematical skills comes in.

Keywords: Skills, Logic, mathematics, context, practice.

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	9
Planteamiento del Problema.....	11
Descripción del Problema	11
Pregunta de Investigación	15
Justificación.....	16
Objetivos	18
Objetivo General	18
Objetivos Específicos	18
Marcos de Referencia.....	19
Marco Teórico y Conceptual.....	22
Diseño Metodológico	35
Enfoque de Investigación	35
Método de Investigación	35
Tipo de Investigación	36
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	37
Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados.....	39
Interacción e Interpretación.....	42
Implementación de Propuesta Lúdica	46
Reflexión Pedagógica.....	52
Conclusiones y Recomendaciones	57
Referentes Bibliográficos	61

Lista de Figuras

	Pág
Figura 1 <i>Cabecera de El Charco, Nariño</i>	11
Figura 2 <i>Institución Educativa Rio Tapaje</i>	12
Figura 3 <i>Venta de naranja por unidad</i>	12
Figura 4 <i>Venta pescado por enzarta y unidad</i>	13
Figura 5 <i>División administrativa de El Charco</i>	19
Figura 6 <i>Zona urbana de El Charco</i>	19
Figura 7 <i>Estudiantes escribiendo</i>	39
Figura 8 <i>Niñas interactuando</i>	42
Figura 9 <i>Niños desde el enfoque lúdico y socioafectivo</i>	45
Figura 10 <i>Retroalimentación después del desarrollo de la actividad</i>	46
Figura 11 <i>Objetos didácticos de la actividad número</i>	48
Figura 12 <i>Objeto didáctico para la implementación de actividad número 2</i>	49
Figura 13 <i>El niño palpando, interpretando y plasmando en la hoja lo deducido</i>	50
Figura 14 <i>Niños en el aula de clase cantando</i>	51

Lista de Apéndices

	Pág
Apéndice A <i>Formato de permiso para ingreso a la Institución</i>	65
Apéndice B <i>Formato Experiencias Pedagógicas</i>	66
Apéndice C <i>Formato Experiencias significativa de la práctica pedagógica</i>	73

Introducción

El propósito de la educación es formar sujetos con habilidades que sean trascendente en las interacciones con sus iguales. Este propósito se fundamenta en la intencionalidad utilitaria de las habilidades lógico-matemáticas que ocupan en los escenarios donde se desarrollan los niños y niñas. Los escenarios en el proceso de enseñanza de las habilidades lógico-matemáticas cumplen el papel de plataforma espacial. Es decir, ofrecen espacios a los niños para que exploren los objetos que se encuentran en él y, estos con el fin de que los doten con significados utilitarios, pero también, los escenarios se encuentran en lugares como el familiar y social. Por tanto, es necesario conocer los procesos lógicos entre niños y objetos en los diferentes espacios.

En la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, donde se realizó el proceso de investigación, se identificó una práctica de enseñanza de corte tradicional, la cual no fomenta la autonomía del aprendizaje de las habilidades lógico-matemáticas en los niños y niñas. No considerar a los niños en el escenario de enseñanza-aprendizaje como sujetos que construyen su conocimiento es poner entre el contexto sociocultural y educativo una barrera.

La situación problema identificada es relevante ya que central al docente como sujeto activo, pero al niño como sujeto pasivo. Este entramado problémico deja claro que la autonomía en los sujetos de aprendizaje queda anulada, por lo que la interpretación entre aprendices no es vista como construcción. Por consiguiente, se consideró implementar enfoques que centren a los niños como sujetos que construyen su conocimiento desde las experiencias.

Considerar implementar un enfoque de enseñanza que reconozca las particularidades de los niños, permite que el sujeto de aprendizaje cambie la posible perspectiva negativa que tiene sobre los procesos lógicos matemáticos y los miren como operaciones lógicas interactivas que sirven para comunicar una posición real en los escenarios en el que se encuentran.

Esto con el firme propósito de crear una atmosfera de confianza entre docente y estudiante, que permita de parte del docente entender las formas como el niño comprende el proceso dialógico de las habilidades lógico-matemáticas en los escenarios, y del estudiante cambiar los mitos no fundamentados que hacen daño al aprendizaje de las habilidades lógico-matemáticas.

Planteamiento del Problema

Descripción del Problema

El municipio de El Charco, Nariño, es conocido por ser un territorio que alberga poblaciones étnicamente ricas en habilidades lógicas interactivas para el sostenimiento de estas. Las habilidades lógicas son el sostén para que las comunidades puedan recolectar, producir y comercializar.

Las habilidades cumplen una función utilitaria en el proceso de interacción que llevan a cabo los sujetos y esta acción interactiva permite darle un sentido lógico a la habilidad puesta en escena. En los escenarios educativos estas habilidades son valoradas por el hecho que aportan resolución a disciplinas que las requieren, como las matemáticas.

En la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, ubicada en el barrio el canal del municipio El Charco, Nariño, se identificó el problema de corte tradicional en el que los niños son mirados como sujetos reproductores no interpretativos y el docente es quien asume el rol de sujeto autónomo activo. En otras palabras, el enfoque implementado es tradicional, donde los niños son sujetos pasivos y el docente sujeto activo, quien resta a los niños participación en la construcción de su propio conocimiento.

Figura 1

Cabecera de El Charco, Nariño.



Nota. Aérea de El Charco Nariño <https://www.municipios.com.co/foto/705>

Figura 2

Institución Educativa Rio Tapaje



Nota. Autoría propia.

El enfoque de enseñanza observado contempló un par de particularidades que consideró el criterio del docente para orientar a los aprendices, como autonomía y liderazgo. Este par de particularidades no favorece la construcción del conocimiento por parte de los niños, quienes solo se remiten en seguir las pautas dictadas por el docente.

La docencia en esta área se ha caracterizado por enmarcarse en un modelo tradicional de enseñanza. En Chile el estudio suele ser memorístico, reiterando un aprendizaje superficial que trae consigo un bajo rendimiento académico (Barrientos, 2018) Por consiguiente, el proceso de enseñanza-aprendizaje insta en los niños reproduzcan y no ser sujetos constructores.

Figura 3

Venta de naranja por unidad.



Nota. El Charco, Nariño, Colombia

https://www.flickr.com/photos/leo_villamizar/4012342789/in/dateposted/

Figura 4

Venta pescado por ensarta y unidad



Nota. Puerto de El Charco, Nariño, Colombia

https://www.flickr.com/photos/leo_villamizar/4013110928/in/photostream/

Pero también se insta a que el docente no tome como punto de referencia las habilidades lógicas que se llevan a cabo en el escenario sociocultural y, en especial las habilidades lógicas de intercambios que realizan los sujetos. Lo anterior da a reflexionar que los procesos académicos de enseñanza no son pensados para ponerlos en práctica en los diferentes escenarios en el que se desarrollan los sujetos activos, sino que la enseñanza es pensada como proceso de adquisición pasiva que no cumplan un valor utilitario en el contexto sociocultural.

De acuerdo con Piaget, (1920)

La construcción del conocimiento en el niño se da en torno a la interacción que él sostiene con los objetos. Como sujeto activo adquiere habilidades para movilizarse en los espacios planos en las primeras etapas de desarrollo. Esta habilidad de movilidad permite que el sujeto se vuelque en dirección a objetos llamativos. Ofrecer experiencias ricas en interacción que incite al niño en poner en prácticas las habilidades adquiridas a temprana

edad, permite que a futuro las ponga en acción en escenarios interactivos, donde esta les abre puertas a otras habilidades. (pág.4)

El conocimiento en los niños se construye a través de su interacción con los objetos que lo rodean, es decir que en sus primeras etapas del desarrollo de habilidades tienen la capacidad de explorar su entorno y dirigirse hacia objetos que le atraen, ofreciendo experiencias enriquecedoras en estas interacciones, y favoreciendo el desarrollo de habilidades que el niño podrá aplicar en escenarios más complejos en el futuro, abriéndole puertas a nuevos aprendizajes y competencias.

Por esta misma línea de construcción del conocimiento menciona Dewey (1986)

El proceso de las habilidades lógico-matemáticas necesitan de objetos que representen ideas ya concebidas, en la teoría del pragmatismo se sitúa al niño como sujeto que tiene la habilidad de interactuar con objetos que le resulten familiares u novedosos, permitiéndoles llevar acciones lógicas de exploración y de pateado, en caso de que sea una pelota. Brindar actividades que fomente la interacción y autonomía entre sujetos y objetos permite que el niño ubique a los objetos en espacios que considere pertinente y utilizarlos en momentos que correspondan. (pág. 4)

El no atender las necesidades que presentan los niños y no suplirlas con temas que insten a la acción en los campos prácticos, indica que la formación que se le brinda no tiene una intención de conectar al niño con las acciones prácticas del entorno en el que está inmerso. Es necesario precisar que el problema identificado requiere de intervención por parte de quienes poseen el conocimiento para orientar, ya que las habilidades lógico-matemáticas son necesarias para la interacción en los escenarios sociales, familiares y educativo. Es menester que el orientador proceda a reconocer el contexto en general y las particularidades de cada niño, para

que diseñe actividades con el firme propósito de que los modelen por medio de objetos familiares u novedosos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades del pensamiento lógico matemático en los niños y las niñas de primero de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje del municipio El Charco (Nariño)?

Justificación

La problemática identificada fue en el grado primero A de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, en la que se observó a la docente de aula implementar el enfoque metodológico de enseñanza tradicional, específicamente el sujeto de aprendizaje es quien asume el rol de sujeto pasivo y, quien ostenta el rol de sujeto activo es el educador. Este tipo de enfoque de enseñanza fomenta la reducción utilitaria de habilidades y que dentro de esta el principio de autonomía e innovación disminuyan, por tal razón, las habilidades lógico-interactivas que sostienen los niños en la cotidianidad no son tomadas como referentes para la complementariedad de enseñanza en disciplinas, como las matemáticas.

En la modernidad, la educación ha considerado los principios de autonomía y creatividad, ya que estos principios permiten al sujeto activo intervenir en el proceso de construcción de su conocimiento. Esta autonomía brinda el soporte independiente para que el sujeto accione con las habilidades. El desarrollo integrador que aportan las habilidades en los niños es grande, ya que permite al niño reflexionar y mejorarlas por medio de la práctica deliberadas.

Estas habilidades son conocidas como herramientas poderosas que tienen el privilegio de satisfacer necesidades integrales de comunidades o del ser singular, pero también, en la práctica la creatividad del sujeto tendrá un toque particular que lo diferencie de otros.

De acuerdo con Cervantes (2013) “ofrecer experiencias interactivas que involucren juegos da la facilidad que el niño construya su conocimiento por medio de la interacción que sostiene con el objeto”. (pág.28). En otras palabras, se confirma que la interacción entre el sujeto y el objeto es necesaria, ya que permite la construcción del pensamiento lógico matemático, incorporando tanto la orientación del docente como la experiencia.

De igual manera, Manrique (2005) expresa que “las habilidades son un cúmulo de conductas que permite al niño desarrollarse en un contexto, en medio del desarrollo de la habilidad el individuo exterioriza su sentir adecuando la expresión al ambiente en el que se encuentra”. (pág. 16). Las habilidades siempre están dispuestas para ser comprobadas en escenarios, ya sea en el familiar, social o educativo, pero también, está dispuesta a mejoras a través del tiempo.

La disposición de las habilidades no solo se limita en satisfacer necesidades integrales, se define como herramientas, para que el sujeto las utilice en resolución de problemas interactivos. Los problemas interactivos necesitan del operante que acciona, quien es el sujeto, el sujeto requiere de modelos que representen su intención comunicativa, los modelos son los objetos que cumplen función pragmática utilitaria en el proceso interpretativo.

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las habilidades del pensamiento lógico matemático en los niños del grado primero de la institución educativa Mixto Rio Tapaje del municipio El Charco (Nariño).

Objetivos Específicos

Identificar las habilidades del pensamiento lógico matemático de los niños del grado primero.

Diseñar actividades lúdicas desde el pensamiento lógico matemático para los niños del grado primero.

Implementar las actividades lúdicas desde el pensamiento lógico matemático en los niños del grado primero.

Marcos de Referencia

Macro Contexto

El municipio de El Charco, Nariño, se encuentra ubicado en el sur occidente de la nación colombiana, en el departamento de Nariño. Al noroccidente de este departamento se encuentra situado El Charco, según el departamento estadístico DANE, (2018) (pág. 60) el municipio cuenta con 22,505 habitantes. La mayoría de los habitantes se ubican en los centros poblados dispersos con tan solo 15,271 habitantes y la cabecera municipal cuenta con 7,234 habitantes.

Figura 5

División administrativa del Charco.



Nota. Geografía El Charco, Nariño

https://elcharcocolombia.blogspot.com/2015/08/geografia_26.html

Figura 6

Zona urbana de El Charco.



Nota. Autoría propia.

El municipio de El Charco cuenta con 8 instituciones, las cuales 4 están en los centros poblados dispersos y las restantes en la zona urbana. Cabe decir que, la situación problema se identificó en la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje ubicada en la cabecera municipal del mismo. Esta institución está integrada en su gran mayoría por estudiantes víctimas del conflicto armado pertenecientes a las comunidades indígenas y afrodescendientes.

Todas las actividades de cultivo y recolección han sido menguadas por actores al margen de la ley mediante la represión armada incitando a la población campesina a sembrar otro tipo de cultivos, como el cannabis, el cual ha traído guerra entre grupos armados al margen de la ley que se disputan el dominio del territorio y las fuerzas armadas que entran a dispersar los enfrentamientos entre estos grupos y a incautar cultivos y desactivar minas antipersonales o granadas que se encuentran en ocasiones al lado de los centros educativos o vivienda teniendo como víctimas a la población civil.

Pese a los mecanismos de las fuerzas armadas, quienes garantizan mediante su presencia la seguridad en el territorio restableciendo el orden público. Cuando se mengua la confrontación

entre los grupos armados por incidencia de las fuerzas armada de Colombia llegan a los territorios alternativas de restablecimiento de derechos, como presencia de la fuerza armada, intervención en salud y psicosocial, inclusión al registro único de víctimas del conflicto armado, entre otros.

Cabe manifestar que, pese a la gestión de los líderes sociales y la intervención de órganos territoriales, los grupos armados al margen de la ley arremeten contra las comunidades campesinas aterrizándoles y poniéndolos en constante zozobra sobre la libre circulación en el territorio en determinadas horas. Este tipo de amenazas es un impedimento para el libre desarrollo de la población y en especial el de los niños, quienes necesitan explorar su medio en un entorno seguro.

La población campesina ha sido objeto de seducción mediante recompensas económicas a cambio de que utilicen sus tierras para cultivar sustancias como el cannabis, pero al pasar el tiempo los campesinos han caído en cuenta que la siembra ilegal de este producto ha traído muertes, enfermedades y más pobreza económica, por lo que han ido retornando a la siembra de cultivos lícitos.

Los grupos ilegales arremeten contra la población infantil y juvenil mediante reclutamiento consensuado, pero si no aceptan son forzados a ingresar. Ya haciendo parte de estos grupos, los niños y las niñas son tomados como informantes u otros servicios que les asignen, como escuchar lo que dicen los docentes, compañeros, pedir el número telefónico de los docentes o padres de familias. Luego de dar la información y datos los niños a los grupos ilegales proceden en realizar extorciones.

Todos estos escenarios han sido causantes en que algunos niños no quieran volver a las instituciones y que se desplacen de un municipio a otro. Estos escenarios son causantes del

estrés, angustia, pensamientos suicidas o pensar en desertar. Los padres de familias quienes reciben una carga emocional y psicológica por lo que viven sus hijos toman decisiones que les perjudica económicamente por salvaguardar la vida de sus hijos y las de ellos mismos.

Micro contexto

La institución educativa rio Tapaje se encuentra ubicada en la cabecera municipal de El Charco, Nariño, cuenta con aproximadamente 1.000 mil estudiantes los cuales en su mayoría son víctimas del conflicto. La población estudiantil está conformada por afrodescendientes e indígenas. Estos comparten un territorio geográfico en común, pero también comparten la misma institución educativa la cual cuenta con 3 de cada un curso desde educación básica hasta la educación media.

El problema es de corte tradicional identificado en 1° A de educación básica. Esta aula de clase cumple con las condiciones físicas y de seguridad para los niños y niñas, pero las condiciones de garantía en educación integral, no, ya que el enfoque metodológico es de corte tradicional. La población afrodescendiente cuenta con costumbres, jergas e ideologías que son vistos en su mayoría desde el lado del prejuicio. Asimismo, pasa con las costumbres, dinámicas económicas e ideológicas de la comunidad indígena.

Se puede considerar que, si se tiene en cuenta los contextos socioculturales de las poblaciones, la educación en el contexto sería incluyente la cual fomenta al reconocimiento del entorno y la singularidad de cada niño, facilitándoles la comprensión y puesta en práctica en el escenario educativo lo de la vida cotidiana desde sus perspectivas.

Marco Teórico y Conceptual

Durante el proceso de crecimiento de los niños varios autores han evaluado el desarrollo del pensamiento lógico matemático en esta población. Según Piaget (1920) “el desarrollo de los

niños sigue una secuencia lógica, la cual inicia con la asimilación del entorno en el que se encuentra con estructuras que la complementan dando paso a la construcción”. (pág. 11) Esta se soporta en las experiencias previas y los objetos manipulados dando la oportunidad de reflexionar y mejorar las futuras interacciones.

Desde lo epistemológico, Piaget (1920) resalta que

El desarrollo del pensamiento lógico es una construcción que se da en los escenarios por parte del sujeto activo, quien percibe su entorno como espacio en el que expresa su pensamiento, tomando como referente pragmática objetos o figuras que representan su intención comunicativa. (Pàg 20).

En el marco educativo el área de las matemáticas integra dos componentes que se encargan del progreso de “las habilidades y adquisición de destrezas. la matemática es un área que cuentan con dos particularidades, que son la práctica deliberada, que es el alma mater de la habilidad y las destrezas, que se adquiere cuando hay un dominio considerable de esta”. (Sepúlveda, 2017, p. 33)

El desarrollo del pensamiento lógico es importante pues mejora las habilidades que poseen los niños a través de la exploración e interacción con su entorno, lo que los lleva, a fomentar nuevas habilidades de pensamiento y a su vez a conectarse con las necesidades del contexto logrando aprendizajes significativos.

La importancia que tienen las habilidades lógico-matemáticas en la vida interactiva es relevante de ahí que, para Quiroz, (2020)

El desarrollo del pensamiento lógico y de la inteligencia; el desarrollo del pensamiento permite que el sujeto adquiera la habilidad de solucionar problemas en diferentes ámbitos

de la vida, pero también, permite inferencia de hipótesis para posterior a ello llevarlas a cabo, esto con el fin de observar el procedimiento y reflexionar sobre el resultado.(pág. 8)

El desarrollo del pensamiento lógico permite a las personas en general y en este caso a los niños resolver problemas en distintos aspectos de la vida, a través de este, se pueden formular hipótesis, probarlas mediante la acción y luego reflexionar sobre los resultados, además fomenta la mejora continua y el desarrollo de habilidades cognitivas que son esenciales tanto para la resolución de problemas, así como también al desarrollo del pensamiento crítico.

De acuerdo con las hipótesis de Arteaga y Macias (2016)

Ofrecen cuatro líneas hipotéticas del enfoque constructivistas con base en la teoría del desarrollo precedido por (El aprendizaje se apoya en la acción), en la que el sujeto pone en dialogo la teoría con la práctica real. (El conocimiento pasa por estados de equilibrio y desequilibrio), donde el sujeto debe practicar para un dominio adecuado. (Se adquiere conocimiento nuevo independientemente de los anteriores) el sujeto en su práctica y reflexión constante adquiere conocimientos. (Las diferencias interpretativas del conocimiento entre sujetos) permite que haya respuesta que enriquezcan las subjetividades. (pág. 118).

La construcción del conocimiento matemático es rica cuando el niño manipula los objetos adquiriendo conocimientos nuevos que ayuden a reflexionar sobre lo hecho en otros momentos y consolidarlo, pero también es bueno cuando el niño conoce subjetividades que le ayuden a ver perspectivas diferentes. En las propuestas lúdicas pedagógicas que se implementaron en el proceso investigativo se observaron niños que realizaban acciones mediante saltos de conteo progresivo, mientras que otros observaban y daban otras perspectivas de como saltar.

La presentación de propuestas lúdicas pedagógicas desde el enfoque constructivista tiene como fin enseñar temáticas que fomenten a la acción, la comprensión, reflexión y retroalimentación de lo que se realiza. Esto con el firme propósito de que el niño haga honor a su estado natural. Piaget (1920b) “El pensamiento holístico es la viva representación de las ideas diversas de los sujetos quienes cuentan con particularidades autónomas en su cognición, estas particularidades, así como son autónomas en su función dependen de acciones externas las cuales dan un sentido lógico”. (pág. 14). Es así como se entiende que el pensamiento holístico es una forma de pensar integrada por ideas y perspectivas de cada persona, resaltando sus experiencias destacando que el pensamiento holístico busca comprender la realidad de manera integral, mejorando el contexto inmediato del mundo que rodea a cada persona.

Ahora bien, Bruner, (1960) plantea

La teoría del aprendizaje presupone que el desarrollo cognitivo es un proceso que se da en un contexto donde la interacción del sujeto va dirigido a objetos físicos tangibles pasivos permitiendo que el desarrollo cognitivo este influenciado por la interacción externa. En otras palabras, el desarrollo cognitivo está ligado por el diálogo que sostiene el sujeto con el objeto de que da sentido y vida a las acciones llevadas a cabo por el sujeto. (pág. 46)

Para iniciar una de las actividades pedagógicas se comenzó cantando y por medio de esta fomentar la motivación a los niños en el desarrollo de la actividad. En el trayecto de la canción los niños llevaban acciones de aplausos generando sonidos rítmicos, otros llevaban acciones de golpes en el pupitre generando sonidos que iban a la par con la canción. Este tipo de acciones dan el mensaje que como docentes se debe ser flexibles. En ocasiones se puede tener niños con

habilidades distintas que requieren ser atendidas las cuales ayuden en gran proporción en el proceso de comportamiento y rendimiento académico.

Por otro lado, Gardner (1993) expresa “las habilidades las poseen sujetos biológicamente activos, quienes las potencian con la práctica. Las habilidades se fortalecen con la acción reiterativa para dominarlas, darles vida y hacerla parte del ser integral”. (pág. 45). Se dice que la cognición de un sujeto está sometido a factores reiterativos, como la práctica deliberada, este tiene como fin realizar acciones a favor del fortalecimiento de cualquier habilidad. La habilidad es un proceso constante que tiene como propósito coherente en las actividades diarias del hombre realizar acciones que fomente a la solución de problemas.

En la propuesta pedagógica se pudo evidenciar diferentes habilidades que requieren atención. En el momento inicial de una de las primeras actividades se escuchó y observaron niños y niñas bailar en el momento del canto para ambientar el entorno de desarrollo de la actividad, donde unos aplaudían, otros bailaban, saltaban y tocaban los pupitres generando sonidos rítmicos; se puede confirmar que el sujeto desde que nace está buscando desarrollar habilidad que le ayuden a expresar su sentir y la forma en como mira el mundo. Pero también, busca llegar a soluciones de problemas que aflige a la sociedad.

De acuerdo con Gardner (1993) “la teoría de las habilidades múltiples indica que, así como hay personas que piensan diferente, también hay otros que poseen capacidades particulares, como lo lógico-matemática. Esta habilidad es útil para la interacción entre sujetos debe tenerse en cuenta códigos comunicativos”. (p. 110) Es decir, tanto el emisor y receptor debe ser cuidadoso para darse a entender en lo que quiere transmitir. El código comunicativo debe ser comprendido por ambas partes y no incurrir en discrepancia que genere confusión, por tal razón,

el lenguaje abstracto debe traducirse a lenguaje común para ser comprendido, interpretado y practicado conforme a la lógica.

Las habilidades matemáticas han sido un caso particular para los estudiantes, ya que se ha mirado desde el perfil una perspectiva de no accesibilidad, pero se ha descubierto que la metodología de enseñanza es el factor primario que la vuelve inaccesible, por tanto, se puede decir que la matemática es accesible desde todos los ámbitos, como el familiar y social.

En palabras de Bourdieu, (2006)

Las acciones realizadas por el hombre tienen como fin dar funcionalidad a las capacidades y, estas capacidades tengan resultados útiles en la cotidianidad, como el desarrollo de habilidades lógico matemática la cual permite que el sujeto la exteriorice por medio de acciones e instrumentos físicos tangibles, dando como resultado la validación entre ideología y utilitarismo. (pág.50).

El utilizar herramientas didácticas físicas tangibles como complemento de interacción, los niños interpretaban estas herramientas desde diferentes funciones utilitaria, un dado lo interpretan como balón, dando como resultado jugar con él, otros, lo interpretaban como dado realizando acciones de lanzar hacia el aire y, posterior al lanzado y de haber salido el resultado saltaban la cantidad de veces que salía en la parte superior del mismo.

En las propuestas pedagógicas se ofreció a los niños objetos tangibles los cuales causaban curiosidad en ellos. Se les manifestó las pautas que debían seguir para continuar interactuando con los objetos, pero la gran mayoría en breves minutos hacían lo contrario de seguir las reglas. En este aspecto el autocontrol y la conciencia sobre lo que se debe hacer quedan en la nebulosa dándole prioridad a la satisfacción de su bienestar. Las creencias juegan un papel importante en

este aspecto, primero en darles amigos imaginarios los cuales cobran vida mediante objetos físicos tangibles, estas creencias condicionan el comportamiento de los niños.

En el desarrollo de las actividades se observaron niños que eran autónomos en la interacción con los objetos quienes exploraban y realizaban acciones repetidamente en los objetos. Desde lo epistemológico las reglas son restricciones que cohiben al sujeto activo en realizar acciones de exploración en un espacio y objetos tangibles; las reglas condicionan al sujeto en el aprendizaje autónomo convirtiéndolo en sujeto pasivo reproductor de lo que diga el orientador. (Bourdieu 1971, p.10). Cabe decir que este tipo de condicionamiento limita al sujeto en expresar sus ideas y en censurar a otros en acciones que quieren exteriorizar.

Los niños como sujetos activos exploraron su entorno y los objetos que hay en él, pero lo más asertivo es orientarle sobre las instrucciones para utilizar los instrumentos, adecuar el entorno y ofrecer elementos tangibles pertinentes que provoquen al niño en su proceso de exploración y construcción. En el caso de los niños quienes son sujetos curiosos y buscan su bienestar en acciones de interacción y se dejan llevar por sus emociones el autocontrol está en construcción.

Este proceso de construcción del autocontrol se da en la interacción con otros sujetos, quienes a medida que pasa el tiempo van fortaleciendo esta función cognitiva. Según Piaget 1920 “en las etapas de desarrollo, los niños fortalecen funciones cognitivas. Entre ellas, el autocontrol. Esta se forma por medio de la interacción, donde él se detiene a regular y permitir que otros accionen e interioricen los conductos de convivencia”. (pág. 4) En el desarrollo de las actividades hubo niños que se detenían para pensar lo que iban a decir, por ejemplo, si se les preguntaban sobre figuras que tenían 3 esquinas, ellos se detendrían a pensar y posterior a ello exteriorizarían su respuesta mediante el habla.

El contexto es el escenario donde se enseña y aprende por medio de la interacción con los objetos físicos tangibles. Es decir, el docente debe considerar los elementos con los que cuenta el territorio y enseñar a partir de estos para que el proceso de aprendizaje sea viable para los estudiantes. Considerar elaborar elementos físicos tangibles que representen elementos ya socializados en el contexto permite que los niños desarrollen una conexión entre contexto y el formalismo educativo. De acuerdo con Zúñiga, (1999) “el contexto es el escenario que proporciona la atmosfera armónica para la interacción entre sujetos activos, como sujetos activos biológicos tienen el firme propósito en llevar a cabo acciones pragmáticas en su entorno que son útiles para su comprensión”. (pág. 777). Entonces antes de iniciar el desarrollo de las actividades se llevó a cabo el proceso de organización del espacio para que los niños no se sintieran en un espacio limitado permitiéndoles que exploraran solos o juntos con sus iguales, pero también se tuvo en cuenta los elementos simbólicos socializados en el contexto los cuales fueron de mayor impacto a la hora de su interpretación. Se da a entender que todas las actividades empíricas realizadas en los contextos tienen un propósito lógico, el cual utiliza tanto el vocablo como objetos para representarlos de forma concreta.

Uno de los ejemplos que se pueden reseñar de los códigos comunicativos de los niños socializados es la palabra vianda. Uno de ellos comparó el triángulo con un recipiente plástico. Este momento se evidenció en la primera actividad realizada con las figuras geométricas, las cuales activaron y conectaron con experiencias y el contexto en el que viven, por otro lado, se encuentran las costumbres lingüísticas que son el rasgo distintivo de una comunidad, decirle a un recipiente de plástico vianda, coca y porta es normal y entendible para los niños, pero decir recipiente es un código que no está socializado en el contexto comunicativo de la comunidad.

Los niños suelen actuar de diferentes maneras, como reproducir y cuestionar algunas costumbres. Bourdieu, (2006) dice

El reproducir costumbres en un entorno indica la comprensión, querer ser participe y buscar su bienestar mediante estas. Pero si se cuestionan las mismas es porque buscan encontrar el sentido lógico de las mismas y llevar acciones en función de la preservación. Las repercusiones que siempre se imponen cuando se cuestionan las costumbres son las etiquetas, las restricciones de interacción sociocultural y el aislamiento en la construcción de identidad cultural. (pág. 13)

De ahí que se evidencia que las personas, son seres de costumbre que se adaptan al entorno inmediato donde siguen pensamientos que a veces son cuestionables pero que son necesarios para la convivencia, por ello desde temprana edad los niños deben comprender las necesidades del otro para trabajar desde ese punto.

De acuerdo con Vygotsky (1934)

La interacción es un proceso dialógico entre sujetos que permite poner en prácticas habilidades comunicativas que se gestan en el hogar, el cual busca validación en el ámbito social. Esta interacción transmite códigos expresivos que se dan en los mismos y son socializados en el escenario con otras familias. (pág. 9)

Como ejemplo contemplado; María es una niña que interpreta todo de acuerdo con lo que conoce, ella compra el tejado triangular de una vivienda con un árbol de navidad y un cono. El anterior ejemplo permite poner en evidencia que la educación debe considerar los elementos significativos en el contexto para una educación más cerca de la realidad de los aprendices. El niño al interactuar con otros sujetos en un mismo escenario se ve permeado por la

retroalimentación identificándose con otros por las particularidades, pero también se permite reafirmar su identidad mediante la diferencia cultural y aprender de las mismas.

En un escenario escolar donde los sujetos sean de un mismo contexto geográfico, como el indígena y afrodescendiente se permite conocer las diferencias para entablar un puente de comunicación ya sea económico, el cual permite el respeto y la convivencia armónica y también el dialógico que facilita la inclusión en el sistema educativo el reconocimiento y fortalece el respeto hacia ambas posiciones comunitaria; así mismo Piaget (1920) expresa “las experiencias son momentos inmemorables, los cuales se construyen en un escenario determinado. Estos escenarios pueden ser familiar, social o educativo”. (pág. 9). Las experiencias están llenas de interacción ya sea con iguales, mayores u objetos. La interacción no solo construye experiencia, construye conocimiento mediante la deducción de cada receptor. La deducción es un componente ideal para la interacción ya que esta permite leer y responder al receptor de acuerdo con lo expresado.

Las experiencias son el componente reactivo de los niños para que pudieran participar en las actividades ofrecidas en las que junto con ella venía la curiosidad. Los objetos didácticos contextualizados permitieron que los niños observaran, tocaran, compararan y dedujeran de acuerdo con sus experiencias sobre lo que se realizaría con los objetos físicos tangible.

Pero también la deducción es un componente importante. Esta permite la complementariedad en experiencias nuevas con objetos familiares y con personas que tienen ciertas actitudes comportamentales ya conocidas. Deducir se puede considerar un proceso cognitivo pragmático el cual requiere de la acción mediante objetos para tener una función lógica en el contexto. El proceso de deducción se da sobre lo construido fomentando a la reinterpretación y al mismo tiempo a la reflexión.

Por la misma línea las jergas son un conjunto de códigos de comunicación que comparte una población determinada quienes mediante interacción expresan subjetividades y ponen en práctica las mismas en un mismo escenario. Estas tienen como finalidad ser el código diferencial de comunidades que comparten un mismo territorio geográfico quienes utilizan expresiones y palabras autóctonas dándose a entender entre sí. Por ejemplo, la expresión; traiga una coca y la palabra; vianda, refleja la riqueza sociolingüística con la que cuenta el entorno.

En palabras de Zúñiga (1999)

El conocimiento profundo involucra en el primer escenario a las familias, quienes no solo se diferencian de la etiqueta de apellidos, sino que también tienen cualidades. Estas particularidades son el común diferenciador de las familias, las cuales permiten decir, aquí estoy y vamos a entendernos desde nuestras particularidades. (pág. 797).

En el macro contexto, las familias se reconocen mediante el diálogo validando las particularidades y permitiendo reconocer a otros y retroalimentándose de otros factores diferenciadores.

La postura de Vigotsky (1934) “hace referencia a los componentes social y cultural, quien sitúa al niño como sujeto que se mueve en los diferentes escenarios que lo componen”. (pág. 6) Los términos complejos para los estudiantes y en especial para los más pequeños son difícil de entender desde la postura formal y esto se debe a que no son comunes. En términos contextuales son palabras que se alejan de la realidad del sujeto receptor, por tanto, es pertinente manejar un lenguaje que permita conectar los diferentes escenarios ya sea familiar, social y educativo.

Vygotsky en su obra, pensamiento y lenguaje, dice que el desarrollo cognitivo se origina en el contexto social y este está influenciado por la interacción de los sujetos, quienes comparten

un canal comunicativo y códigos comunes. El pensamiento es una función natural del ser humano autónomo (Vygotsky, 1934, p. 57)

De ahí que se prevé que estos deben interrelacionarse y servir como base para comprender y actuar en diferentes momentos y es posible con orientación, ya sea de padres, docentes o compañeros que en ocasiones orientan y conocen sobre el tema; así como la creación de nuevas experiencias permitirán una nueva conexión mediante la socialización y retroalimentación de otras prácticas expuestas en el espacio interactivo, donde puedan expresar ideas y pensamiento a través de la retroalimentación que cumple la función de afianzar las costumbres y creencias dando lugar a la construcción de la identidad.

Siguiendo con la idea anterior, los espacios son los diferentes escenarios ideales para interactuar con otros, donde la palabra hablada no solo es una forma de comunicación, sino que también existe la comunicación gestual y visual. El sentido visual permite percibir sentimientos internos que se exteriorizan mediante el brillo de los ojos, pero también, la habilidad de comunicar mediante los gestos que expresan aprobación y desaprobación. Estos se han convertido en medio comunicativo de algunos sujetos.

El canal de comunicación es un medio de transmisión del conocimiento considerado saber. El saber es la forma como el sujeto da a entender temas complejos. Para que los temas se vuelvan accesibles se debe recurrir a códigos de comunicación ya socializados en el contexto y, construir sobre este el conocimiento nuevo. Por consiguiente, Zúñiga (1999) expresa:

La interacción entre el sujeto y el contexto no se pueden aislar, ya que el saber pedagógico convoca a los docentes a interactuar con el contexto mediante el dialogo y conocer de cerca sus códigos de comprensión, representación y comunicación, el cual

deben ofrecer condiciones que permita el aprendizaje del saber teórico, pero desde la mirada sociocultural. (pág. 800)

La mirada sociocultural indica ponerse en el lugar del aprendiz o como comúnmente se dice, ponerse en los zapatos de la otra persona. Esta propuesta promueve y fomenta al aprendizaje natural siendo fiel tanto a lo que se dice y a crear acciones que permitan reforzar aprendizajes, donde el sujeto plasma sus ideas de forma concreta, las cuales no son comunes en el entorno.

Otro aporte de Zúñiga (1999) manifiesta que “los códigos comunicativos son relevantes para transmitir información a otros, pero se debe ser consciente sobre su utilidad y el impacto que tiene si se utiliza adecuadamente”. (pág. 813). Si se utilizan correctamente las acciones comunicativas se estaría fomentando a la reproducción de buenos hábitos, los cuales son trascendente para entender, solucionar conflictos y construir relaciones bidireccionales entre iguales y mayores, pero si se utiliza de forma errada se corre el riesgo de comunicar de forma no asertiva donde la percepción sobre las disciplinas educativas estaría en descenso dando como resultados la deserción escolar.

En la teoría del aprendizaje, el proceso educativo debe ser intencionado, por tanto, los sujetos están en interacción bidireccional dando a entender que ambos son agentes activos y este proceso de interacción permite que la comunicación sea entendida para generar reacciones tanto interna y externa en los sujetos. (Piaget 1920, p. 30). En otras palabras, las reacciones de evocar experiencias en los escenarios permiten llevar acciones concretas mediante las grafías y objetos físicos tangibles. El aprendizaje es un proceso gradual, el cual debe contar con el registro sistemático y a medida que se llevan a las acciones se permite reproducir lo aprendido de acuerdo con las reglas expuestas.

Diseño Metodológico

Enfoque de Investigación

La investigación cualitativa se enmarca por como el investigador le da un valor agregado. Según Espinoza Freire (2020) “todo problema investigativo tiene diversas explicaciones, por tanto, todo problema es un hecho real, el cual es mirado desde diversas subjetividades y es allí donde parte el proceso investigativo en el que se reconstruye el caso objeto de estudio”. (pág.105). El investigador debe velar por el cumplimiento de la norma y reglas científicas buscando que el resultado sea válido y apegado a la verdad.

Por su parte Freire (1984) “sostiene que el enfoque metodológico tomado como opción de enseñanza por los docentes tradicionales se línea con la enseñanza del oprimido en la que el sujeto de aprendizaje asume el rol de agente pasivo”. (pág. 10). El proceso investigativo se enmarcó bajo un enfoque cualitativo con diseño descriptivo y participativo, tanto de los estudiantes como del investigador, con el propósito de comprender el enfoque metodológico de enseñanza tradicional en las habilidades lógico-matemáticas y, cómo los niños responden con el enfoque de enseñanza propuesto por el investigador.

Método de Investigación

Como método investigativo se trabajó con la línea acción educativa en la que el investigador se incorporó en la dinámica con el propósito de conocer, proponer y analizar como los niños aprenden. En el proceso investigativo se pudo observar cómo los estudiantes llevan habilidades lógico matemática en el desarrollo de actividades lúdico-interactivas, las cuales dieron a conocer las singularidades de cada uno.

El captar información permite que el sujeto investigador no solo obtenga información de los sujetos, sino que permita capturar información de sí mismo, donde esta permite mejorar

acciones investigativas futuras, reconocer las singularidades y tener tacto a la hora de realizar propuestas pedagógicas.

Tipo de Investigación

Mouly (1973) expresa que “la investigación es el proceso de llegar a soluciones fiables del supuesto caso problema planteado, enfoque tradicional de enseñanza en las habilidades lógico-matemáticas, por medio del desarrollo de actividades en la ciencia a investigar”. (pág.5). Los datos obtenidos en el desarrollo de actividades con carácter investigativo tendrán el propósito de brindar información fiable de lo que sucedía y como proceder para una mejor orientación en el procedimiento de enseñanza aprendizaje.

Asimismo, Guba, (1985) “dice que la investigación cualitativa parte de supuestos, que hace necesario una reestructuración en estrategias que busquen solucionar el problema”.(pag,13) La investigación consiste en trabajar sobre hechos reales. La metodología de enseñanza de las habilidades lógico-matemáticas con enfoque tradicional es un hecho real (describir un caso problema, es sinónimo de analizar las particularidades de factores, como autonomía y opresión en el proceso de enseñanza aprendizaje).

Ahora bien, Babbie, (1975) dice que

la investigación descriptiva busca analizar la problemática y presentar una interpretación que muestre las particularidades que se ajuste al problema original con el propósito de entender los factores y concientizar al docente en las consecuencias de enseñanza en el aprendizaje de los niños. (pág.17).

El registro investigativo es de corte descriptivo cualitativo, el cual permite narrar el problema de acuerdo con lo percibido en el escenario permitiendo registrar la información, y

analizando cada situación del contexto comprendiendo las necesidades de la población sujeto de estudio.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Las técnicas de investigación científica son procedimientos típicos para obtener y transformar información útil para la solución de problemas de conocimiento en las disciplinas científicas, como las matemáticas.

En este caso Freire, (1984) expresa que:

Las técnicas de recolección en una investigación de un caso problema en enseñanza de corte tradicional en las habilidades lógico-matemáticas requieren ser utilizadas. Los instrumentos de recolección pueden ser biológicos, como la observación y la escucha, o instrumentales, como diarios de campos, entrevistas y revisiones documentales. Estas técnicas permiten recolectar y cotejar información percibida en el escenario educativo. (pág. 34).

Las técnicas de recolección de información permiten registrar el proceso investigativo desde que se inicia hasta que se culmina, y las técnicas empleadas para este proyecto fueron; Diarios de Campos y revisión documental.

El Diario de Campo

Tiene el fin de almacenar la información percibida, desde que se inicia el proceso investigativo hasta que se culmina, en el campo de diario se registró de forma narrativa el problema de investigación, el cual es de corte tradicional. Pero también, se registró todo lo captado en el escenario práctico, como habilidades particulares y respuestas emocionales.

La Revisión Documental:

Sirvió como soporte complementario tanto para aclarar conceptos y categorías, como habilidades múltiples y emocionales o, habilidades lógicas con las experiencias pedagógicas.

Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados**Figura 7***Estudiantes escribiendo**Nota. Autoría propia*

El proceso educativo en la institución formativa comprende el enfoque tradicional y no está a favor de él, pero la exigencia por parte del ministerio de educación y sus secretarías llevan a que el proceso formativo en educación básica en adelante tenga atmósfera tradicional. Lo tradicional es todo aquello considerado rutinario que no admite las formas individuales, la cual busca alternativas de como los estudiantes memoricen las temáticas ofrecidas.

De acuerdo con el concepto de disciplina, el proceso memorístico se da mediante la constancia deliberada. Por tal razón, no se recomienda reproducir el proceso educativo con enfoque tradicional. La disciplina es la acción consciente y reflexiva de las habilidades. Esta permite mediante la consciencia tener presente las particularidades de estas y ponerlas en diálogo interno. En otras palabras, el sujeto lleva a cabo el silogismo. Posterior al diálogo interno, realiza prácticas que compruebe su función lógica en el medio dando como resultado el proceso de

reflexión y de perfeccionamiento. Respecto a lo anterior, se considera recomendar en las propuestas pedagógicas los trabajos en equipo que fomenten a la reflexión interactiva entre integrantes donde las particularidades de cada uno se conozcan y sean aprovechadas al máximo.

Lo tradicional es la conmemoración de acciones lógicas que preserva las costumbres.

Sí Carlos, es bueno para las habilidades lógicas matemáticas debe inscribirse al concurso de conteo en par. En este concurso, Carlos, pondrá en ejercicio sus habilidades matemáticas, recurriendo a un conocimiento mediado por la consciencia donde el silogismo interno se pondrá en función y exteriorizará mediante la palabra hablada la habilidad en cuestión.

Hoy se mira la educación como un proceso alternante que considera a los niños y las niñas como sujetos activos y diferentes. El ser sujeto activo permite que el niño y la niña busquen su bienestar mediante la acción e interacción interna y externa. Es decir, el ser diferente permite que el sujeto tenga intereses, miradas y formas de proceder distintos a los de otros. Por ejemplo; Camila vive en una playa de El Charco la cual no solo tiene arena, sino que también tiene piedras. Su madre le pide que organice 2 montones de distintos objetos y lo hace. Respecto a lo anterior, ofrecer propuestas pedagógicas que inciten a la interacción con objetos del entorno para la enseñanza aprendizaje de conceptos abstractos.

Entender un escenario educativo que no considere las diferencias de aprendizaje de los estudiantes el cual no fomenta el desarrollo natural. Ese entendimiento da paso a que la educación integral permita que el niño sea considerado sujeto activo y diferente. Al entender esto se admite que las inteligencias múltiples y emocionales son reales y que la educación intencionada permita atender a cada sujeto desde sus singularidades.

El sujeto activo posee cognición y sentidos. La cognición opera en el interior del sujeto donde el proceso silogístico requiere de los sentidos para exteriorizar su intención. Los sentidos

son partes del cuerpo que tienen funciones particulares, pero el fin de los sentidos es confirmar y transmitir validación a la cognición. Por tal razón, se recomienda actividades interactivas entre el sujeto activo y objetos los cuales permitirán la construcción de redes neuronales cognitivas y potenciarán la capacidad de resolver problemas simples.

El ser autónomo es la acción que ejecuta un sujeto. En el caso de los niños enojarse sin maltratar a otros y canalizar ese sentimiento de ira mediante un dibujo es un gran inicio. Este método cumple el fin de que el niño tenga consciencia sobre sus sentimientos y aprenda a observarlos, pero también, permite que incremente las habilidades lógico-matemático mediante la interacción entre sujetos y objetos el cual fomenta el pensamiento, tomando como punto de partida interno la comparación y de desarrollo, la acción externa.

Las emociones son el sentir del sujeto quien está condicionado por el exterior. Si el sujeto se encuentra en un ambiente hostil tendrá dos opciones como respuesta, el primero sería dejarse llevar por la hostilidad y, el segundo por su capacidad de resiliencia. El dejarse llevar por la hostilidad limita al sujeto en saber diferenciar qué es un ambiente hostil y cuál es armónico, pero si el sujeto opta por la resiliencia, permitirá exteriorizar sus valores familiares y principios personales y sociales. En el interior del sujeto las emociones están atentas a cualquier estímulo, por tanto, el ímpetu de estas es ser reactivas ante cualquier señal estimulante. Como, por ejemplo; miradas fijas del adulto hacia el niño. Unos niños pueden ser tímidos, otros reaccionan con expresiones verbales, gestuales y corporales, ejemplo; decir, qué me mira, sacar la lengua o agredir físicamente es ser reactivo a los estímulos del entorno. Por lo anterior se recomienda espacios donde los niños sepan más de cerca sobre las emociones y su regulación. Las emociones se pueden regular mediante actividades que involucren interacción, cuentos y creatividad, en la que identifiquen las emociones percibidas.

La resiliencia cumple la función de reflexión en momentos adversos y de introspección donde el sujeto reconsiderara en valorar sus actuaciones en los diferentes escenarios. Pero también, valora lo interno esperando el momento preciso para exteriorizarlo.

En los niños la resiliencia trabaja de dos formas, cohibirse y darse otra oportunidad. El cohibirse es un factor que resta oportunidad de interacción y de expresar las opiniones en el exterior. Esto se puede mitigar mediante la intervención socioafectiva y realizar actividades diversas en la que ellos encuentren algo nuevo, pero familiar. El incorporarse en actividades con iguales permite reconocer otras formas de pensar y actuar llevando al niño a reflexionar y en redirigir su conducta.

La hostilidad es un factor que resta interacción sana. En otras palabras, es un factor que no considera la opción de reflexión dando como solución a los niños la reactividad que se externaliza por medio de las acciones de los sentidos que interaccionan. Por lo anterior, ofrecer espacios que fomenten interacción sana y se practique el respeto mutuo sería pertinente para formar sujetos asertivos.

Interacción e Interpretación

Figura 8

Niñas interactuando



Nota. Autoría propia

Las acciones que llevan a cabo los sujetos permiten que se les denomine activos, quienes mediante su procesamiento cognitivo realizan deducciones para exteriorizarlo mediante los sentidos. El exteriorizar una deducción en el escenario práctico lleva a observar como el sujeto le da un sentido lógico a lo interpretado dentro de un contexto dando lugar a la interpretación subjetiva. Por lo anterior, se recomienda espacios didácticos donde el sujeto tenga la oportunidad de interactuar con herramientas, pero también, fomentar la capacidad crítica mediante el diálogo interactivo con otros.

La subjetividad de los niños se ajusta a lo que ya conocen e interpreta según la interacción del sujeto y el contexto en el que se encuentran. El conocer es un proceso dialógico que todo individuo lleva a la acción con los objetos y demás sujetos el cual es guiado por la curiosidad y se vale de la atención cognitiva almacenando cualidades de los sujetos y objetos mediante los sentidos. Montessori (1909) refiere “el proceso de análisis deductivo de lo recolectado por los sentidos en el proceso de interacción, el cual varía en significado de acuerdo con lo conocido”. (pág. 34) Por lo anterior, se recomienda escenarios donde los niños sean autónomos en interacción con su entorno, de tal manera que sus aprendizajes se vuelvan significativos.

Por otro lado, la objetividad es una función la cual está en constante desarrollo. Esta permite analizar de cerca a los sujetos sobre su interacción de acuerdo con diferentes momentos situacionales, los cuales requieren de reflexión, resiliencia, inteligencia emocional y autonomía. Así mismo, ofrecer espacios donde prime el respeto y el entendimiento a otros mediante la reflexión consciente sería la oportunidad de crear espacios donde los principios y valores sean practicados en el escenario que se encuentren

El niño por ser sujeto activo busca como mecanismo la acción mental y corporal. La acción mental es un proceso invisible el cual está activo y orienta al cuerpo conscientemente a las acciones externas. La acción física es un proceso de análisis que tiene como herramientas el tacto, visión, olfato, audición y gusto. Todos estos cinco sentidos tienen la función de transmitir información a la consciencia y, de acuerdo con la interpretación dada se actúa. Quien actúa es la ciencia como titiritero del cerebro, quien lleva acciones intencionadas por medio de los cinco sentidos. Estos tienen como función recopilar información del entorno para alojarla en la cognición y, posterior a esto, llevar acciones de respuesta mediante cualquier sentido que le corresponda.

Ejemplos: Tacto (José toca con su mano una varilla caliente la cual está metida en el fogón, él mira las brasas arder en llamas) Cada vez que él observa algo caliente lo asocia con el color rojo y un icono representativo del fuego. Visión (José observa un triángulo el cual asocia mentalmente con objetos que ya conoce, como ventanas y mesas triangulares que hay en el entorno) Para confirmar las particularidades de la figura la explora manualmente y cuenta tanto sus ángulos como sus líneas, dando como resultado 3 de cada uno. Olfato (José está en el parque y de repente llega hacia él una corriente de aire contaminada) Este olor lo asocia a desechos que se desintegran. Audición (José, está pasando un fin de semana agradable en su casa de repente su vecino enciende un equipo de sonido a todo volumen) Este sonido perturba su descanso y lo molesta. José, al mirar un equipo de sonido en la tienda recuerda ese momento de intranquilidad. Gusto (José, es un niño de 7 años a quien le gusta el dulce de menta a fresca) Un día, su padre le compra una menta la cual tiene un sabor picante. José asocia automáticamente el picante con el ají.

El tener presente los 5 sentidos como mecanismo que capta información del exterior es aceptar que las interpretaciones son diferenciales y, por ser diferentes las interpretaciones, las acciones mentales se ven confirmadas en las prácticas. Somos conscientes que todas las acciones realizadas se dan en un escenario donde se jalonan diversas experiencias.

Las experiencias son todas esas acciones que llevamos a cabo mediante nuestros cinco sentidos, desde observar, tocar, saborear, olfatear y sentir. Estas son percibidas e interpretadas de acuerdo con la subjetividad de cada niño. La subjetividad es el resultado de la interpretación personal y esta se expresa mediante acciones verbales y pragmáticas. Estas interpretaciones autónomas son posibles mediante propuestas integrales pedagógicas que apuestan por la enseñanza basada en la experiencia. En otras palabras, enseñar desde el conocimiento profundo del contexto sociocultural.

Figura 9

Niños desde el enfoque lúdico y socioafectivo



Nota. Autoría propia

En esta experiencia se inició con una canción socioafectiva que indicaba realizar las mismas acciones del docente. Los niños realizaban las acciones de acuerdo con su interpretación. Hubo una niña la cual no se integró en el abrazo socioafectivo. Esta falta de reactividad por parte de la niña respecto a las orientaciones dio a indagación singular entre investigador e investigado.

Se encontró que este tipo de actividades no son tan frecuente para ella, por tal razón, no hubo ninguna respuesta en el momento del abrazo socioafectivo.

Si hablar de resultado es $2 + 2 = 4$, está bien, pero para los niños decir, + es un signo el cual no significa nada y peor aún, decir, 2 es un número que en ocasiones para los niños cuesta plasmar la grafía en una hoja de papel.

Recordemos que el entorno sociocultural es el escenario ideal para aprender, ya que todo lo hablado se entiende por el canal de comunicación, el cual maneja códigos socializados en el contexto. Por ejemplo, decir bastante es sinónimo de cantidad superior, decir, poco, es sinónimo de cantidad inferior.

El manejar este tipo de códigos comunicativos lleva a que el sujeto lo interprete y lo lleve a la práctica mediante el proceso acción. Por ejemplo: 9 piedras es bastante y 3 piedras es poco. Decir, sumar y restar tampoco tiene un significado para ellos, pero decir, reunir y quitar, sí. Por ejemplo: Jacob, pide a José que reúna 5 piedras pequeñas y 4 piedras grandes. Luego Jacob preguntó, ¿Cuántas piedras reuniste José?

Implementación de Propuesta Lúdica

Figura 10

Retroalimentación después del desarrollo de la actividad



Nota. Autoría propia

Enseñar conceptos a los niños desde lo contextual es una buena alternativa, pero potenciar el aprendizaje mediante la interacción entre sujetos y objetos es aún mejor. Es decir, la interacción entre sujetos permite retroalimentación entre las partes mediante el silogismo el cual utiliza la acción práctica. En otras palabras, las interpretaciones individuales son puestas en escena para ser comprobadas según la lógica práctica. Por ejemplo; José escucha a su padre Jacob decir, 4, él interpreta y práctica mediante sus dedos repitiendo secuencialmente con los mismos, 1, 2, 3, 4. Por lo anterior, se recomienda ofrecer contenidos del contexto en los escenarios educativos, lo cuales permiten darles vida a los conceptos teóricos, comprendiendo desde la interacción la utilidad de los objetos y de los conceptos.

El silogismo es todo el procedimiento interno que realiza un ser activo. Es decir, un niño puede observar unas piedras que comparten unas características en común, él realizará el proceso de observación mediante el sentido visual y hará la simulación de agrupación de las piedras en su cognición. Esta simulación será reproducida en el exterior por medio de sus sentidos.

Los sentidos son todas aquellas funciones que reproducen lo deducido por la cognición donde la cognición exteriorizará su voluntad. Si la voluntad del sujeto es expresar mediante la voz, entonces, el sujeto activo expresará mediante la lengua hablada.

Si la cognición del sujeto deduce separar un montón de piedras las cuales son distintas en tamaño, él empleará sus manos para realizar dicha tarea cognitiva.

La lúdica es otra metodología de enseñanza aprendizaje que los niños reproducen mediante el silogismo. Por ejemplo, el docente dice, salten 2 veces, los niños lo interpretan y lo llevan a la práctica. Este tipo de estrategias no solo permite el proceso de aprendizaje, sino que da la sensación de exteriorizar el bienestar.

Figura 11

Objetos didácticos de la actividad número



Nota. Autoría propia

De acuerdo con Piaget, (1920)

La inactividad es un estado natural de los objetos que depende de las acciones de los sujetos. Los objetos naturales como las piedras, arena y objetos didácticos cumplen su función lógica en el diálogo de los sujetos mediante sus acciones, pero también, en el ámbito educativo hay dos tipos de actores, activos y pasivos. Los activos son todos aquellos que llevan acciones intencionadas e innovadoras, en cambio, en los sujetos pasivos, quienes son activos por selección biológica pierden su carácter de activo por la falta de interacción y autonomía en las acciones que requieren intervención del sujeto. (pág. 9).

Un contexto sociocultural es un escenario en el cual habitan sujetos que interactúan entre sí. Pero también, hay objetos que cumplen funciones lógicas en el escenario en el que se encuentran. Estos por naturaleza son inactivos, el ser inactivo es depender de la acción de un tercero mediante la manipulación intencionada que da sentido lógico a las acciones del sujeto y

relevancia al objeto físico. El ofrecer objetos físicos a los niños en propuestas didácticas permite que el sujeto palpe, huela, golpee y escuche el sonido de los objetos mediante sus acciones ubicando al sujeto y objeto en un espacio rico en interacción y darle sentido lógico a las acciones y a los objetos.

Figura 12

Objeto didáctico para la implementación de actividad número 2



Nota. Autoría propia

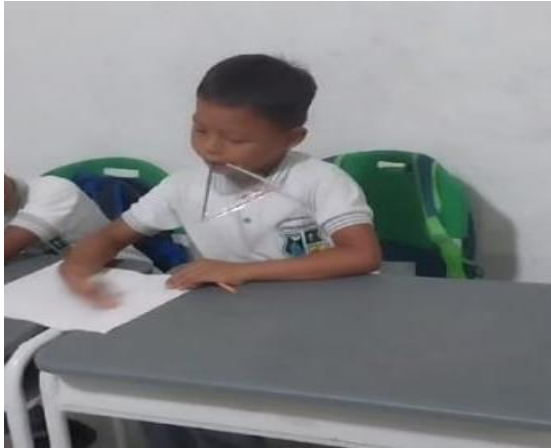
El conocimiento profundo se encuentra acompañándonos a cada instante. Por tanto, es pertinente trasladar las herramientas didácticas del contexto al escenario educativo las cuales son conocidas por el sujeto de aprendizaje y tendrán la oportunidad de interactuar con estas en el escenario formal, en el cual construirán nuevos conocimientos. Las acciones lúdicas son todas aquellas que exteriorizan los deseos internos en un escenario determinado. (Zúñiga 1999, p. 67).

Los objetos físicos tienen la funcionalidad de invocar en los niños las experiencias previas. Es decir, los niños mediante la visualización pueden interpretar y comparar objetos con figuras representativas del contexto. Pero también, son útiles en el proceso lúdico en el desarrollo de juegos didácticos, como el juego del dado, donde niños pueden

lanzar el objeto físico y mirar que sale en la parte superior y dar los pasos o saltos, de acuerdo con las instrucciones de la propuesta pedagógica.

Figura 13

El niño palpando, interpretando y plasmando en la hoja lo deducido



Nota. Autoría propia

El docente como agente garante de la enseñanza-aprendizaje tiene como misión enseñar desde la autonomía de los sujetos. Es decir, desde el conocimiento profundo del entorno sociocultural. Enseñar lo abstracto desde lo que se conoce, se estaría fomentando estar en el nivel de los aprendices, quienes requieren ser comprendidos.

La acción del docente al iniciar la propuesta tiene que darse a entender desde la demostración metodológica, ya que mostrar es traducir las palabras, como el sumar y restar en acciones empíricas. Por ejemplo; el profe José dice a sus alumnos lo siguiente; vamos a aprender a sumar, pero desde la reunión de objetos. Juan, toma 3 bolas verdes y María, toma 5 bolas rojas. Ahora ustedes dos, hagan grupo y unan sus bolas, y me dicen cuántas tienen ahora.

Pero también la enseñanza de conceptos complejos no solo los podemos enseñar desde lo abstracto, la lúdica es un método que fomenta al moviendo más de lo normal, en otras palabras,

busca que los niños exterioricen el bienestar por medio de sus acciones, como el canto de canciones que indican movimientos intencionados. Por ejemplo; José es un niño que le gusta Bailar, y María es una niña que le gusta saltar. El profesor Jacob, el día viernes los recibe con una canción rítmica y socioafectiva, en la que José baila y repite junto con el profe Jacob, María por su parte salta y canta a la vez. Jacob en la canción dice, para formar un dos, tenemos que mirarnos, tenemos que abrazarnos y así formamos el dos.

Para llevar la acción del movimiento los niños deben prestar atención, interpretando mentalmente las palabras llevando acción que pongan en prácticas el pensamiento deductivo como el anterior ejemplo.

Este proceso de poner en práctica todo lo que nos dice el profe se denomina, silogismo. Este tiene como fin interno del niño interpretar todo aquello lo percibido por el sentido que tenga la atención, como el auditivo, el sentido auditivo tiene como propósito captar información del exterior e interpretarla y ponerla en escena práctica. Si el profe les dice, tomen un vaso y colórenlo de rojo, los niños lo interpretaran y lo llevaran a cabo, tal cual como lo escuchó su sentido de audición, pero también, debemos tener presente que el niño como es diferente pueda conocer el color rojo o confundirlo con el vino tinto. Esto se debe al factor de la socialización de los objetos, como colores, vasos y demás en su contexto.

Figura 14

Niños en el aula de clase cantando



Nota. Autoría propia

El contexto como escenario es un lugar donde no solo está el sujeto, sino que también se encuentran objetos los cuales requieren de la acción del niño para cumplir su función lógica en el espacio. El caso anterior daba instrucción al niño sobre acciones de interacción entre sujeto y objetos, el cual pedía la materialización de lo interpretado.

Reflexión Pedagógica

Enseñar las habilidades lógico matemática desde las experiencias empíricas del contexto permite que los niños cambien el foco de esta disciplina, la cual ha dejado sin sabores en cada uno de los estudiantes. Mediante el presente proyecto, los niños pueden interactuar tanto con otros sujetos como con objetos en el proceso de enseñanza aprendizaje, escuchando y observando puntos de vistas que otros dan y realizan procedimientos lógicos de acuerdo con las interpretaciones personales.

El contexto esta permeado por acciones las cuales contribuyen al buen funcionamiento de ciertas actividades. Este funcionamiento requiere ser trasladado al ámbito educativo para facilitar la comprensión de conceptos los cuales ya están inmersos en el contexto práctico, pero sus

componentes no son comprendidos en el ámbito educativo. Para generar una comprensión en el ámbito educativo de los conceptos teóricos de combinación y sustracción, se considera contextualizar la educación para que el niño comprenda cual es la funcionalidad de las particularidades de los conceptos en el contexto.

Los objetos prácticos juegan un papel trascendente en la comprensión de las particularidades de los conceptos abstractos de combinación y sustracción. Esto sugiere que las herramientas tangibles del contexto nos pueden servir como modelo representativo de los conceptos en la práctica educativa de enseñanza aprendizaje, facilitando en si el proceso dialógico entre silogismo interno y acción práctica externa, la cual comprueba lo deducido mediante la acción.

El proceso educativo requiere de seguimiento pertinente para comprobar si el enfoque metodológico de enseñanza aprendizaje si está siendo efectivo. El proceso evaluativo en el sistema educativo ha sido un detonante que afecta la percepción de la asignatura en los estudiantes, por tanto, se recomienda evaluar mediante el proceso práctico en el escenario educativo. Este proceso se ajusta a la percepción singular de cada niño, donde podrá interactuar con los objetos y demás sujetos, realizando acciones prácticas que comprueban lo deducido y la utilidad lógica de los objetos.

El proceso de retroalimentación es el mecanismo que el docente utiliza para orientar a los niños que no logran comprender conceptos prácticos. La enseñanza guiada que ejecuta el docente es el método que orienta personalmente al sujeto, donde se recurrirá a las metodologías de enseñanza aprendizaje que se ajuste a los niños y las niñas.

El contemplar un método de enseñanza personalizado se estaría garantizando el desarrollo integral de los niños, fomentando la confianza entre niños y docentes, pero también contribuye a un estado anímico propicio, el cual no fomenta a los ambientes hostiles.

Considerar remplazar la educación tradicional es una buena oportunidad, la cual ofrece atención práctica que requieren los niños y las niñas. Esto se desarrollaría por medio de propuestas pedagógicas intencionadas que respondan a las particularidades contextuales, singulares y económicas de los estudiantes. El docente no solo tendrá el deber de realizar el seguimiento del niño como sujeto de aprendizaje, sino que evaluara como el niño aprende, qué herramientas didácticas le resultan familiares y cuáles son llamativas para ellos. El seguimiento cumpliría la función de evaluación de las metodologías de enseñanza aprendizaje en la educación de las infancias, pero también de la pertinencia de las propuestas pedagógicas.

La evaluación es el proceso de calificación fiable de lo implementado. En el caso educativo se evaluaría el proceso metodológico y las herramientas didácticas. La metodología de enseñanza implementada por el docente debe ser aterrizada en la realidad de los sujetos de aprendizajes. En este caso, se debe distinguir cuales son las características del contexto sociocultural dialógico y como este es entendido y modelado en los escenarios sociales. Por tal razón, se puede recomendar en la metodología de enseñanza aprendizaje casos problemas, juegos didácticos y lúdicos, los cuales influyen significativamente en el proceso de aprendizaje, donde la motivación, la curiosidad, y la creatividad entraran en juego.

Las herramientas didácticas son componentes que ayudan a modelar el proceso dialógico entre sujetos que comparten códigos comunes. En el caso de los estudiantes que son de El Charco, Nariño, comparten símbolos y códigos que representan conceptos complejos, como combinación y sustracción. Ejemplo, Reunir piedras y quitar piedras son símbolos y códigos ya

se encuentran socializados en el contexto. Por ende, son entendidos con facilidad. Las respuestas diversas a las propuestas didácticas por parte de los estudiantes son el proceso evaluativo cualitativo, donde la subjetividad del sujeto se exteriorizará mediante acciones dialógicas con el desarrollo de la actividad.

Las propuestas pedagógicas se deben formular para los estudiantes considerando todas las particularidades de ellos y sus contextos, mostrando su pertinencia en contenidos y herramientas didácticas, pero también en cómo se desarrolla la metodología de enseñanza de los conceptos y temas complejos.

Por lo anterior, la educación tradicional se ha enfocado en el proceso disciplinario memorístico, donde el estudiante desde que está en primero de básica primaria debe memorizar contenidos conceptuales y temáticas, las cuales no conectan por la metodología de enseñanza y falta de conexión en los objetos físicos que representan conceptos como combinación y sustracción.

Introducirse al ámbito educativo significa brindar alternativas de enseñanza-aprendizajes integrales. Las enseñanzas-aprendizajes integrales consideran la singularidad de los niños y su contexto sociocultural. Para que esta sea puesta en ejercicio, el sujeto quien enseña debe considerar todo aquellos códigos invisibles y no invisibles que facilite la transición de lo abstracto a lo concreto.

Como investigador, se pudo observar de cerca que lo abstracto realiza esfuerzos grandes para introducirse en la vida diaria de los niños, pero este no es comprendido ya que el código comunicativo no es compatible con los códigos socioculturales. Esto pone en relieve el proceso educativo en el que muchos niños a menudo han estado inmerso y cómo no han sido comprendidos desde lo que son. Decirle a un niño la siguiente operación; $2 + 2$, es forzarlo a

entender algo que no tiene sentido interpretativo en ellos. Es decir, esta operación no entra al proceso interpretativo de la operación tangible en los niños, ya que es un código no se encuentra socializado en el contexto.

Como garantizar una enseñanza integral, garantizar una enseñanza es iniciar a conocer al otro y ofrecerle algo que se ajuste a sus condiciones. Las condiciones pueden ser; manejar el mismo código comunicativo de quien aprende y materiales que se ajusten o simulen lo manipulado en lo sociocultural. Al llevar a cabo estas acciones se estarían garantizando una educación integral desde las particularidades.

Conclusiones y Recomendaciones

Considerando que se vive en una región la cual está llena gente con virtudes y un medio natural rico en elementos naturales. Se puede decir que esas virtudes construyen saberes los cuales deben ser tomados como conocimiento profundo para la enseñanza de temáticas complejas en el escenario educativo. Los elementos naturales sirven como herramienta que modelan los pensamientos de la gente quienes expresan su sentir mediante los objetos y demás seres.

Utilizar los elementos naturales como piedras, maderas, conchas, arena, escamas de peces, caparazones de animales, entre otros, sirven para modelar ciertas deducciones matemáticas desde la creatividad. Garantizando mediante estos elementos la interacción, la curiosidad, la autonomía y la participación en las propuestas pedagógicas.

El escenario educativo está presto para generar las diferentes interacciones entre contexto sociocultural y contexto educativo. Ambos escenarios ofrecen herramientas las cuales son importante para desenvolverse en la sociedad dialógica. El comprobar conceptos matemáticos como el de combinación y sustracción por medio de la representación material del contexto permite un diálogo entre teoría y el saber empírico.

Por tal razón, se recomienda el diálogo entre ambas partes que permiten la construcción del conocimiento mediante el saber empírico, como el contar secuencialmente objetos tangibles del entorno social, reunirlos y separarlos en parte iguales es un proceso el cual cumple una función lógica en el procedimiento empírico diario. Pero lo que se busca mediante la práctica diaria y teoría es saber más de cerca las funciones de los componentes de cada exponente y como mediante el enfoque metodológico se enseña esto.

Ejemplo: Juan y Ana están en sus pupitres, la profe María trae piedras las cuales varían en formas, pero son comunes entre sí. Juan y Ana deben separar las piedras que reúnen las mismas características y poner en un bote las piedras que no cumplen ninguna característica en común. ¿Cuántas piedras son diferentes?

Las acciones pedagógicas que llevarán a cabo los docentes deben contar con características no lineales. En otras palabras, deben contar con características holísticas las cuales respondan las necesidades singulares de las niñas y los niños, donde el desarrollo integral este permeado por acciones que estén en pro del aprendizaje.

Para garantizar una educación holística se debe emplear un enfoque metodológico el cual lleve a cabo acciones que permita la interacción y fácil accesibilidad al contenido en mención. En el caso de interacción, se debe procurar un espacio salubre y seguro, donde los niños y niñas puedan circular libremente sin correr el riesgo de afectar su salud, pero también se debe ofrecer herramientas didácticas pertinentes y que no sean armas de doble filo. En otras palabras, herramientas didácticas en la que ellos no atenten contra su integridad y con la de otros.

Cabe decir que en el escenario no solo se debe proporcionar un lugar que cumpla con los requisitos sanitarios y de riesgo, sino que debe fomentar la proactividad mediante dinámicas lúdicas. Estos tres componentes hacen buena sinergia y garantizan que el niño y la niña se vinculen en el desarrollo de las propuestas.

Toda propuesta pedagógica debe ser pertinente. La pertinencia no va solo en las herramientas didácticas, sino que debe abarcar los códigos comunicativos del entorno donde el sujeto de aprendizaje se desarrolla. El lenguaje técnico es un arma formal que es necesaria en escenarios profesionales y formales. Pero se ha observado que ha permeado el escenario educativo, donde los sujetos de aprendizaje no logran comprender el discurso del emisor.

Por tal razón, se recomienda implementar códigos comunicativos del escenario sociocultural. Estos códigos están en diálogo permanente con los sujetos de aprendizaje, por tanto, si él docente los utiliza para la enseñanza de conceptos y temas complejos, los niños y niñas comprenderán con más facilidad todo aquello que se quiera enseñar, donde la práctica mediante herramientas didácticas sean el medio de comprobación de lo deducido.

Toda acción para realizarse debe ser consciente en la enseñanza-aprendizaje de cualquier disciplina, ya que, si la acción no tiene un fin en específico, se estaría dando temáticas sin ningún propósito.

Como pedagogos debemos ser conscientes en que los niños son diferentes y en esas diferencias hay habilidades múltiples. Estas habilidades deben ser atendidas de acuerdo con las particularidades de los niños. Las particularidades invitan al pedagogo conocer de cerca el contexto sociocultural para que ofrezca propuestas pedagógicas que potencien las habilidades desde las interacciones entre iguales y objetos.

Como pedagogo se debe ser comprensible, pero para comprender se debe ir a los escenarios donde los niños y adultos interactúan naturalmente. El conocer desde el escenario lleva a entender el nivel de comprensión que hay entre iguales y mayores. En otras palabras, el código lingüístico y representaciones físicas del código comunicativo es el mismo prácticamente, lo único que cambia es la transición entre el lenguaje técnico a la lengua considerada en el contexto natural.

El utilizar el lenguaje comúnmente natural significa hablar con el mismo código de los niños y adultos del contexto para una mayor comprensión. Ya hablando el mismo código, los sujetos pueden llevar acción de interpretación de forma mental y llevarlas a la práctica, validando así el proceso cognitivo.

Para ofrecer propuestas pedagógicas integrales deben tener presente los siguientes factores: 1-El contexto lingüístico socializado en el entorno. 2-Los códigos simbólicos físicos representativos del contexto. 3-Retroalimentación en el escenario práctico escolar. 4-Demostraciones prácticas desde lo concreto poniendo en evidencia la deducción. 5-Tomar como referencia de enseñanza las habilidades múltiples para que los niños puedan interpretar y realizar las acciones empíricas.

Referencias Bibliográficas

Arteaga, B. & Macías, J. (2016). La representación en la resolución de problemas matemáticos como diagnóstico de estrategias metacognitivas. En F. España (ed.) *XVI Congreso de Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas* (pp. 118-126). Cádiz, España: Sociedad Andaluza de Educación Matemática THALES.

<https://thales.cica.es/xviceam/actas/pdf/actas.pdf>

Babbie, E. (1998). *The practice of social research*. Westford, MA: Wadsworth Publishing Company. (pág-76):file:///C:/Users/carlo/Downloads/Dialnet-InvestigacionUniversitaria-4106976%20(1).pdf [Links]

Bourdieu, P. (2006). Génesis y estructura del campo religioso. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 27(108), 29-83:<https://www.redalyc.org/pdf/137/13710803.pdf>

Cárdenas Barrientos, O., & Otondo Briceño, M. (2018). Rendimiento académico en Anatomía Humana en estudiantes de kinesiología. Aproximación a sus causas y efectos. *Educación Médica Superior*, 32(2), 0-: http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v32n2/a12_1357.pdf

Cervantes, N. E. (2013). Pensamiento Matemático Infantil. (pág-43):https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2013/hdl_10803_125964/lhc1de1.pdf

Dewey, J. (1928). *Cómo pensamos. Ediciones de la Lectura*

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64639596/5605aa_como-pensamos-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64639596/5605aa_como-pensamos-libre.pdf?1602293615=&response-content-)
[libre.pdf?1602293615=&response-content-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64639596/5605aa_como-pensamos-libre.pdf?1602293615=&response-content-)

[disposition=inline%3B+filename%3DCOMO_PENSAMOS_Nueva_exposicion_de_la_re](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64639596/5605aa_como-pensamos-libre.pdf?1602293615=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCOMO_PENSAMOS_Nueva_exposicion_de_la_re)
[l.pdf&Expires=1744222846&Signature=Pxo3st6oa-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64639596/5605aa_como-pensamos-libre.pdf?1602293615=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCOMO_PENSAMOS_Nueva_exposicion_de_la_re)

[P1L2m66uyp2lwwtgVzz3RKUIRb7mis82NwGaNnqqfDMbfgcqr8T7qFg93CPj9FSajdC8](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64639596/5605aa_como-pensamos-libre.pdf?1602293615=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCOMO_PENSAMOS_Nueva_exposicion_de_la_re)
[rbajOMqCx4Yj7B9T4u4-Iv8Z009jpy-FquO-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64639596/5605aa_como-pensamos-libre.pdf?1602293615=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCOMO_PENSAMOS_Nueva_exposicion_de_la_re)

c41tzVqILBhDOPLKKsm2yC9BFllNcpWSA3DBOyGdG2D3ZLQRO2562VVNBFskD1
MLFoLE4hMZ1Xpt0IPHv~F7GSufDdo4Tg8v3NSJNtepGfT9~DhmalEQbo9cRLXL3t5TB
U7sJ9jnb1KtID3MjVcSI7PWM5D1pO9oDX5uyS5wARyI5b8TTkiJx8lbZHQ8KHxS9eCD
GuSDJeLCdL~JDVQydRWSVxqihX~mWA &Key-Pair-
Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Dewey, J. (1933-1989). El giro pragmatista: Introducción a “Las implicancias del pragmatismo para la educación”1.(Pág-319):<https://www.scielo.org.ar/pdf/topicos/n43/1666-485X-topicos-43-47.pdf>

Espinoza Freire, E. E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Conrado*, 16(75), 103-110:<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-103.pdf>

Freire, P. R. (1984-2010) ¿A favor o contra Paulo Freire? Pensar filosóficamente un legado, entre la descalificación ideológica y la crítica académica. Artículos de Investigación. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-24942021000200025&script=sci_arttext

Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. (pág-8):<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/593/1/Estructura%20de%20la%20mente.%20teoria%20de%20las%20Inteligencias%20multiples.pdf>

Guba, E., & Lincoln, Y. (2002). Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa. *Por los rincones. Antología de métodos cualitativos en la investigación social*, 3(2), 113-145.

Macías Sánchez, J. (2016). Diseño y estudio de situaciones didácticas que favorecen el trabajo con registros semióticos. (Pág. 82-98):[file:///C:/Users/carlo/Downloads/T38101%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/carlo/Downloads/T38101%20(1).pdf)

Mouly, G. (1973). Madurez del niño y educación preescolar, (pág-59)

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7635/4%20%20Madurez%20del%20Ni%C3%B1o%20y%20Educaci%C3%B3n%20Preescolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Montessori, M. (1909). Promover la autonomía en las aulas de nivel 3: un acompañamiento docente para el desarrollo integral (pág-

18):<https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2594/Avalo,%20N.%20Promover.pdf?sequence=2>

Peirce, C. S. (1877). La fijación de la creencia. *Traducción castellana y notas de José Vericat.*

Recuperado de <http://www.unav.es/gep/FixationBelief.Html>, (pág-4):

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41292076/Peirce_Ch._1877_La_fijacion_de_la_creencia-libre.pdf?1453062977=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_fijacion_de_la_creencia.pdf&Expires=1744249772&Signature=bfiV8WRJSU1r3Jkb9N6dkMt27Ud~3Yk5Ik1WE4o6tmm77qFzXtqGhu fi5AvzAI2Q0~yHGfTjf1vuJVKDe5-IYmw~mwahddJ4VLpa8Hz4SVraDwR1sSB65fFeG~2gpO7IOqCxc17wOstZxiHjRx0c4dAFNhCqfLv~gEpEmjjUInWT5N4F9SK1z1YV~1R7RO7R8eAGaWlUvnMSmNpzo~ciMN4qxpdaHKOhV1afrJwpRpzK6peGTJpG2FH9Cy258YXzNaf3DRknEA1ouNTmHYFxsRUnoz47do2MgPG6EPAdCg2tm3BY7hOuyEaeipk5NFeuXLRrlr2YyVKqMIVboudTDg &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Piaget, J. (1920). Teoría del Aprendizaje, La Concepción Constructivista de la Instrucción hacia un replanteamiento del triángulo

interactivo:<https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v13n38/v13n38a2.pdf>

Pinzón, N. N. L., & Sepúlveda, M. I. M. (2017). Estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años en aulas regulares y de inclusión (Methodological strategy for the development of logical mathematical thinking). *Inclusión y Desarrollo*, 4(1), 35-45.

file:///C:/Users/carlo/Downloads/caguirre,+6_Itinerarios_Estrategia+metodol%C3%B3gica+para+el+desarrollo.pdf

Quiroz, R. C. (2020). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. (pág-834):https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/1040/1/Articulo_16_Horizontes_N19V5.pdf

Vygotsky, L. (1934) Pensamiento y lenguaje: Piaget y Vygotsky. *Trabajo final del Seminario sobre Piaget*, 2-14. (pág. 7-10)

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/52794919/UNIDAD_3_-_Pensamiento_y_lenguaje_Piaget_y_Vigotsky-libre.pdf?1493064012=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPensamiento_y_Lenguaje_Piaget_y_Vygotsky.pdf&Expires=1744251208&Signature=S0wS1jMTWsMb2jauQXwJXuLXcefsThROeMBJ0Rm4oGRIHN1v-~CisULoUsPKqWOAAJ2tj3gaU~KwV1asNwmCmSiWRRS7z25UVyjO6eFTgJMtGV7YPerO3oMVGUNibQ9nXvQYyKh75Dkjr0AUuHK0BTCJy6xbpnLqRVcTyBTBrI2YKuha~5Ne84FEvPXszgvuA48QbEu~yUkVcFM~PKS6HQnw7aY3DWQQoo910xhLiEKDCAra3OMQH6-cxCnZJBv92ic8ZM8E-

6bPcvcr~ZjHs9N1skMkpBak1~gaSnzyEvbR1rq56CISIAD6cagVg3Ud3-

CeBvO8ED9DP8u53T0Aw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Zuñiga, O. I. (1999). Los saberes disciplinares, didácticos y pedagógicos presentes en la práctica pedagógica de los docentes de matemáticas (Capítulo 2) (pág-816):

<https://www.researchgate.net/profile/Maria-Marles->

[Herrera/publication/328175733_Diversidad_reflexiva_en_torno_a_la_frontera_colombo_](https://www.researchgate.net/publication/328175733_Diversidad_reflexiva_en_torno_a_la_frontera_colombo_)

[venezolana_un_analisis_del_presente/links/5bc0ca05458515a7a9e3362a/Diversidad-](https://www.researchgate.net/publication/328175733_Diversidad_reflexiva_en_torno_a_la_frontera_colombo_)

[reflexiva-en-torno-a-la-frontera-colombo-venezolana-un-analisis-del-](https://www.researchgate.net/publication/328175733_Diversidad_reflexiva_en_torno_a_la_frontera_colombo_)

[presente.pdf#page=809](https://www.researchgate.net/publication/328175733_Diversidad_reflexiva_en_torno_a_la_frontera_colombo_)

Apéndices

Apéndice A

Formato de permiso para ingreso a la Institución



ACREDITADA
EN ALTA CALIDAD

San Juan de Pasto, 9 de septiembre de 2024.

Señor(a)
RECTOR(A)

Asunto: **Solicitud permiso para la aplicación de los instrumentos de recolección de información en el desarrollo del Proyecto Aplicado como opción de trabajo de grado en el Proyecto de Fortalecimiento de los Procesos de Profesionalización en Comunidades de los Pueblos Indígenas y Afro del Departamento de Nariño.**

Cordial saludo

Yo, **CARLOS DANIEL CAICEDO GUAPI** identificado(a) con cédula de ciudadanía número **1004769231** estudiante de noveno periodo académico del programa de **Licenciatura en Pedagogía Infantil** de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD en el marco del Proyecto de **Fortalecimiento de los Procesos de Profesionalización en Comunidades de los Pueblos Indígenas y Afro del Departamento de Nariño**, me permito solicitar, comedida y respetuosamente, se me permita desarrollar el proceso de aplicación de los instrumentos de recolección de la información para el desarrollo de mi proyecto aplicado como opción de grado para optar por el título en la licenciatura mencionada.

En caso de requerir mayor información al respecto del proceso, por favor comunicarse con la Coordinación Académica del Proyecto al correo electrónico: cooracademica.narino@unad.edu.co.

Agradecemos su atención y apoyo en este proceso.

Cordialmente,

ALEJANDRO SOLARTE SUÁREZ
Decano ZCSUR ECEDU

Proyectó: Mario David Jurado Agreda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
CCAV Pasto
Dirección: Cl 14 #28-45
Teléfono: 13443700

E-mail:
unad@unad.edu.co



Apéndice B*Formato Experiencias Pedagógicas*

Formato para el diseño de experiencias pedagógicas	
Licenciatura en pedagogía infantil – LIPI-	
Nombre del escenario de práctica	El Charco.
Nivel educativo o Grado	Grado primero- 6 años
Nombre de la experiencia pedagógica	Contando con Figuras Geométricas
Propósito de la experiencia pedagógica	Mediante la experiencia pedagógica se pretende que los niños y las niñas comprendan el concepto de combinación por medio de las figuras físicas y tangibles
Tiempo	1 hora
Definición de la intencionalidad pedagógica	
Ofrecer a las niñas y los niños mediante la propuesta pedagógica alternativas de aprendizaje por medio de las figuras físicas y tangibles, es decir, que recurran a lo aprendido en el grado transición como herramienta de comprensión de conceptos de combinación.	
Referente para la acción	
Referentes técnicos documento número 50- Ministerio de Educación Nacional.	
Referente Pedagógico Documento número 25- Ministerio de Educación Nacional	
Bases curriculares para la educación inicial- Ministerio de Educación Nacional	
¿Con quienes voy a proyectar la experiencia?	

La experiencia se proyectará con niños de la comunidad afro nariñense los cuales cuentan con 6 años de edad, son niños víctimas del conflicto armado los cuales en su mayoría tuvieron desencuentros por razones adversas a sus familias. Cabe decir que, como docente en formación se ofrecerá propuestas pedagógicas que respondan a esas necesidades no satisfechas garantizando y restableciendo los derechos de la población infantil.

¿Para qué se propone la experiencia?:

La propuesta se ofrece con el fin de mostrar otros enfoques de enseñanza de la lógica matemática la cual permitirá a los niños adaptarse a la educación básica con sus conocimientos previos adquiridos en la educación inicial.

¿Cómo se desarrolla la experiencia

General: La experiencia se desarrolla de la siguiente manera; se inicia con una canción animadora que motiven a los niños en la actividad a implementar.

Específico:

¿Cómo se organizará el espacio para llevar a cabo la experiencia?

Los pupitres se organizarán en forma de U para garantizar que todos los niños y niñas participen en la implementación de la actividad pedagógica.

¿Cuál es la accesibilidad de los materiales y funciones?

Los materiales son objetos físicos y tangibles los cuales cumplirán la función de herramienta para desarrollar la actividad propuesta, es decir, son plantillas de las figuras geométricas que facilitará el aprendizaje de suma con conceptos iniciales que son las figuras además, se ofrecerá como apoyo plantillas de figuras geométricas que orientarán al niño como utilizará los palillos de colores.

¿Qué vamos a vivir en la experiencia?

La experiencia nos ofrecerá volver a reconocer las figuras geométricas como triángulo, cuadrado y rectángulo los cuales permitirá que las niñas y los niños vuelvan a tomar los conceptos de figuras geométricas y los relacionen con el conteo y suma de las esquinas y palitos que hacen parte de las figuras presentadas.

**Apertura para la
experiencia**

La apertura de la actividad pedagógica se iniciará con una canción no muy larga la cual será cantada por el docente en formación y repetida por el grupo de niños para animar el ambiente.

Se da inicio la actividad inicial con la canción Del Sol.

Canción Del sol

¿Qué es el Sol?

El sol es el astro, que sale en la mañana.

Despierta a los niños, con un cálido calor.

Se asoma en los campos, despertar las flores.

Esparciendo fragancia dando paz y amor.

Se inicia la segunda actividad con la canción Del Timbre.

Canción Del Timbre

¿Qué es un Timbre?

Ring ring, ring ring, llegó la mañana.

Ring ring, ring rin, el timbre sonaba.

Ring ring, ring ring, la ducha nos espera.

Ring ring, ring ring, para ir a la escuela.

Ring ring, ring ring, salimos de casa.

Ring ring, ring ring, derecho al colegio.

Ring ring, ring ring, nos recibe el profe.

Ring ring, ring ring, con brazos gigantes.

Ring ring, ring ring, damos media vuelta.

Ring ring, ring ring, abrazamos a quien esté cerca.

Contando y combinando figuras

Logros: Fortalecer el reconocimiento previo de las figuras geométricas, practicar el conteo secuencial e identificar la cantidad de cada figura.

Definición General: Es la identificación de gráficas físicas que describe figuras conocidas, como ventanas y puertas, entre otros.

Ejercicio Práctico.

Triángulo----->



Cuadrado----->



Definición: El triángulo y el cuadrado son figuras geométricas bidimensionales, las cuales están formadas por palitos y esquinas. Estas figuras las encontramos en los tejados de las casa y en las ventanas.

Ejercicio:

Dar a los niños un triángulo y un cuadrado.

Primero pídele que cuente la cantidad de palitos que tiene el triángulo.

Luego, Pídele que escriban la cantidad de palitos que tiene el triángulo en una hoja.

Tercero, pídele que cuente la cantidad de palitos que tiene el cuadrado.

Luego, pídele que escriba la cantidad de palitos que tiene el cuadrado en la hoja.

La vivencia de la experiencia

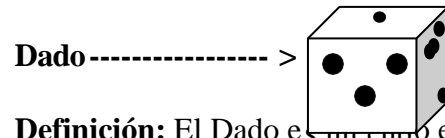
Por último, pídele que cuente los palitos del triángulo y el cuadrado y que escriba la cantidad de palitos en la hoja.

Lanzando, Acumulando y Saltando Con Lo Que Te Diga El Dado

Logros: Retener lo que se lleva, sumar y contar secuencialmente.

Definición General: El cubo es una figura geométrica específicamente tridimensional. Este está conformado por seis caras, todas son cuadradas y de igual tamaño, conformados por doce aristas o filos.

Ejercicio Práctico:



Definición: El Dado es un cubo el cual es un juego matemático que sirve para contar y sumar.

Los niños y las niñas se irán a un espacio abierto para implementar la actividad, es decir, en la cancha del colegio.

Organizar a los niños y las niñas en grupo de 3 los cuales elegirán un representante para lanzar el dado, otro para escribir los puntos que salen para el grupo y el último para saltar.

El lanzador del dado tendrá 2 oportunidades para acumular la cantidad de puntos que lo aproximen a la meta.

El escribiente tendrá la oportunidad de escribir cuantos puntos en esas dos oportunidades tiene a favor.

El saltador debe tener presente la cantidad de salto que debe dar para aproximarse a la meta.

Puesta en escena:

- 1- El lanzador tomará el dado teniendo presente que cuentan con 2 oportunidades para lanzar el dado.
- 2- Los resultados que salgan en la parte superior del dado serán los puntos que tiene a favor el grupo y el escribiente los debe escribir.
- 3- le den en las 2 lanzadas tendrán que ser sumados por sus compañeros.
- 4- El saltador deberá tener presente la cantidad de salto que el escribiente escribió para dar la cantidad de saltos correctos que lo aproximen a la meta.
- 5- Quién se aproxime a la meta será el ganador.

Valorar el proceso

Mediante la propuesta pedagógica implementada al grado primero de primaria de la Institución Educativa Rio Tapaje se observó que los niños y las niñas le dieron una acogida positiva a la propuesta, es decir, la propuesta para ellos fue trascendente dado que contemplaba herramientas que conocieron en la educación inicial, en otras palabras, en transición, estas figuras las conocieron en su gran mayoría mediante imágenes coloridas, pero, en esta propuesta pedagógica tuvieron la oportunidad de conocerla físicamente y tangiblemente, identificar colores que conocen, detallar las textura de la figura planas mediante sus manos y dientes.

Los niños y las niñas estuvieron atentos a la ejecución de la propuesta pedagógica en la cual preguntaban sobre sus inquietudes, participaban, hacían simulación con los palitos de colores sueltos, contaban secuencialmente y seguían instrucciones.

	<p>Al finalizar la propuesta pedagógica los niños y las niñas realizaban preguntas como la siguiente, profe, las figuras son para llevarlas o si iban a volver a cantar. Por lo que pude deducir que, les gustó la actividad y la canción.</p>
<p>Ajustes razonables</p>	<p>Por otra parte, cabe decir que, hubieron niños que identifican figuras como el cuadrado, pero aun no asocian el número respectivo de la figura geométrica. Es decir, el niño identifica el cuadrado, pero no asocia la cantidad de palitos que conforman el cuadrado con el número 4.</p> <p>Por lo que se puede proponer ejercicios prácticos para que los niños interpreten, comparen y comprendan cuántas cantidades de palitos conforman un cuadrado, y así sucesivamente con los otros números.</p>
<p>Anexos</p>	<p style="text-align: center;">Vídeo</p> <p>Presentación:https://drive.google.com/file/d/1BIRu1w05WdZ6CuurD-4CH_wLegzJUXjT/view?usp=sharing</p> <p style="text-align: center;">Imágenes Fotográfica:</p> <p>https://www.canva.com/design/DAGR9VCLWQA/wIpTo8PYkH6NF-PoEoMvyYw/edit?utm_content=DAGR9VCLWQA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p>

Apéndice C*Formato Experiencias significativa de la práctica pedagógica*

Formato Experiencias significativa de la práctica pedagógica	
Desafíos	Interrogantes
<p>Organizar los conocimientos adquiridos durante la práctica pedagógica a través de las experiencias.</p>	<p>¿Cómo organizamos los conocimientos adquiridos durante la práctica?</p> <p>Los conocimientos adquiridos en la experiencia práctica los denomine “vivir lo teórico en la práctica diaria”.</p> <p>De acuerdo con John Dewey, (1916) quien hace énfasis en las experiencias en la primera infancia, propone al docente que las propuestas pedagógicas encajen sobre la base de experiencia primaria del niño dándole la oportunidad de construir sobre lo conocido. La propuesta que se formuló para las niñas y los niños de primero de básica primaria tuvo como intención enseñar sobre lo ya conocido en grados anteriores, como preescolar. En este nivel se trabaja por dimensión donde los niños conocen y trabajan con elementos físicos y tangibles, como, por ejemplo, figuras geométricas y cubos, estos objetos tienen como función enseñar las dimensiones bidimensionales de todo aquello que nos rodea, como la facha de nuestra casa.</p> <p>La experiencia pedagógica fue de corte interactivo, tanto estudiantes como docente en formación se involucraron en el desarrollo de la actividad, se inició con una canción creada por</p>

el docente de corte socioafectivo en la que los niños y las niñas repetían y hacían lo que el docente cantaba, culminando la canción con un cálido abrazo entre todos. Los recursos didácticos propuestos para el desarrollo de la clase fueron acogidos desde que los identificaron a simple vista, lo novedoso para los niños fue que en el grado en el que se encuentran no tienen la oportunidad de interactuar con estos objetos, creando un escenario de reencuentro con experiencias familiares.

La propuesta pedagógica consideró la metodología de comparación, propuesta por Albornos, (2017) el cual recomienda al docente que las propuestas pedagógicas las encaminen desde lo conocidos por los niños y las niñas, en otras palabras, que los objetos físicos y tangibles se relacionen con lo visto en otros grados y a su entorno social dándole la oportunidad al docente de crear objetos didácticos que respondan a esas experiencias, oportunidades y necesidades en los niños y las niñas. La propuesta ofreció objetos físicos y tangibles que permitieron conectar con escenarios de aprendizajes anteriores para facilitar la comprensión de lo nuevo y la construcción de conocimientos. En lo práctico, los niños tomaban el dado y lo exploraba, posterior a ello se lanzó el dado al aire para mirar que

	<p>resultado salía en la parte superior y escribir en el tablero lo que dio en la parte superior del objeto. Este procedimiento permitió dar a entender a los niños como se desarrollaría la actividad permitiendo que ellos se pusieran de acuerdo a los roles que desempeñarían en la propuesta a desarrollar dando como resultado la reproduciendo de las instrucciones dadas en el ejemplo demostrativo.</p>
	<p>¿Qué sabíamos antes de comenzar la práctica en cada una de las experiencias?</p> <p>Para conocer el desarrollo de los niños y las niñas en el grado primero de básica primaria se realizó un acercamiento con la docente de aula la cual dio autorización verbalmente para que se observará el quehacer diario junto con las niñas y los niños, dada la autorización, en varias ocasiones se observó que el enfoque empleado es de corte tradicional en el que los estudiantes estaban desde sus pupitres y la docente frente del tablero utilizando el método de transcripción, es decir, escribir del libro al tablero y del tablero los niños debían escribir al cuaderno lo plasmado en la pizarra por la docente, pese a esta metodología implementada unos estudiantes se dedicaban a realizar actividades de su interés, como arrancar hojas y hacer aviones y abanicos, otros se dedicaban a dormir, y el resto a escribir lo propuesto en el tablero.</p>

En otras ocasiones se tuvo la oportunidad de acercarse a los alumnos para observar más de cerca cómo llevaban a cabo las actividades propuesta por la docente desde la pizarra, se identificó que se esforzaban mucho para realizar los ejercicios de combinación entre número como el 4 y el 3 donde unos lo hacían y otros desistían, mirando esta situación, se les pregunto si habían estado en el grado preescolar los cuales en su mayoría asentían con la cabeza de forma positiva y otros asentían de forma negativa.

Mirada la situación se recurrió a autores como Dewey y Albornos quienes ofrecen el enfoque experiencial y el método de comparación. Dewey propone que las propuestas pedagógicas deben partir desde la base experiencial ya que al proponer una actividad desde el enfoque experiencial permite al niño interrelacionar y comprender lo nuevo con lo conocido generando el conocimiento, por otra parte, Albornos ofrece el método de comparación el cual permite a los niños que no cursaron el preescolar recurrir a escenarios familiar y social, por ejemplo, se realizó una demostración a los niños de la actividad que se iba llevar a cabo, comenzando a mostrar figuras geométricas, físicas y tangibles, como el cuadrado y el triángulo, combinando estos dos da como resultado una casa, los niños quienes habían cursado preescolar participaron desde

	<p>la demostración hasta el final identificando las particularidades de las figuras, y quienes no habían cursa preescolar participaron cuando se realizó la combinación entre las dos figuras señalando que era una casa. Esto dio a entender que tanto el enfoque propuesto por Dewey y el método recomendado por Albornos fueron útil para responder a las particularidades de los niños.</p>
<p>Contrastar el saber previo con el saber adquirido durante la práctica.</p>	<p>¿Cuáles son los conocimientos que respaldan su experiencia? /teoría disponible?</p> <p>Los conocimientos que respaldan la experiencia adquirida son teorías y conceptos fundados por autores y autoras que piensan en mejorar las prácticas educativas, como por ejemplo, Olga Lucia Zuluaga se dio la tarea de mirar los antecedentes de la educación, proponiendo una educación pedagógica enmarcada desde el contexto, por tal razón, la propuestas pedagógicas implementada en el grado primero de básica primaria se fijó en actividades que involucra el contexto sociocultural del entorno en la que los niños se incorporaron con facilidad participando en la comparación de las herramientas físicas y tangibles, como la figuras geométricas, triángulo y cuadrado, quienes de acuerdo con el ejemplo demostrativo desarrollaron las actividades apoyándose en la</p>

supervisión del docente practicante siguiendo los pasos propuestos.

Los recursos didácticos diseñados incitaron a los estudiantes en tomarlos y explorarlos, unos los mordían, otros miraban sus particularidades y los terceros los combinaban formando casas, y contando la cantidad de palitos que había en la figura, hubieron niños que comparaban la casa con la de su abuela lo cual encaja en lo propuesto por Olga Zuluaga, quien dice que la educación debe ser contextualizada, asimismo sostienen Daniel Pujol, Luis Moll y Roberto Terán, quienes dicen y proponen a los docentes que las actividades deben partir desde el conocimiento cultural y familiar, estos conocimientos fomentan la creatividad, la autonomía y el pensamiento crítico.

Las actividades rectoras como la exploración y el juego son claves para el desarrollo de la actividad el cual permite que el enfoque sea lúdico y que los niños junto con el docente participen de forma más activa en el desarrollo, recordemos que este manual es una guía curricular pedagógica para proponer actividades intencionadas que respondan a esas necesidades e intereses de los niños en su etapa de desarrollo pre operacional potenciando la comunicación entre iguales de forma autónoma y estableciendo lapsos socioafectivo.

¿Qué sucedió durante la práctica con el conocimiento previo disponible?

Teniendo presente el contexto sociocultural y el escenario educativo donde convergen los niños y el docente, y sabiendo la realidad académica de las niñas y los niños que sí cursaron preescolar y quiénes no. El conocimiento previo que adquirieron los niños en distintos escenarios es trascendente ya que fue fijado principalmente en el contexto social y familiar donde estos son tenidos en cuenta por el docente para formular e implementar las actividades con la firme intención de construir sobre el conocimiento contextual nuevos conocimientos en el ámbito académico.

De acuerdo con Luis Moll, quien trabajó y sugería a los docentes en la formulación de sus propuestas pedagógicas dirigidas para las niñas y niños en la educación tener como referente el conocimiento profundo del entorno social y familiar incorporando estos conocimientos como fuente principal de trabajo con los niños. Reafirmar el conocimiento natural y cimentar nuevos conocimientos desde el entorno académico con estas bases. En las propuesta pedagógicas se llevó el contexto a las aulas mediante las herramientas didácticas como dados y figuras, estas para los niños son relevantes ya que en el entorno social y hasta familiar es un

	<p>instrumentos que hace parte de juegos en eventos de recreación social y familiar, también contaban con otro objetos como las figuras geométricas las cuales significan muchos en el entorno, evidente estructura representativa de las infraestructuras del tejado de las casas, puertas, ventanas y bicicletas. Estas herramientas los transportaron a su contexto mediante la exploración mirando la estructura y sus componentes, llevando acción creativa, como en combinación de figuras como triángulos y cuadrado, formando finalmente la fachada de casas del entorno.</p> <p>Las propuestas pedagógicas ofrecidas e implementadas en el grado primero la respalda Hons Aebli, quien invita a los docentes a implementar en las propuestas el pensamiento lógico y la resolución de problemas mediante las actividades pedagógicas que incitan a la resolución de problemas básicos desde el área pre operacional, en otras palabras, se realizó este proceso con los niños mediante un juego con instrumentos físicos y tangibles permitiendo que participaran dando a conocer sus experiencias previas.se les preguntó, qué se hace con este dado, respondiendo jugar y tirarlo, esto me dio a entender que sabían para que se utiliza el objeto.</p> <p>¿Qué aprendizajes se han logrado a partir del desarrollo de la experiencia?</p>
--	---

De acuerdo a las creencias que tenía anteriormente en comparación de las de hoy, puedo decir que, inicie el proceso de investigación con incertidumbres por los diversos mitos; uno que es proveniente del público exterior y otro que es del público cerrado, los mitos exteriores invadieron mi mente con el simple hecho de intimidarme y hacer pensar que no puedo, pero estos mitos se han ido desvaneciendo gradualmente con el acompañamiento brindado por la docente asesora, por la docente de práctica que nos da recomendaciones y nos lanza palabras claves que pueden sonar irrelevante, pero estas palabras no cumplen con el criterio de irrelevantes, estas recomendaciones son significativas ya que invitan a desvanecer los mitos externos y cerrados, mediante las recomendaciones que remiten al estudiante a enfocarse en su contexto; social, familiar y académico.

Teniendo presente las recomendaciones de la autora Olga Zuluaga quien repensó la línea de educación y propone a los docentes enfocar el proceso de formulación e implementación educativa con propuestas pedagógicas contextualizadas llevando al escenario escolar herramientas que permitan al niño mirar, identificar y compararla con objetos del entorno social y familiar las herramientas propuestas. En las propuestas formuladas y ofrecidas a la

población infantil del grado primero no solo se tuvieron presente las propuestas de autores y recomendaciones del ministerio de educación nacional, como los referentes curriculares y pedagógicos, también, se tuvieron presente las necesidades y experiencias previas de los niños a nivel académico y contextual.

Considerando todo lo anterior, el autor John Dewey fiel exponente del pragmatismo y fundador del enfoque educativo progresivo, considera y recomienda que la educación formal debe establecer un puente práctico con la vida real. Esta consideración y recomendación llevó a que indagara sobre las actividades lúdicas, como la exploración y el juego dando como fuente de estrategia didáctica las figuras geométricas bidimensional y tridimensional. Estas herramientas didácticas representan y establecen un puente técnico y práctico entre lo académico y lo contextual, por ejemplo, el dado representa mecanismos de entretenimiento social y familiar del entorno sociocultural de los niños, empleados en velorios, recreación familiar y social, las figuras geométricas tuvieron la función de representar fielmente las características físicas y palpables de las infraestructuras llamadas casas.

<p>Generar aprendizajes nuevos para orientar nuevas experiencias pedagógicas en la práctica.</p>	<p>¿Cuáles son los resultados con relación a los objetivos planteados?</p> <p>Hablar de resultado es hablar de conocimientos adquiridos y hablar de conocimientos es remitirnos a cómo ellos estaban, y partir desde el principio. La identificación es el punto inicial de toda investigación educativa, pero dirán ustedes, qué se pretende investigar, en la identificación inicial del problema se observó el enfoque y metodología de corte tradicional en la que la docente tenía el fin de enseñar conceptos de combinación, estos conceptos teóricos descartaban la realidad contextual de los niños y sus experiencias previas adquiridas en grados anteriores como preescolar, pese a toda esta desconsideración, los niños hacían lo que podían, unos escribían en sus cuadernos lo que estaba plasmado en el tablero, otros dormían, y los demás realizaban trabajos de manualidad arrancando hojas de cuadernos, realizando abanicos y barcos. Este panorama permitió observar la situación desde las miradas de Olga Zuluaga, Aebli, Terán, Pujol, Moll, Dewey, Piaget, Orlando y Albornos, quienes coinciden en el desarrollo integral de los niños en la educación y proponen enfoques lúdico e interactivo que permite a los niños y docentes ser agentes más activos y no</p>
--	---

seguir alimentando el enfoque tradicional en el desarrollo de las actividades.

El objetivo general de la investigación pedagógica es fortalecer las habilidades lógico matemática en los niños y las niñas del grado primero de básica primaria, mediante este objetivo general se quiere ofrecer a los estudiantes un enfoque de enseñanza aprendizaje lúdico e interactivo diferente al tradicional, aprovechando la metodología de procedimiento que busca implementar propuestas educativas desde la técnica pedagógica mediante materiales concretos que respondan al desarrollo integral de los educandos partiendo de la perspectiva contextual.

Considerando el enfoque macro el cual fomenta a la lúdica e interacción se da por entendido que la educación se centra en los niños y niñas, en la propuesta pedagógica se inició con una canción la cual requería que ellos estuvieran de pie con la disposición de saltar y abrir los brazos, lo anterior es respaldado por Orlando Fals, (2008) investigador y académico que invita en los docentes realizar la investigación acción participante. En el desarrollo de la propuesta pedagógica la metodología sirvió como puente para que el niño se animara a explorar desde el aspecto técnico el cual fomenta a la acción interactiva entre el niño y los instrumentos didácticos, en otras

	<p>palabras, la metodología dio la oportunidad de explicar cómo y con que se iba a desarrollar la actividad.</p>
	<p>¿Qué enseñanzas adquirimos que nos pueden servir para enfrentar nuevas experiencias en la práctica?</p> <p>En el proceso de investigación acción participantes se pudo comprender qué tan importante es tener presente los factores pedagógicos, como el enfoque de enseñanza aprendizaje lúdico e interactivo centra al estudiante en su propio proceso de aprendizaje teniendo como referente su contexto y sus experiencias que servirán para afianzar y satisfacer sus necesidades, y el desarrollo integral, por la misma ruta tenemos el componente metodológico el cual tiene la función de exponer de forma general como se desarrollara la actividad mediada por explicaciones ofrecidas que muestra la relevancia de los materiales a utilizar, el factor técnico es el más específico ya que tiene la función de fomentar en los niños la exploración, la acción y reflexión de lo realizado.</p> <p>Respecto a lo anterior, el investigador Orlando Fals, propone un enfoque acción participante el cual dice que desde el inicio de una actividad se debe ejecutar, en otras palabras, se puede iniciar con una canción que fomente la lúdica y la interacción socioafectiva, por el mismo camino nos ofrece Olga Zuluaga</p>

	<p>una mirada de la educación desde lo pedagógico que remite al docente a partir de lo contextual del niño y niña.</p> <p>La propuesta pedagógica consta de 3 pasos los cuales fueron trascendente para el desarrollo, en la parte inicial se comenzó con una canción la cual fomenta a la lúdica y a la interacción socioafectiva, donde los niños se disponen a cantar, aplaudir, abrir sus manos, dar vueltas y dar abrazo a final de la canción, este proceso inicial encaja con el enfoque acción participante donde los niños están en armonía y con disponibilidad de continuar en el proceso educativo, en la parte intermedia se empleó la metodología mediada por una explicación demostrativa con materiales concretos, físicos y tangibles que cumple la función técnica para comprender de forma pragmática de lo que trata la actividad.</p>
	<p>¿Cómo se ha evaluado o se prevé evaluar la experiencia?</p> <p>Teniendo presente que los niños y los docentes son agentes activos, divergentes autónomos y creativos, Santos, (2016) nos dice que la enseñanza es mediada por el docente y no puede remitirse a la evaluación final como factor acumulativo de la jornada de enseñanza, es decir, la evaluación se debe realizar durando el inicio con la firme intención de verificar el estado anímico de los niños y cómo la</p>

metodología empleada por el docente motiva a los niños a participar de forma lúdica e interactiva, si el docente considera iniciar la clase con una canción que contemple el factor lúdico y el socioafectivo está fomentando a que el niño esté dispuesto para continuar la actividad con armonía y motivación entre sí mismos, pero si considera enfoque que no contempla al niño como agente autónomo y creativo de su propio aprendizaje, téngalo por seguro que está fomentando al fracaso educativo.

Por lo anterior, se consideró centrarse en la evaluación cualitativa que invita al docente a evaluar las particularidades grupales y singulares, en la que puede destacar el componente emocional, social, afectivo, subjetivo, entre otros factores integrales, este tipo de evaluación se remite a la acción desde el inicio hasta el final con el propósito de escuchar, mirar y sentir, para retroalimentar en el desarrollo y mejorar en la próxima propuestas pedagógicas que respondan a esas singularidades considerando siempre el proceso contextual e intereses. Cabe reseñar que los procesos de retroalimentación metodológica deben ser con la intención de que el niño comprenda y lleve al escenario en el que se encuentra la acción demostrando lo comprendido según su estilo de entendimiento.

	<p>Asimismo, el autor que respalda esta postura como Moreno, 2017, dice que el docente debe generar confianza entre los alumnos como agentes activos de su propio aprendizaje, es decir, el docente debe ayudar mediante el proceso de interacción y retroalimentación a los niños para que desvanezcan el mito de que la evaluación es una barrera en el aprendizaje. Esto lo logran mediante las acciones de interacción y retroalimentación que brindaran confianza entre las partes y comprender que el proceso de aprendizaje requiere de una interacción y retroalimentación para mejorar la calidad del aprendizaje.</p>
<p>Evaluar, reflexionar sobre la propia práctica pedagógica</p>	<p>¿Qué factores facilitaron o dificultaron la experiencia?</p> <p>La implementación de las actividades pedagógicas fueron diferenciales, la primera no era lúdica, contemplaban una metodología de interacción mediada por instrumentos físicos y tangibles los cuales eran mordida y observados, cuando se realizó el proceso metodológico de explicación demostrativa de lo que se iba a desarrollar, algunos niños lo realizaban sin dificultad, pero otro requerían de la orientación del docente, quien les hacía personalmente una explicación demostrativa de lo que se realizaría, llevaban a cabo el procedimiento de combinación con las herramientas</p>

didácticas, pero para escribir la grafía del número se les dificultó.

La segunda actividad se realizó con el aspecto lúdico, interactivo y socioafectivo en la que los niños desde la parte inicial hasta la final estaban motivados. En el proceso inicial se comenzó con una canción que fomenta los factores socioafectivo y lúdico en la que ellos repetían lo que cantaba el docente practicante, en la parte intermedia se realizó una explicación demostrativa a los niños medada por objetos físicos y tangibles a los cuales le llaman dados, estos se arrojaron al aire y se procedió a contabilizar los puntos y palitos que salían en la parte superior del mismo escribiendo el resultado en una hoja, y en la parte final se realizó una reflexión de lo hecho mediante preguntas concretas.

De acuerdo con Lev Vygotsky, las actividades que no involucren la lúdica y lo socioafectivo tienen una menor probabilidad de ser aprovechada por los estudiantes, pero si se fomentan actividades con el factor lúdico y socioafectivo se estaría promoviendo la autonomía, la creatividad y un estado anímico más flexible para construir el aprendizaje mediado por la lúdica y las emociones.

Por lo anterior, se concluye que las actividades que contemplen los factores lúdico y socioafectivo cuentan con alta

	<p>probabilidad de que los niños aprenden de forma natural y sin ningún tipo de barrera que les impida ser sí mismos. Realizar un seguimiento de auto supervisión y evaluación en el desarrollo de actividades sirve como mecanismo para identificar déficits y mitigarlos desde la pedagogía con estrategias que cumplan el sentido de la educación integral.</p>
	<p>¿Qué recursos fueron utilizados?</p> <p>Teniendo en consideración la conservación de la flora y la fauna se contempló alternar entre recursos contaminantes y natural como icopor y palitos.</p> <p>Los palitos cumplieron la función de servir como herramienta didáctica para enseñar de forma lúdica. Los materiales utilizados para realizar el recurso didáctico son: bisturís, tijera, cinta y tempera. El bisturís sirvió como herramienta para realizar cortes de cinta, la tijera tuvo la función de cortar los palitos para formar las figuras geométricas, la tempera tuvo la función de darle vida a los palitos para diferenciarlos cada uno utilizando colores, como amarillo, rojo, azul, negro, blanco verde, marrón y café, la cinta tuvo la función de servir como fijador de los palitos para formar las figuras geométrica, ya terminada la creación de los recursos didácticos se utilizó en la implementación de la primera propuesta didáctica.</p>

Para la segunda actividad se utilizó icopor, cinta, tijera, bisturís, marcador y hojas reciclables, el icopor sirvió como base para formar el cuadrado, las hojas tuvieron la función de servirnos como elementos para dibujar los números, círculos negros, figuras geométricas y palitos, la tijera tuvo la función de recortar lo realizado en las hojas y la cinta fue fijadora de las figuras numéricas y para protegerla de que se ensucie o se moje para que no se dañe el recurso didáctico.

Por lo anterior, estos recursos didácticos sirvieron para el procedimiento metodológico demostrativo y el desarrollo de las actividades a implementar, la diferencia entre las actividades es que la actividad número 1 no contempló el componente lúdico y afectivo, pese a no considerar estos factores, los niños respondieron a la actividad de forma adecuada, donde se identificó niños que aún no conoce la grafía numérica, pero en la segunda actividad se enfocó desde los factores lúdicos y socioafectivo que atiende su proceso de aprendizaje de forma integral, los niños respondieron mejor en esta actividad destacando la relevancia del factor lúdico y socioafectivo llegando hasta el punto de escribir la grafía numérica

¿Qué se debe ajustar o modificar de la propuesta?

Considerando las recomendaciones de los autores, el contexto social y familiar, y las orientaciones dadas por el MEN en los referentes institucionales de acción, se puede decir que, toda acción pedagógica a desarrollar debe ser encaminada desde el enfoque lúdico, autónomo y socioafectivo. En la actividad inicial que no se contempló el aspecto lúdico y socioafectivo, pero la actividad se llevó a cabo observando acciones de parte de los niños, como exploración, combinación y comparación, quienes contaban, pero en su minoría no escribían la grafía del número correspondiente a la cantidad.

Recapitulando el concepto de agente activo desde la mirada de Mortimer J. Adler y Charles Van Doren, todo ser que emita y recibe, ya sea desde el enfoque educativo es considerado agente activo, en la educación no existe agente inactivo, pero si existen objetos inactivos, como las herramientas didácticas y los libros, estos requieren la acción de los agentes activos para poder cumplir el proceso de mediador práctico del conocimiento a adquirir. El objeto ya sea un libro textual o herramienta didáctica tiene el fin de ser tomado por el agente activo quien tiene la capacidad de explorar, imaginar, comparar y crear, además, Jean Piaget con su teoría del desarrollo cognitivo enfoca la importancia de los

objetos concretos en la enseñanza aprendizaje en la educación de los niños, por esta misma línea Lev Vygotsky quien hace referencia a lo concreto dice que, el objeto debe ser representativo en el contexto para que el niño encuentre relevancia en él.

Por lo anterior, consideraría que el enfoque se debe centrar desde lo lúdico, interactivo y socioafectivo, en el que al niño se le garantice el bienestar educativo donde el factor retroalimentación se hará mediante el enfoque interacción niño, objeto y adulto, la cual sería la segunda base para reforzar el desarrollo integral.

¿Qué estrategias de divulgación de la experiencia puedo usar?

Antes del proceso de divulgación se debe mirar como iniciaste las acciones de investigación participante para luego saber que actividades contextualizadas vas a implementar. Los diarios de campos, informe, presentación y publicación de datos son herramientas para, almacenar y publicar información de interés general.

Todo proceso investigativo tiene la función de recopilar información de forma clara, en la que se describa el escenario, los objetos de estudios, la variable a investigar y el escenario en el que se encuentra.

El diario de campo es una herramienta que utiliza el investigador en su proceso de recolección, en este formato se describe todo aquello que captan los sentidos, como la visión y la audición, todo aquello captado debe ser descripto acorde a como se ve y escucha.

Esta información fielmente descrita en el campo debe coincidir con autores que respalden tu proceso investigativo. Por tal razón, esta será trascendente para el lleno del informe final, donde se organizará coherentemente respaldada por la fuente teórica. Este informe final tiene la función de organizar el proceso de descripción del proceso investigativo el cual será respaldado por autores, comparado por el contexto y experiencias y reflexionado.

La presentación es un documento el cual sirve para exponer la investigación a una audiencia determinada, donde se organizará de forma general, pero simétricamente el cual permita entenderse el inicio, el desarrollo y el final.

La revista ya sería un documento el cual tiene la finalidad de persuadir, recomendar y orientar las acciones en el campo diario dando como referencia el contexto y como fuente respaldará los ponentes investigadores de las áreas diversas.

Por lo anterior, un proceso investigativo tiene la finalidad de llevar acciones a una población con la finalidad de

	<p>encontrar respuesta que mitigue el déficit donde las acciones estarán encaminadas a resolver el problema abordado, todo esto será posible siempre y cuando el investigador tenga los sentidos en acción, como visual, auditiva para evaluar el estado en que responden los niños a la actividad propuesta.</p>
--	---